tebeosfera

revista web sobre historieta

nº5
especial

La historieta de HORROR

La historieta de HORROR

COORDINADO POR JAVIER ALCÁZAR

TEBEOSFERA Nº 5. ESPECIAL HORROR

© 2009-2010 Javier Alcázar, por la coordinación
© 2009-2010 de los autores, por los respectivos artículos (por orden de participación: Jesús Jiménez Varea, Javier Alcázar, Manuel Barrero, Antonio Martín, Enrique Martínez Peñaranda, Francisco Tadeo Juan, Agustín Riera, José María Baena, Adolfo Gracia, Alberto García, Antonio Santos, Oscar De Majo, L. Watt-Evans, Carlos R. Martínez, Javier Mora, Federico Moreno Santabárbara, Steve Holland, Lombilla, Jaume Capdevila, David A. Roach, Félix Velasco, Alfons Moliné, José Joaquín Rodríguez, Alejandro Cáveda, Marco Tulio, Ricardo Vigueras, Alejandro Romero, Javier Mesón, Rodolfo Martínez, Antonio Pineda, Rafael Ruiz-Dávila, José Manuel Hinojosa, Álvaro Pons, Koldo Azpitarte y Santiago García).
© 2012 Tebeosfera, por la presente edición digital
© 2012 ACYT. Disponible bajo licencia Creative Commons
© 2009-2012 Los autores y editores de las imágenes expuestas y sus herederos legales. Las imágenes se utilizan únicamente con afán divulgativo y sin ánimo de lucro. / This is a publication for the study of the comics. No infringement intented.

Edita:

A.C. Tebeosfera
CIF: G91821223
Sede social:
C/ Cipriano Valera, 18, bajo
41020 SEVILLA

Comité de selección, revisión, corrección, traducción y edición de textos: Javier Alcázar, Manuel Barrero, Alejandro Capelo, Óscar De Majo, Manuel Díaz Bejarano, J.M. Hinojosa, Félix López, José Luis Castro Lombilla, Paco Martos, Javier Mora Bordel y Antonio Moreno.

ÍNDICE:

EDITORIAL. TEBEOSFERA 5. LA HISTORIETA DE HORROR 8
LA GENESIS DEL MIEDO (SEVILLA, 20-XI-2009) 11
EL HORROR ANTES DEL HORROR (SEVILLA, 20-XI-2009) 40
EL HORROR MARAVILLOSO (SEVILLA, 20-XI-2009) 68
EL TERROR INFANTIL. ANITA DIMINUTA DE JESÚS BLASCO (BARCELONA, 30-XI-2009) 101
ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN EN LA AVENTURA DEL HOMBRE DIABÓLICO (ALGECIRAS, 01-XII-2009) 110
LOS VAMPIROS DEL AIRE. EL MIEDO A LA TECNOLOGÍA (SEVILLA, 04-XII-2009) 121
LA REVISTA EL CAMPEON (VALENCIA, 07-XII-2009) 128
DAN Y LOS ESPACIOS DEL HORROR (SEVILLA, 14-XII-2009) 142
SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG (CÁDIZ, 18-XII-2009) 162
LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE (S.T. MILLER-W.G. CONTENTO, OAKLAND, VIII-1997) 166
TALES FROM THE CRYPT. LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA (SEVILLA, 20-XII-2009) 206
EL HORROR EN LOS CÓMICS DE DELL Y GOLD KEY (ZARAGOZA, 22-XII-2009) 216
LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS (TUCUMÁN, X-2009) 222
VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA (ARRECIFES, 23-XII-2009) 234
LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR (BUENOS AIRES, 26-XII-2009) 254
VIÑETAS NEGRAS. MANDRAFINA (BUENOS AIRES, 26-XII-2009) 289
COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA) (BUENOS AIRES, 29-XII-2009) 317
LAS SEMBLANZAS DEPORTIVAS DE FONTANARROSA. MITAD DE CAMINO ENTRE EL TERROR Y EL HUMOR (BUENOS AIRES, 30-XII-2009) 323
NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO 327
(ZAMORA, 30-XII-2009) 327
SOLOMON KANE. ESPADAS CONTRA EL HORROR. (SEVILLA, 2010) 339
HIJOS DEL HORROR (MADRID, 2010) 349
LOS MUERTOS QUE CAMINAN (BILBAO, 2010) 371
HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR (SEVILLA, 05-I-2010) 376
MAX AUDAZ Y EL HORROR EN LOS COMICS BRITANICOS (SEVILLA, 12-I-2010) 384
EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA (SEVILLA, 13-I-2010) 397
EMPUÑADURA DE ACERO (18-I-2010) 417
HISTORIAS PARA NO DORMIR (MADRID, 23-I-2010) 422
BURU LAN Y DRÁCULA. LUIS GASCA RESPONDE. (SEVILLA / SAN SEBASTIÁN, 28-I-2010) 433
DRACULA DE BURU LAN. HORROR EN LA QUIEBRA DE LA MODERNIDAD (SEVILLA, 30-I-2010) 438
LA CIMITARRA DE DAMOCLES. EL TERROR AL OTRO LADO DE LAS VIÑETAS (SEVILLA, 01-II-2010) 453
HORROR SE ESCRIBE CON HACHE (SEVILLA, 02-II-2010) 460
LA NAVE DE LOS DIPSODAS (SEVILLA, 04-II-2010) 479
LA PARODIA TERRORÍFICA. HORROR EN LOS TEBEOS DE HUMOR ESPAÑOLES BAJO LA DICTADURA (SEVILLA, 06-II-2010) 482

ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR (BARCELONA, 07-II-2010) *509*
MORIR DE RISA NO DUELE. ALFONS FIGUERAS Y SU PASIÓN POR EL TERROR (BARCELONA, 08-II-2010) *516*
EL ÚLTIMO VAMPIRO... Y OTROS (BARCELONA, 11-II-2010) *533*
LA INVASIÓN ESPAÑOLA (20-II-2010) *539*
TEBEOS DE HORROR ESPAÑOLES EN LOS SETENTA (SEVILLA, 24-II-2010) *581*
ENTREVISTA A VICENTE ALCÁZAR, ILUMINADOR EN LA SOMBRA (PALENCIA, 26-II-2010) *620*
ENTREVISTA A ISIDRE MONÉS (SEVILA / BARCELONA, 28-II-2010) *629*
RAFAEL AURALEÓN. VIÑETAS DE HORROR Y DEMENCIA (SEVILLA, 05-III-2010) *655*
MANEL DOMINGUEZ NAVARRO. ENTREVISTA (SEVILLA/BLANES, 08-III-2010) *667*
LA TUMBA DE DRÁCULA Y LA RENOVACIÓN DEL COMIC DE TERROR EN LOS SETENTA (GIJÓN, 14-III-2010) *682*
MORBIUS. ALMA EN PENA BUSCA HEMORRAGIA (SEVILLA, 15-III-2010) *689*
I... VAMPIRE (CÁDIZ, 19-III-2010) *698*
LA RELIGIÓN Y LO SOBRENATURAL EN LOS QUADRINHOS BRASILEÑOS DE TERROR (SEVILLA, 27-III-2010) *704*
EL HORROR FÍSICO. ENTREVISTA A PABLO MARCOS (SEVILLA, 27-III-2010) *718*
EL TERROR EN EL MANGA (TERRASSA, 31-III-2010) *733*
THE CROW-EL CUERVO. FORTUITOS ACTOS DE VIOLENCIA (SEVILLA, IV-2010) *741*
LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR (SEVILLA, 03-IV-2010) *747*
ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO (SEVILLA, 04-IV-2010) *772*
LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO (SEVILLA, 05-IV-2010) *790*
FERIA DE MONSTRUOS. FACETAS DEL INFORTUNIO (SEVILLA, 07-IV-2010) *816*
BERNIE WRIGHTSON Y EL HORROR. EXPRESIONISMO DECIMONÓNICO (SEVILLA, 10-IV-2010) *823*
PEQUEÑA HISTORIA DE SELECCIONES ILUSTRADAS (BARCELONA, 13-IV-2010) *871*
KRAKEN. EL HORROR METROPOLITANO (GIJÓN, 15-IV-2010) *890*
ENTREVISTA A JOAN BOIX. GRANDE DE LO MACABRO (ZAMORA/BARCELONA, 17-IV-2010) *893*
DYLAN DOG: LA COMBINATORIA DEL HORROR (RINCÓN DE LA VICTORIA, 19-IV-2010) *897*
DAMPYR: EL BAILE BONELLI DE LOS VAMPIROS (CIUDAD DE MEXICO, 22-IV-2010) *907*
EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE (SEVILLA, 26-IV-2010) *913*
HELLBLAZER, DE JAMIE DELANO (ALGECIRAS, 06-V-2010) *943*
VERTIGO Y EL HORROR EN LOS NOVENTA (SEVILLA, 09-V-2010) *949*
EL RECRUDECIMIENTO DEL HORROR EN LOS NOVENTA. DE TRAGALDABAS A EYE GRAY (SEVILLA, 16-V-2010) *964*
HELLBOY O LA HISTORIA INTERMINABLE DE LA MANO DERECHA DEL DESTINO (SEVILLA, 18-V-2010) *973*
EL HORROR BIEN ENTENDIDO. ENTREVISTA A COROMINAS (BARCELONA, 20-V-2010) *984*
RAPACES: EL DECADENTE ENCANTO DE LA BURGUESÍA (CIUDAD DE MEXICO, 21-V-2010) *997*
EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS (VALENCIA, 23-V-2010) *1004*
SILHOUETTE CONTRA EL TERROR NAZI. EL HORROR DE FONDO (ZAMORA, 31-V-2010) *1015*
KILLER TOONS 2.0. TODOS LOS TERRORES, ABRASIVOS Y SOCARRONES (SEVILLA, 02-VI-2010) *1020*
SWAMP THING: DE LUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO (CANDÁS, 22-IV-2010) *1025*
VIEJOS HORRORES PARA UN NUEVO MILENIO (TEBEOSFERA, SEVILLA, 04-VI-2010) *1041*

EDITORIAL. TEBEOSFERA 5. LA HISTORIETA DE HORROR (SEVILLA, 20-XI-2009)

Autor: MANUEL BARRERO

Algunos de los pocos que han logrado escapar con vida del esqueletos, colgados, sentados o en las más inverosímiles posturas, nombre de *Antro de la Muerte*, y la suponga morada de los noches tempestuosas, las cercanías de las aldeas, dejando tras sí

Ilustraciones: A la derecha, una viñeta primitiva de un tebeo para niños con elementos del horror primigenio. Inmersa en el texto, portada de un cómic que contuvo la serie *The Claw*, una de las primeras de horror, pero vinculada con el género de superhéroes, en las que el villano era el protagonista.

TEBEOSFERA ATERRA

Han descubierto agua en la luna. Por fin.

Estaba escondida, agazapada, alejada de la luz del sol, durante millones y millones de años. En aquella oscuridad milenaria y seca, ella estaba tranquila. Nadie la molestó en todo aquel tiempo, permaneciendo quieta con sus hidrógenos hilando oxígenos, con sus puentes moleculares, con sus fuerzas de Van der Waals... Nunca fue quebrantado su sosiego porque se encontraba allí, en "lo oscuro", al "otro lado".

Y, como todo el mundo sabe, para ir al otro lado de las cosas hay que armarse de valor. Hay que superar el miedo.

El miedo ha estado siempre con nosotros. Nos acompaña desde los tiempos primigenios para advertirnos de la amenaza y darnos alas en la emergencia. Luego, moldeado por la cultura, ese sentimiento de aprensión se ha hecho normativo, formativo, arte y entretenimiento, por este orden. A resultas de esta conversión emocional en la actualidad ya se confunden todos los miedos: pavor con temor, horror con terror, pánico con susto. Con el abuso, además, como bien sabemos, llegó el uso doméstico, que hasta el diccionario recoge: hoy, "horroroso" es muy grande; hoy, "terrible" es divertidísimo, y en este plan.

Pongamos unos ejemplos:

Es *horroroso* el trabajo desarrollado hasta hoy en este proyecto que llamamos *Tebeosfera* y que se orienta a documentar e investigar la historieta. Arrancamos hace poco más de un año con las cinco mil colecciones que se habían descrito en los catálogos sobre tebeos publicados en España, y ahora caminamos con paso firme hacia las 10.000 colecciones registradas, cubriendo el espectro editorial de nuestros tebeos hasta ayer mismo.

Es *terrible* lo bien que lo pasamos compartiendo dudas y obteniendo datos, comparando versiones y subiendo número tras número sabiendo que, detrás, o después, puede llegar un aficionado con apetito por conocer, un coleccionista que desea cotejar, un periodista al que le falta un dato, un investigador que necesita documentarse.

Es *pavorosa* la velocidad a la que algunos de nuestros Tebeditores suben datos, a veces decenas de números al día, a veces centenas, hay días en los que hemos incorporado miles de fichas de tebeos.

Hemos pasado ya de 70.000 fichas (o páginas web) creadas en nuestra base de datos cuando escribo estas líneas.

Formidable, ¿verdad?

Los anfitriones, los que representan estos deliciosos miedos en forma de registros documentales, no dejamos de reproducirnos. Estamos aquí desde siempre (como el Agua de la Luna), cada vez más juntos y estrechamente vinculados por una causa común: retejer la cultura de los tebeos, tan perdida en el terruño por culpa de la nostalgia, los piratas y los botarates. Pero, a diferencia del agua lunar, crecemos. Cada día somos más. Se han sumado en labores de redacción **José Manuel Hinojosa, Rafael Ruiz-Dávila, Paco Martos** y **Félix Velasco**. Manuel Díaz Bejarano y Alejandro Capelo ahora actúan como editores de cierre mientras redoblan esfuerzos en la revisión de las fichas. Y a la impagable labor de catalogación se han sumado los temerarios **Javier Vidiella, Félix López, Juan Agustí, Miguel Ángel Bermejo, José Luis Martín Hidalgo** y **Rogelio Blanco**. Todos estos, más los que estábamos, hemos formado un equipo de cuidado; arracimado, además, bajo nueva entidad jurídica: *Tebeosfera Asociación Cultural*.

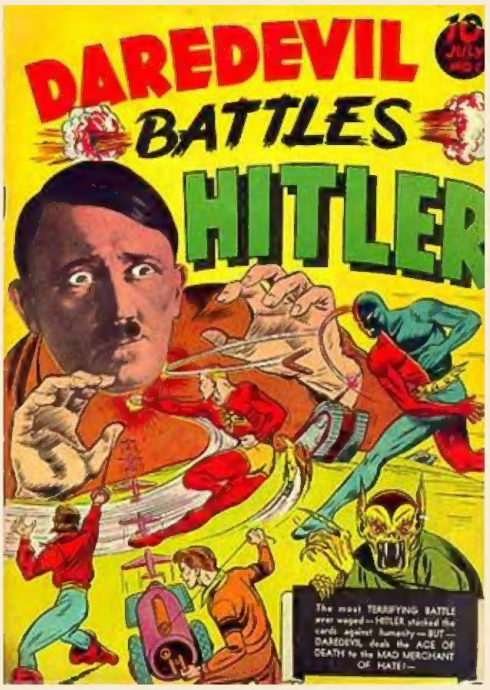
Podemos asegurar sin temor al ridículo que ya somos el equipo coordinado que más ha trabajado por clarificar el panorama editorial español de la historieta, agrupando colecciones en líneas, obras dentro de series, identificando a miles de autores, esbozando modelos de catalogación eficaces para personajes, adaptaciones, series, líneas, otras publicaciones que no son tebeos, ofreciendo la oportunidad de apreciar de un vistazo la evolución de colecciones o de series mediante galerías...

Hay un pero. Por alguna razón ignota, percibimos un leve desasosiego al "otro lado".

Porque, ¿qué temieron quienes vieron nuestros ensayos sobre los orígenes del medio? Nos consta que nadie se asombró, o se felicitó, o se dijo, al menos: qué cosa. O si lo vieron, temieron reconocerlo. Ni los que siempre han proclamado la importancia de estas cosas se pronunciaron. Raro es.

Porque, ¿qué les asusta a quienes poseen populosos micromedios a la hora de reconocer nuestro esfuerzo de catalogación, que además de necesario, es útil y atractivo? Nos felicitan en privado sí, pero... ¿Qué hay de temible en la cita pública o la recensión?

Porque, ¿qué les intranquiliza a los jurados –esos entes- a la hora de valorar esfuerzos? De acuerdo por reconocer labores de copia y pega, promociones en el amiguismo, propagandas desmayadas y aproximaciones ideológicas acomodaticias, pero... ¿no hay otras cosas más allá?



Nos estremece pensar que no saben que estamos. A lo peor es eso.

Hay 52.000 que sí nos siguen. Distintos. Cada mes. Son pocos. Pero son fieles. Y, al menos esos, van a soportar sin arredrarse el número que ahora presentamos, un monográfico sobre el horror que se plantea como el más ambicioso esfuerzo panorámico de repaso al género en nuestro país. Han leído bien, sí: El Más. En él bucearemos en la etimología y en los orígenes del concepto "horror". Abordaremos el estudio de las diferentes manifestaciones del horror en las primeras publicaciones con historietas y en aquellas que confluyeron parcialmente en sus cualidades,

por ejemplo: las trazas en las primeras revistas de historietas, los rastros en las historietas americanas de las vanguardias, los ecos en los tebeos de cuentos de hadas. Entraremos a saco en la historieta de horror española luego, en los primeros tebeos que las mostraron con conciencia de querer producir angustia en el lector, en los tebeos monográficos que se popularizaron en los sesenta y se definieron como "de terror", en la proliferación de colecciones que hubo en los setenta y en su supervivencia exitosa en los ochenta, llegando hasta los desorientados noventa y los lavados de cara del miedo que hemos disfrutado hasta hoy. Y ficharemos cada tebeo en el que apareció un monstruo. Y a sus autores los ataremos en corto.
Habrá ensayos densos (lo sentimos), traduciremos a colaboradores del extranjero (de nada), rescataremos artículos importantes casi olvidados (lo necesitan), publicaremos reseñas (unas cuantas) y entrevistaremos a los autores que tejieron los ambientes de la angustia (de aquí, de allí, olvidados, importantes, emergentes, todos los que se presten).

Todo eso haremos durante los siguientes meses.
Si usted es uno de los que no se deja impresionar, ayúdenos a pasar el trance.
Tebeosfera siempre admite colaboradores.
No teman aproximarse. No tengan miedo.

Estamos aquí, en la oscuridad, en el fondo del cráter.

Javier Alcázar, subdirector de *Tebeosfera* y coordinador de *Tebeosfera*, núm. 5

Manuel Barrero, director de *Tebeosfera*.

El día de publicación de este editorial había en *Tebeosfera* un total de 70.967 fichas (cada una con su página web), correspondiendo 9.737 de ellas a colecciones de tebeos (con 49.952 números asociados).

LA GENESIS DEL MIEDO
(SEVILLA, 20-XI-2009)

Autor: JAVIER ALCÁZAR

Notas: El autor plantea en este ensayo un recorrido diacrónico sobre las primeras muestras de horror en las historietas españolas, partiendo de la acotación del género en el ámbito literario, pasando por la descripción de sus primeras manifestaciones en los tebeos para llegar hasta 1968.

Viñeta de "Los misterios del otro mundo", de G. Barba

LA GÉNESIS DEL MIEDO.

ELEMENTOS DE HORROR Y TERROR EN LA HISTORIETA ESPAÑOLA HASTA LOS 1960

Aunque la historieta española data de mediados del siglo XIX (consideramos a "Estudios sobre el mareo", obra de Landaluze en 1864, como la primera historieta española) no existirá una temática específica del horror hasta entrados los años sesenta del siglo XX, retrasándose unos quince años sobre el apogeo de este género en Estados Unidos. Evidentemente, las circunstancias sociales y políticas de nuestro país juegan un papel determinante sobre el momento de la aparición de este género en los cómics, pero no podemos despreciar aquellas historias que, al menos parcialmente y posiblemente con otro fin, han contenido elementos de horror antes de esta eclosión.

En este artículo repasaremos aquellas publicaciones e historietas españolas que han contado entre sus elementos narrativos con aquellos propios del horror, desde sus inicios hasta la década de 1960, teniendo en cuenta las circunstancias culturales y sociopolíticas y las posibles influencias en la historia del cómic español posterior.

¿QUÉ ES EL HORROR? HACIA UNA BÚSQUEDA DE ARQUETIPOS E ICONOS DE LO SINIESTRO

Antes de nada deberemos definir aquellos elementos que estamos buscando en las historietas, es decir, qué características hacen que un trabajo se adjudique al género. Aunque pudiera parecer fácil, las fronteras entre géneros son a veces muy difusas, y si bien tenemos ejemplos claros de historietas que deben pertenecer al género del horror (y al contrario), existen numerosos casos en los que tal adhesión se presenta complicada.

Recurriremos en primer lugar a las definiciones que da el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE) para los términos "miedo", "terror" y "horror". "Miedo" aparece en su primera acepción como "Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario", mientras que "terror" sería "miedo muy intenso" y "horror" el "sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso"[1]. Todas ellas son sensaciones, emociones desagradables que parecen tener una gradación y que en el lenguaje coloquial muchas veces usamos de for-

ma indiferente, aunque realmente existe una matización en los conceptos que el DRAE no acaba de alcanzar (aunque, de hecho, en el caso del terror señala que el origen del miedo es alguien y en el caso del horror que es ALGO). La cultura anglosajona distingue claramente, y así lo haremos nosotros a partir de ahora, entre el "terror", ese miedo enorme ante una circunstancia dada, y el "horror", que se da solamente cuando el hecho que lo provoca es sobrenatural, algo ajeno a lo humano[ii]. Un primer ejemplo de esto podría ser la emoción que se siente ante los catastróficos resultados de un terremoto (terror ante un hecho "natural") o la sensación ante la aparición ante nuestros ojos de un fantasma (horror ante un fenómeno "antinatural"). Podríamos definir otras sensaciones relacionadas, como la "repulsión", el "espanto", la "angustia", el "pánico", la "aversión", etc., que sin duda encontraremos en las historietas que vamos a analizar, pero a la hora de clasificar una historieta atenderemos a la definición de HORROR.

¿Pero por qué o a qué tenemos miedo? El miedo es una emoción "especializada" de primordial importancia, ya que asegura que "el individuo reaccione frente a situaciones amenazantes, como la presencia de depredadores o de miembros dominantes de la misma especie, y ante realidades peligrosas como alimentos putrefactos, agua estancada o un congénere con una enfermedad contagiosa"[iii]. José Pérez Franco establece en su artículo "La anatomía del miedo"[iv] cinco categorías de temores innatos del ser humano: a los estímulos intensos (grandes ruidos, luces, grandes contrastes), a los estímulos desconocidos (el temor a los extraños, a animales desconocidos reales o imaginarios…), a la ausencia de estímulos (por ejemplo, la oscuridad en espacios desconocidos), a estímulos que han sido potencialmente peligrosos para la especie humana en el transcurso del tiempo (las alturas, las serpientes, ratas, animales salvajes, a ahogarse, al fuego, a los rayos y truenos…) y a la interacción social con desconocidos. Si simplificamos los grupos, podemos resumir que el ser humano tiene miedo A LO QUE LE PUEDE HACER DAÑO, tanto a él como a sus semejantes, y de tal forma y de modo natural tiene miedo A LO DESCONOCIDO. Ese daño que teme puede ser tanto físico como mental, y puede ser real o imaginario, siendo una característica exclusiva del ser humano el tener miedo de forma anticipada (ante lo que no ha pasado pero puede pasar). Asimismo, aunque esa no va a ser su finalidad en historieta, al menos al principio, el ser humano encuentra un PLACER ESTÉTICO en la lectura de relatos de horror, tal vez porque "lo que nos atrae del miedo es el placer que provoca el contraste entre sentirse amenazado y saber que la amenaza es imaginaria"[v].

Para comprobar cómo se han utilizado esos miedos innatos con el fin de provocar horror e intentar analizar los elementos que se usan para ello, recurramos ahora a la literatura, primera manifestación artística donde el género de horror se manifestó, y a uno de los autores más relacionados con el mismo. H. P. Lovecraft escribía en el celebérrimo y varias veces citado ensayo *El horror en la literatura*[vi] que "el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido", y distinguía entre el "horror cósmico", que él mismo practicaba y que basaba su inspiración en "mundos ocultos e insondables de extraña vida que pueden latir en los abismos que se abren más allá de las estrellas, o acosar espantosamente a nuestro propio planeta desde impías dimensiones que sólo los muertos y los lunáticos son capaces de vislumbrar", y el "miedo físico y de lo materialmente espantoso", que remitiría a crímenes o sucesos escabrosos. Para Lovecraft, el auténtico horror preternatural se encontraba dentro del horror cósmico, que acababa llevando a "una idea terrible para el cerebro humano: la de una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables". Podemos asimilar esto a la distinción que hemos realizado antes entre horror y terror, pero además Lovecraft incide en que "debemos considerar preternatural una narración, no por la intención del autor, ni por la pura mecánica

de la trama, sino por el nivel emocional que alcanza en su aspecto menos terreno". Lovecraft llegó a estas conclusiones tras la atenta lectura de cientos de libros de sus predecesores, estableciendo una lógica evolución en el cuento de horror que, más o menos modificada, se mantiene hoy día.

Rafael Llopis establece que "el relato de miedo es aquel cuya finalidad es producir miedo como placer estético"[vii]. Por tanto, no considera relatos de miedo aquellos del folclore tradicional o las obras clásicas previas al Romanticismo, porque o bien eran considerados como reales, o perseguían un fin social. Pero tienen una vital importancia porque "toda esta literatura se convirtió, como es natural, en inagotable cantera para los auténticos escritores de cuentos de miedo"[viii].

Evitaremos detenernos en el detalle, remitiendo a las obras citadas de Lovecraft y Llopis para aquellos que quieran profundizar en el tema, y realizaremos solo un breve repaso a esa evolución del cuento de horror que hemos mencionado: se considera a Horace Walpole, autor de *El castillo de Otranto* en 1764, como "el fundador del relato de terror como género permanente"[ix], que en esta obra establecía toda una serie de características que darían lugar a lo que se llama "novela gótica" y que consiste en "un castillo gótico de pavorosa antigüedad, húmedos corredores, ocultas y malsanas catacumbas y un sinnúmero de leyendas y fantasmas estremecedores"[x]. Tras un desarrollo exponencial de este nuevo género, alcanza otra cota con la autora Ann Radcliffe, destacando su obra *Los misterios de Udolfo* (1794), y con *El monje* (1795) de M. G. Lewis.

Ediciones españolas actuales de las novelas que iniciaron el género de horror literario.

Para hacernos una idea de las características de esta tendencia, reproducimos parte del texto de Llopis en el que hace mención a la fórmula ideal para escribir este tipo de relato según un periodista de la época:

"Tómese un viejo castillo medio en ruinas.
Un largo corredor lleno de puertas, varias de las cuales tienen que ser secretas.
Tres cadáveres sangrando aún.
Tres esqueletos bien empaquetados.
Una vieja ahorcada con varias puñaladas en el pecho.
Ladrones y bandidos a discreción.
Una dosis suficiente de susurros, gemidos ahogados y horrísonos estruendos.
Mézclese, agítase y escríbase. El cuento está listo."[xi]

Ni que decir tiene que estos elementos, heredados de las leyendas y el folclore, van a estar presentes en la historieta de horror.

El cuento de horror seguirá su progresión con la aparición de "mitos" que tendrán luego representación en el resto de las artes, como el vampiro (primero con el relato de John Polidori en 1816, luego con *Drácula* de Bram Stoker en 1897) o el monstruo de *Frankenstein* (de Mary W. Shelley, en 1817). El romanticismo se desarrollará en Alemania con figuras como E. T. A. Hoffmann, en Francia con Guy de Maupassant, en Estados Unidos con Nathaniel Hawthorne.

Llegarán después los grandes nombres, como el de Edgar Allan Poe, que establecerá el cuento de horror moderno al sintetizar y aglutinar, tal y como menciona LLopis[xii], las corrientes blanca (lo maravilloso, lo poético, fantástico y feérico, cultivada en forma de relatos breves sobre todo por autores alemanes) y negra (truculencia, mal gusto, absoluta seriedad, ausencia total de poesía y abundancia de castillos y cadáveres, sobre todo en forma de novela larga y cultivada sobre todo por prerrománticos ingleses) del cuento de miedo, añadiendo una dosis de racionalización de los hechos, y que será adaptado a la historieta decenas de veces. Durante la época victoriana se desarrolla, sobre todo en Reino Unido, el relato de fantasmas con autores como J. Sheridan LeFanu o M. R. James. Arthur Machen, autor de entresiglos, recurrirá a los viejos mitos y sacará el horror de las estancias oscuras para exponerlo en plena naturaleza. Y todo este camino estará encauzado hacia el pleno desarrollo del "horror cósmico" en los años veinte y treinta del siglo XX, con el propio Lovecraft a la cabeza.

Citando a Jiménez Varea[xiii], "Como integrantes de la iconografía convencional de un género se consideran elementos de continuidad espacial –uso del espacio, ambientación, objetos—, de continuidad espacio-temporal –motivos, situaciones, ritmo—y otros relativos a los personajes principales –tipos, apariencia, comportamiento". Es decir, en una historieta de horror tenemos una serie de ELEMENTOS que la constituyen como tal:

- ambiente determinado: aquel que condiciona una situación angustiosa, en la que los protagonistas pueden correr peligro y que se asocia con territorios desconocidos o extraños (castillos tenebrosos, pasillos oscuros, estancias desiertas…)
- una narración determinada: el ritmo de la narración, el punto de vista escogido, la disposición de los elementos en la viñeta y en la página, determinan asimismo la situación de miedo. Por ejemplo, un ritmo frenético o extremadamente pausado, la visión sesgada o en ángulo, los primeros planos de objetos extraños y caras aterradas... colaboran a crear el ambiente de tensión necesario.
- y unos personajes: si hablamos de horror debe existir una presencia sobrenatural, ya sea proveniente del folclore tradicional (ogros, duendes malvados), del mundo espiritual (fantasmas), de formas de vida después de la muerte (zombis), de entidades creadas artificialmente (cualquier tipo de monstruo que se nos ocurra), etc.

Hay que tener en cuenta que estos elementos pueden aparecer en otras obras que no sean estrictamente de horror pero que compartan ciertas características o cuyos géneros sean limítrofes (el cuento de hadas, la leyenda, la ciencia ficción, las obras de misterio o policíacas), y son los que buscaremos en las obras de historieta españolas. Por tanto, la aparición de estos elemento per se no condiciona la existencia de una historia / historieta de horror, y depende en gran medida de la intencionalidad del autor y el público al que va dirigido: un fantasma en un castillo oscuro puede ser el protagonista de una obra de humor.

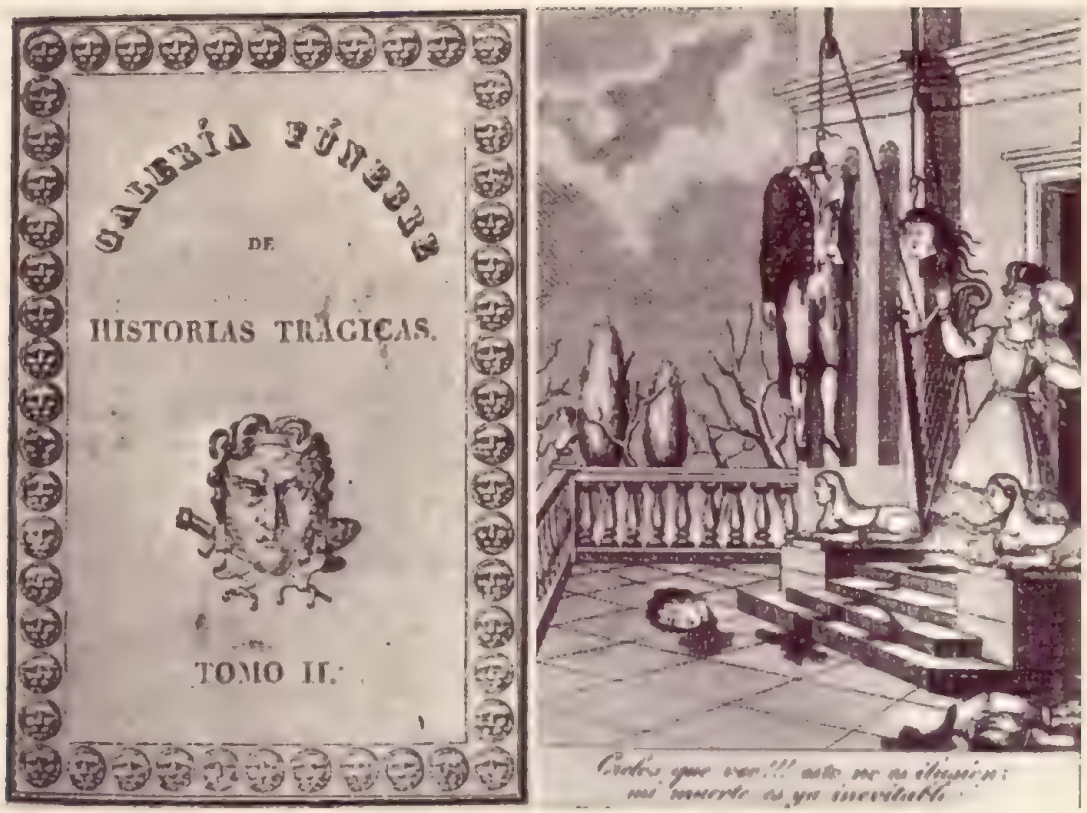
Como conclusión, y antes de decir que *"cualquier historieta de horror es aquella que parece una historieta de horror"*, podemos acudir a los requisitos que establece George Suárez para adjudicar a una obra tal categoría: "contiene exclusiva o mayoritariamente una o varias historias cuyo propósito principal es asustar, impresionar y / o fascinar al lector [...] Las historias incluidas en el cómic de horror consiguen el propósito descrito [...] usando elementos argumentales que implican lo sobrenatural, lo macabro y / o el lado malvado de la naturaleza humana [...] [Sus contenidos] no pueden describirse más adecuadamente como historietas de ciencia ficción, crimen, selva, superhéroes o humor"[xiv].

EL ROMANTICISMO ESPAÑOL, LOS FOLLETINES Y LOS CUENTOS DE HADAS

La evolución del cuento de miedo expuesta anteriormente es válida para la literatura anglosajona. En el caso concreto de España ¿existe un paralelismo con la evolución de la narración terrorífica?
Parece que no. Aunque se tienen a España y a Cervantes como cuna y creador de la novela moderna en el siglo XVII, el desarrollo de ésta (y de la literatura en general) es desalentador en los años posteriores. Esto se debe a varios factores: el aislamiento cultural y la decadencia económica (la pérdida de territorios no llevó aparejada una pérdida del orgullo imperial español), la existencia de un analfabetismo prácticamente generalizado del que solo se salvaban las clases pudientes, y el control que ejercía sobre la sociedad la religión católica (la Inquisición española no se abolió hasta 1834). Esto último daba lugar a la existencia de una censura que limitaba los temas literarios a tratar y a la pervivencia de la creencia, lo que invalidaba la práctica de un género en el que lo tratado no tenía que ser tomado por real (es decir, la necesidad del escepticismo para la creación literaria). El analfabetismo parece un mal endémico en España; en 1860 los censos oficiales estimaban que en nuestro país existían poco más de tres millones de personas que supiesen leer y escribir, con una población que superaba los quince millones. Las cifras de alfabetización fueron aumentando muy poco a poco, elevándose de forma significativa en la década de 1930[xv]. Sobre la censura, nos remitimos también al texto de Llopis: «el *Werther* de Goethe es prohibido porque el censor sólo entiende que en él da mucha importancia a las "pasiones"; por idéntico motivo tampoco se autorizan las novelas de Walter Scott. *El vicario de Wakefield* resulta escandaloso, a juicio de la censura, porque su protagonista es un sacerdote casado, y se prohíbe *Atala* porque en ella Chautebriand presenta el catolicismo en forma atractiva, emocional, y no con las debidas severidad y negrura.»[xvi] Tal es la cosa que en 1799 un edicto gubernamental prohíbe la impresión y venta de novelas.

Todo ello explica que, a pesar de existir elementos a favor de una creación literaria fantástica (un folclore rico en sucesos fantásticos, que paradójicamente sería bien aprovechado por autores extranjeros como Washington Irving; elementos de horror en numerosas leyendas trasmitidas de forma verbal; ocasionales cuentos de miedo auténticos que no tuvieron descendencia artística, como la aventura de Pánfilo en *El peregrino en su patria*, de Lope de vega) no exista un desarrollo de una auténtica literatura de horror patria y que la raíz de la misma en

el mundo occidental, el Romanticismo, tenga en España una representación tardía y escasa. Así, podemos encontrar elementos fantásticos en las *Leyendas* de José Zorrilla y su *Don Juan* (1844); *El estudiante de Salamanca* (1840) de José de Espronceda; los relatos de Gaspar Núñez de Arce pero, sobre todo, en la obra de Gustavo Adolfo Bécquer.[xvii]



Cubierta e ilustración interior del tomo II de la Galería fúnebere de Pérez Zaragoza. Nada que ver con el horror allende nuestras fronteras.

Pero hablar de literatura en España en el siglo XIX obliga a comentar el fenómeno de los folletines, la novela por entregas y la novela popular. Oficialmente, el folletín apareció en Francia en 1836, cuando el periódico *Le Siécle* comenzó a insertar una versión francesa del Lazarillo de Tormes en sus páginas, por entregas y siendo posible recortarlo y coleccionarlo por el lector[xviii]. Este medio de difusión se hizo popular y en poco tiempo fue imitado por numerosas publicaciones, extendiéndose a las revista periódicas e incluso creándose publicaciones específicas para ello. Autores tan prestigiosos hoy día como Dumas, Balzac o Dickens hicieron uso de este sistema para publicar sus obras. En España, tras el éxito del folletín, se impuso en la segunda mitad del siglo XIX la publicación de novelas por entregas. Fernando Eguidazu lo explica así en su libro *Del folletín al bolsilibro*: «La técnica era la siguiente: el editor ponía a la venta un primer cuadernillo con portada vistosa, en cuyo interior se incluían unas hojillas propagandísticas sobre la obra, con un resumen del argumento y comentarios elogiosos sobre novela y autor, un fascículo con la primera entrega coleccionable, algunas de las láminas en colores a intercalar a lo largo de la obra, y otra hojilla con las condiciones de suscripción. El procedimiento de compra ofrecido al lector era el de suscripción, bien con entrega a domicilio, bien con distribución en librerías, puestos de prensa o en la propia sede del editor o de la imprenta. El lector iría adquiriendo los sucesivos cuadernillos hasta completar la novela, que luego podría encuadernar, bien con tapas suministradas por la propia editorial, bien por su propia cuenta»[xix]. Destacaron en este campo autores hoy tan desconocidos como Wenceslao Ayguals de Izco, Ma-

nuel Fernández y González o Luis del Val, que trataban temas sociales, políticos, románticos y aventureros, sin desdeñar cierto tono macabro. Pero en relación con el tema que estamos tratando nos interesa recordar la figura de Agustín Pérez Zaragoza y Godínez, autor polifacético y creador de la única obra que puede adscribirse, aunque sea en intención, al género del terror, la *Galería fúnebre de espectros y sombras ensangrentadas* (1831). Y digo bien, terror, porque aunque el título de la obra promete una versión hispana de las narraciones sobrenaturales europeas, consiste en una serie de relatos de crímenes macabros donde «el autor confunde el terror con sangre fresca, confunde irracionalidad –que produce inseguridad y, por tanto, terror- con descripción de huesos, de cadáveres, de cabezas cortadas y de corazones arrancados del pecho y partidos en dos o en más pedazos»[xx].

Tenemos que tener en cuenta además otra rama que desciende directamente de la tradición oral, de los ritos y mitos ancestrales, y que da lugar a los cuentos maravillosos o de hadas. Antonio Rodríguez Almodóvar clasifica a los cuentos populares en tres grandes grupos: maravillosos (de encantamiento o de hadas), de costumbres y de animales[xxi]. Los cuentos maravillosos poseen una estructura y unas características peculiares que se repiten en todos ellos, siendo un elemento fundamental el objeto mágico que se entrega al héroe de la historia[xxii]. Si bien los cuentos maravillosos españoles se mantuvieron escasamente presentes en obras impresas, no pasó lo mismo con los que provenían del extranjero firmados por Perrault, los hermanos Grimm y otros autores más conocidos. Más adelante veremos que este tipo de narraciones populares serían traspasadas a la historieta, creándose nuevos cuentos en este medio. Aunque no se crearon específicamente para niños, los cuentos tendrán amplia presencia en los periódicos para la infancia, primero, y en los primeros tebeos después, usando abundantemente de los elementos afines al género del horror aunque con una finalidad distinta.

Por último tenemos que hablar de otros dos géneros literarios que tendrán una amplia difusión popular, y cuyo curso correrá parejo al del horror. Uno de ellos es la ciencia ficción que aparece a principios del siglo XX como evolución de las novelas de anticipación científica del siglo XIX cuyos máximos representantes son Jules Verne y Herbert George Wells, a su vez fruto del desarrollo de la ciencia y la tecnología en los comienzos de la industrialización. Toda esta corriente se verá reflejada en la novela popular española con autores autóctonos (José de Elola, Jesús de Nogara) y publicaciones específicas (como la *Biblioteca Novelesco-Científica* de Rivadeneyra). La ciencia ficción tendrá un lugar predominante en el medio al descollar ciertas series en este género, como la iniciática *Flash Gordon* de Alex Raymond (1934). Algunos de los autores que se iniciarán en la literatura popular pasarán a desarrollar su trabajo en la historieta y se verán influenciados por la estética y los temas de Raymond, como es el caso del guionista José María Canellas Casals, del que también hablaremos posteriormente.
El otro género es el de la novela detectivesca, o de misterio. Iniciada por el ya mencionado Edgar Allan Poe con su relato "El misterio de la calle Morgue" (1841), en el que hace su aparición el carismático personaje C. Auguste Dupin, evolucionará durante el siglo XIX hasta desembocar en su mito más conocido, el detective Sherlock Holmes creado por Arthur Conan Doyle en 1887. Multitud de detectives o aficionados a la investigación llenarán miles de páginas de folletines y novelas populares, en las que no se dudará en recurrir a la ambientación terrorífica y a usar elementos propios del horror, aunque en la mayoría de ocasiones este horror tenga una explicación más terrenal que sobrenatural.

Así, de la interrelación de mitos, ritos, leyendas y folclore surgen dos ramas independientes de interés en nuestro estudio del horror: por una parte, la que dará lugar a las narraciones de horror sobrenatural propiamente dichas, surgidas

en Europa a partir del siglo XVIII durante el Romanticismo, que evolucionarán hasta el horror cósmico durante el siglo XX. Por otra, la que dará lugar al cuento maravilloso y que usará de los elementos que encontramos en los relatos de horror aunque con otra finalidad. También independiente a estas dos ramas pero en íntima interdependencia con ellas surge como medio de difusión (no exactamente como género) el folletín durante el siglo XIX, cuya amplia difusión será heredada en años posteriores por la novela popular, y donde predominarán el gusto por lo macabro y lo escabroso. La ciencia ficción y el relato detectivesco de misterio tendrán su aparición también en el siglo XIX y fomentarán la denominada "literatura de género" ampliamente consumida a nivel popular. Todo ello acabará influyendo en dos nuevos medios: el cine y la historieta.

FANTASÍA Y EXPERIMENTACIÓN ANTES DE LA GUERRA

La evolución progresiva ya comentada de la literatura de horror (y su pobre equivalencia en España), ¿tendrá una representación en la historieta autóctona? Parece que son pocos los ejemplos que podemos encontrar de este tipo de historietas en las publicaciones españolas hasta los años 1960. Y si poco es el material publicado, más escasos aún son los estudios en torno a este tema. Destacan los artículos de Antonio Martín publicados en la revista *Terror Fantastic* a principios de la década de los setenta, sobre todo el titulado "La historieta de terror en España. Mini historia"[xxiii], que sería más tarde ampliado (aunque esquemáticamente) en el artículo "Notas para un esquema del panorama histórico de la historieta de terror en España", publicado en la primera época de *Tebeosfera*[xxiv]. Más reciente, y abarcando los años de la postguerra, es el artículo "Tebeos de miedo"[xxv] aparecido en *Mondo Brutto* y escrito por Pedro Porcel (bajo el seudónimo de "El Abuelito Maníaco"). Son la base, hasta la fecha, para el estudio teórico sobre la historieta de terror española seminal.

¿Sadismo, crueldad, violencia, horror? Un famoso grabado de Gustave Doré para ilustrar el cuento "Pulgarcito" de Charles Perrault

La historieta en España nació y se desarrolló en el siglo XIX en las revistas satíricas. No había espacio para el horror, sino para la ironía, el sarcasmo y el aspaviento. Posteriormente pasó a las revistas dedicadas a los niños (la denomi-

nada prensa infantil o periódicos para la infancia), donde se buscaba un fin educativo y moralizante, y donde el horror tenía escasa cabida. El único ámbito en el que podían darse elementos clásicos del horror era el de los cuentos maravillosos (también llamados de hadas), donde era frecuente que aparecieran figuras amenazantes para el infante, como brujas, ogros, duendes, y hasta el mismísimo diablo. Durante el siglo XIX el cuento pasó de ser un relato basado en ritos y arquetipos con el que se pretendían perpetuar conocimientos de la antigüedad, dirigidos a todas las edades aunque sobre todo a los adultos, a ser un relato con destino a un público infantil y con una finalidad moralizante y educativa. Era frecuente que los escritores que traspasaron los relatos del medio oral al medio escrito añadieran de su cosecha un fin ejemplarizante «para dar miedo a los niños y ponerlos en guardia contra determinados peligros o impedirles cometer ciertas acciones: no ir solos a la orilla del río, o a los bosques, o a las cosechas, no estar fuera de casa al caer la noche, no abrir la puerta a desconocidos, etc.»[xxvi]. Como dice Emilio Pascual, son "cuentos premonitorios o de advertencia"[xxvii]. A las hadas, genios, brujas y ogros que provenían de las culturas nórdicas, orientales y grecorromanas, se unían las prohibiciones establecidas por la todopoderosa y omnisciente iglesia católica, que extendió el miedo al infierno como punto vital de su doctrina. Los libros de cuentos se llenaron de ilustraciones en las que no se escatimaba en crueldad y violencia (sin embargo, esta muestra de "sadismo" no tenía relación con la que aparecía en los folletines y novelas populares destinadas a los adultos, donde lo que predominaba era el gusto por lo macabro).

No será hasta que se establezca una industria de la historieta, en la segunda década del siglo XX (la primera revista de historietas, *Dominguín*, aparece en 1915; la popularísima *TBO* no surge hasta 1917) cuando veamos los primeros cuentos traducidos a historietas. Según Martín[xxviii] tiene lugar en la colección *Cuentos y aventuras de Periquín*, editada por E. Heras Editor a partir de 1919, y según la publicidad que aparecía en los propios tebeos consistirán en una «interpretación gráfica de los mejores cuentos de hadas y maravillas». Serán un total de 22 ejemplares con ilustraciones de los precursores Donaz, Robert y Noé[xxix], entre otros, y que adaptan historias como "La Madrastra", "La Hurí y el monstruo", "El caballo encantado" o "Los cabellos del diablo". Elementos gráficos que remiten a estereotipos del horror (monstruos, el diablo) imbuidos en cuentos infantiles. A partir de este momento surgirán diversas colecciones que repetirán este patrón: *Cuentos infantiles de Pulgarcito* (El Gato Negro, 1926), *Historias y cuentos de TBO* (Buigas, 1919), *Colección gráfica TBO* (Buigas, 1919), *El cuento infantil semanal* (El Gato Negro, 1922), *Cuentos de Colorin* (Magín Piñol, 1926)[xxx], con títulos tan sugerentes como "Los cuatro monstruos", "El diablo burlado". "El

castillo de la muerte", "Los fantasmas del castillo", "En las garras del monstruo", "El hombre que no tiene miedo", "Las cruces blancas", "La bruja burlona"... Todos ellos de similar factura, con igual finalidad, la que ya hemos comentado "de advertencia", y con un uso simplemente atemorizador de los elementos propios del horror.

Un ejemplo curioso de este uso de ambientes y recursos del horror gótico, sobre todo, lo encontramos en la recóndita colección *Los castillos de España y sus misterios y leyendas* (Buigas, 1928). Cuatro ejemplares donde los títulos "La venganza de la bruja negra", "El grito angustioso del hoyo del diablo" o "El tesoro encantado" remiten realmente a leyendas del folclore español situadas en localizaciones características como el Alcázar de Segovia o la Alhambra de Granada.

Además del uso de figuras como brujas y encapuchados en las ilustraciones de portada, es llamativa de por sí la ilustración que se usa como emblema de la colección, con sus espectros y murciélagos.

La adaptación de cuentos infantiles proseguirá en las diferentes publicaciones de la época: en *Pocholo* (Vives, 1931), con "La bella durmiente" obra de Xiró, con "El colmo de la fantasía" y "La rana y blancaflor", ambas de Met, con "La doncella del mar" de Xirinius; en *Charlot* (Gato Negro, 1928), con "Las cruces blancas"[xxxi]. Pero en la década de los 1930 tendrá lugar un cambio importante: la editorial Hispano Americana comenzará a traducir en sus revistas material procedente de las tiras de prensa norteamericanas, entre ellas Buck Rogers y Brick Bradford (traducido como Jorge el intrépido, ambas en *La revista de Tim Tyler, 1936*), pero sobre todo Flash Gordon de Alex Raymond (en *Aventurero, 1935*). Estas series surgieron en Estados Unidos influenciadas (y en algunos casos originadas) por los *pulps*, aquellas revistas baratas confeccionadas con papel de mala calidad que trataban los géneros más populares, como la ciencia ficción por entonces primitiva. Los *pulps* americanos y los antecedentes europeos de anticipación científica dejaron su huella en la obra de los escritores de novela popular española de principios de siglo, y las series de cómic marcaron a toda una generación de dibujantes y creadores de historieta. Entre los autores de novela popular debemos destacar a José María Canellas Casals. Con una biografía inicial confusa y extravagante (y probablemen-

te exagerada), Canellas llegó a ser director literario de la editorial Marco[xxxii] en los años 1930. Autor de seriales como *Los vampiros del aire* y (probablemente) de *Un viaje al planeta Marte, Mack-Wan, el hombre invencible* y *El último vampiro*, todos ellos de la década de los treinta y en el seno de Editorial Marco, su prosa exuberante, abigarrada y grandilocuente pasó a los tebeos cuando se encargó de guionizar varias historias para la misma Marco cuando ésta comenzó a publicar tebeos. Muestras son, en *La Risa Infantil*, "Tom, el dominador del universo" (1930) o "Las hazañas de Nick, pecho de hierro" con dibujos de Darnís (1933); "Sam el Gigante en la terrible isla de los hombres caimanes", con dibujos de Farell (1933); en *PBT*, "La guerra futura", con dibujos de Farell (con su pseudónimo Kif) (1935); en *Rin-Tin-Tin*, "El fantasma del lago rojo", con dibujos de Darnís (1936); en *Cine-Aventuras*, "A la conquista de la ciudad magnética", con dibujos de Darnís (1936). Y una primera adaptación de "Los vampiros del aire", folletín serializado del que es autor el propio Canellas y que apareció en la revista *Don Tito* con dibujos de Farell. Otros trabajos, no realizados por Canellas, siguieron la misma tónica: En *Pocholo*, de Vives, "La Ciudad aérea" y "El Universo en guerra", de Jaime Tomás[xxxiii]. En *Don Tito*, de Marco, "El vampiro invisible" con dibujos de Kif. Todas ellas son ejemplos de una fantasía delirante, inspiradas por una parte en las historias de Flash Gordon y por otra en los folletines publicados en las décadas anteriores. Historias épicas que, aunque no duden en usar algunos elementos propios del horror (la incesante aparición de formas de vida agresivas para con los héroes, máquinas que son creadas para buscar la destrucción) son ilusiones fantásticas de una ciencia ficción primitiva.

En estas publicaciones tempranas tenemos que prestar atención a un fenómeno que se repetirá desde entonces con frecuencia, y que será la adaptación a la historieta de un relato cinematográfico. En la década de 1930 se produjeron en Estados Unidos las clásicas películas de la Universal que recogían de la literatura (las más de las veces) unas figuras que, gracias precisamente a la caracterización dada en estos filmes, pasarían a la posteridad como mitos del terror: el monstruo de Frankenstein en *Frankenstein* (James Whale, 1931), inspirado en la novela de Mary W. Shelley. *Dracula* en la película homónima (Tod Browning, 1931), inspirada en la novela de Bram Stoker. *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933), basada en la novela de H. G. Wells. Sin inspiración literaria directa surgirían también *La momia* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932), *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack, 1933), y más adelante *El hombre lobo* (*The Wolf Man*, George Waggener, 1941). El aspecto físico de estas criaturas sería copiado hasta la saciedad en décadas posteriores, ya fuera en continuaciones, imitaciones o parodias. Su proyección en España fue precoz, amplia y popular. Y de forma temprana se pudieron ver adaptaciones en la historieta española. En los números 320 a 336 de *Rin-Tin-Tin*, a mediados de los años 30, se serializa "King Kong". Unas primitivas viñetas, obra de Arlet y probablemente con guión del prolífico Canellas Casals. También sobre la misma época pero en la revista *Chiquitín*, también de Marco, se serializa "Frankenstein", obra de Darnís. Si tomamos estos dos filmes como obras de horror, tendremos que asumir que sus adaptaciones

historietísticas también lo son.

"King-Kong" en *Rin-tin-tin* y "El Doctor Frankenstein" en *Chiquitín*, dos muestras primerizas de adaptaciones de películas de horror a la historieta [*imágenes cortesía de Dionisio Platel*]

1936-1939: CUANDO EL TERROR COTIDIANO DESBORDA A LA FICCIÓN

El 18 de julio de 1936 se inicia una contienda que cambiará la historia del país y marcará a las generaciones venideras. Como es lógico, las manifestaciones artísticas se verán afectadas, y entre ellas la publicación de revistas de historietas. Algunas continuarán su recorrido hasta que se agoten las provisiones de papel o sus autores sean apresados (o fusilados). Otras surgirán con el fragor de la violencia, alentando a uno u otro bando. Canellas Casals y otros autores catalanes como Castanys y Serra Massana, afines a los rebeldes, se alejaran de la todavía republicana Barcelona para refugiarse en las zonas ya ocupadas. Así, comenzarán a colaborar en las publicaciones que surgen en esos años: *Pelayos*, que aparece en diciembre de 1936 editada por la Junta Nacional Carlista de Guerra, y *Flecha*, cuyo primer número data de enero de 1937, editada por la Junta Nacional de Prensa y Propaganda de Falange Española de las JONS, ambas en San Sebastián. En *Pelayos* se publicaría la célebre y llamativa "Bajo tierra con los monstruos de la destrucción", con guión de Benjamín (pseudónimo de Canellas Casals) y dibujo de Serra Massana[xxxiv]. Ante un título tan prometedor no cabe sino la decepción al descubrir que esos "monstruos" son, acorde con la ideología de la publicación, los pertenecientes al bando republicano. Cualquier efecto de horror, aparte del que puedan provocar tales manifestaciones, queda fuera de lugar. También en *Pelayos* se desarrollarán varias series fantásticas con elementos asimilables al horror (humanoides cornudos voladores, ciudades tenebrosas), como "Zimbra y los dragones humanos", "La ciudad infinita", "En el país de los hombres dobles" y "Un viaje al planeta Júpiter"[xxxv], todas ellas con los enfebrecidos textos de Canellas

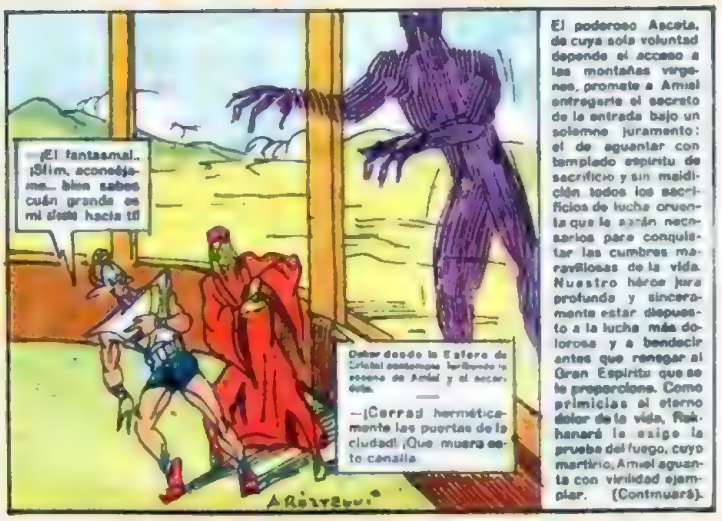
que firma con el pseudónimo de Benjamín o A. benjamín. Muestras más o menos toscas, según el dibujante, de una aventura fantástica impregnada de folletín.

"Bajo tierra con los monstruos de la destrucción", un título engañoso para una historieta de fuerte contenido ideológico y escaso valor artístico, que contrasta con las "Andanzas de Picotín", aventura infantil que muestra elementos típicos del horror desde una perspectiva humorística. Ambas en *Pelayos*.

En *Pelayos* también hallamos representaciones de los cuentos de hadas, ya sea adaptadas a la historieta infantil, como en "Andanzas de Picotín", con guión de G. Li. Y dibujos deAs (pseudónimo de Castanys), hallando en sus aventuras "La casa encantada" y "El castillo de Mi-Ci-Fu" formas y arquetipos típicos de las narraciones infantiles maravillosas, o pervirtiendo el cuento tradicional, como en "Caperucita, Payín y el lobo", del mismo equipo creativo, donde ya el título lo dice todo.

Por otro lado, en *Flecha* hallaremos otra historia típica de Canellas / Benjamín, "El fantasma gigante del mundo maldito", en esta ocasión con dibujos de Aróztegui, en la que aparecen de nuevo unos seres que asemejan demonios (muy parecidos, por cierto, a los de "Zimbra") y hasta un espectro (el "fantasma del título"). Más interés tiene si cabe, aunque no precisamente por su calidad artística, la aparición de una primera muestra en historieta de lo que se ha dado en llamar "peligro amarillo", una corriente de pensamiento que alertaba del potencial malvado oriental y que tenía su máximo exponente ne la figura de Fu-Manchú, el pérfido villano ideado por Sax Rohmer. Tal es el caso de "Fu-Manchú o el dragón rojo", de Aróztegui, que no es precisamente una historieta de horror pero que mencionamos como nueva muestra de género colindante.

Ambas publicaciones se fusionarán en 1938 para formar *Flechas y Pelayos*, en la que no hallaremos nuevos ejemplos de aproximaciones al horror hasta los años 1940.



Viñeta de "El fantasma gigante del mundo maldito", otro desvarío fantástico de Canellas Casals publicado en Flecha.

Pero el verdadero hallazgo lo encontramos en una publicación del bando republicano, titulada *Yo* y editada por SGEL (siglas de Sociedad General Española de Librería). Aparte de las derivaciones típicas del relato fantástico similar a Flash Gordon ("En busca de la vida eterna", con dibujos (¿y guión?) de Sacha, después de G. Barba), el relato policíaco de misterio ("El secreto del difunto Dr. Flint", también de G. Barba)[xxxvi] y el cuento de hadas ("El dragón de mil cabezas"), hallamos una inesperada historia que, aparentemente, reúne todas las características para ser la primera historieta de genuino horror en España. Se trata de "Los misterios del otro mundo" del poco conocido G. Barba, serializada entre los números 23 a 41 de *Yo*. La premisa no puede ser más curiosa: Joe Kalles, "miembro de la más alta aristocracia de Nueva York", ha perdido a su ¿novia? ¿mujer?, Johan Natal. Una noche se le aparece su amada muerta, que se esfuma entre sus brazos, para inmediatamente aparecer un esqueleto ataviado con una túnica con capucha. Ese esqueleto es en realidad su amada tal y como se encuentra ahora, que pide a Joe que le acompañe, por lo que éste, ni corto ni perezoso, se suicida para acompañarla al "otro mundo". A partir de este momento se sucede un recorrido por lo que se supone es el más allá donde, tras atravesar una pasarela construida con huesos, ambos personajes se encuentran en una inmensa sala con múltiples crisoles cuyas llamas representan a las vidas humanas, custodiadas por un "ejército" de esqueletos. Ven pasar una caravana de encapuchados que resultan ser los muertos recientes que acuden a ser juzgados por sus actos. Por supuesto, el alto tribunal encargado de juzgar está formado por esqueletos. Tras asistir al juicio de un rey malvado (con su corona y todo), llegan a otra sala donde "las brujas y hechiceros purgaban sus males". Una de esas brujas es una tal Mary, que les relata su historia repleta de malos actos. Se encuentran a un genio (que lleva un gorro picudo de mago y lee en un libro inmenso) y a un guía que les seguirá mostrando los detalles del lugar en el que se encuentran. Otra sala, y de nuevo una caravana en esta ocasión de seres humanos (¡desnudos!) que fueron en vida "ladrones, tahúres, vagabundos, viciosos, cuyo don en la tierra no fue más que el robo, la mentira y la calumnia", fustigados por demonios alados. El guía les sigue mostrando a los castigados por avaricia (sumergidos en un inmenso lago de lava sin posibilidad de salir), por calumnia (castigados a echar fuego por la boca eternamente) y por envidia (encerrados en enormes témpanos de hielo). Y aquí se acaba la cosa, debido al cierre de la revista y dejando la historia inconclusa. No se sabe hasta donde se hubiera podido llegar en esta historia, pero la progresión de situaciones insólitas presagiaba la obra más delirante del tebeo español (con permiso de Canellas). Aunque el argumento es una amalgama de recursos clásicos del folletín mezclados con conceptos del Infierno de Dante, las imágenes (en color) que plasma G. Barba son impactantes: enormes simas por donde pululan esqueletos, demonios, almas

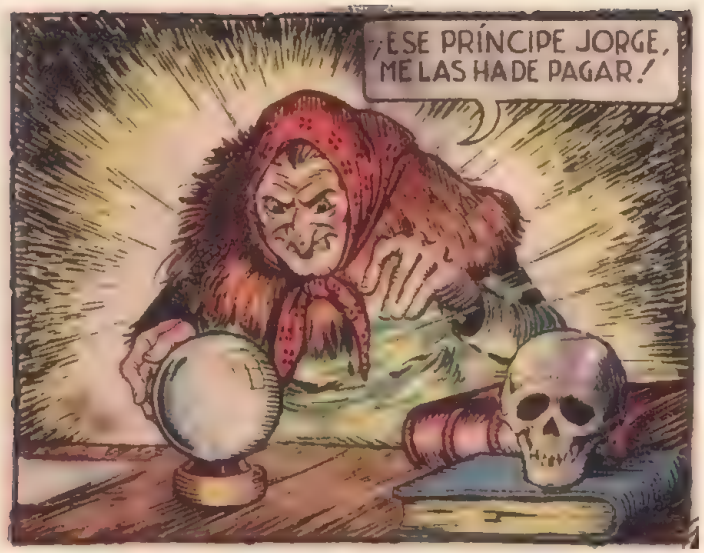
del purgatorio; cientos de brazos emergiendo del suelo; las figuras de los castigados en el mar de lava, o sufriendo por las llamaradas que despiden sus bocas... Ya hemos comentado que la difusión de la publicación no fue excesiva, pero los niños que llegaron a leer aquellas páginas posiblemente no hayan conseguido olvidar las andanzas de Joe y Johan por el "otro mundo". Una historieta inesperada, extravagante, inusual, que no tuvo continuidad alguna en el panorama del cómic español.

Primera y octava entregas de "Los misterios del otro mundo". En la primera página, el protagonista ve aparecere primero al fantasma de su amada muerta y después, al esqueleto encapuchado que la encarna. En la otra página, y una vez inmersos en "el otro mundo", comprueban el sufrimiento de brujas y hechiceros.

HORRORES PARA DESPUÉS DE UNA GUERRA

Tras la funesta Guerra Civil la industria editorial se irá recuperando poco a poco. Las siguientes décadas serán las de mayor difusión de los tebeos, en relación con una población infantil y juvenil desprovista de otros entretenimientos y necesitada de aventuras, y con dos máximos exponentes: el cuaderno de aventuras y la revista de historietas.

Seguirá la evolución de las adaptaciones de cuentos de hadas. Si a finales del siglo XIX se pasó de una tradición oral y para todos los públicos a una tradición escrita, moralista y dirigida al público infantil, a partir de los 1940 los cuentos de hadas serán adjudicados, sin posibilidad de retorno, al público infantil femenino. Así, será frecuente encontrar publicaciones que alternarán historias de contenido puramente romántico con otras en las que se adapten cuentos. Haciendo una lista sin mucho detalle, para que nos hagamos una idea de la difusión de este mercado, hallamos cuentos maravillosos en *Cuadernos Selectos* (Cisne, 1942), *Historie-*



La bruja Carraspia de Anita Diminuta, uno de los pocos elementos de horror que perviven en los cuentos infantiles de la posguerra

tas gráficas (Ameller, 1942), *Monográficos Ameller* (Ameller, 1942), *Cuentos* (Hispano Americana, 1943), *Monográficos de la Colección Infantil de las Grandes Aventuras* (Hispano Americana, 1943), *Rosita* (Hispano Americana, 1944), *Los mil y un cuento* (Ameller, 1945), *Azucena* (Toray, 1947), *Cuentos de la abuelita* (Toray, 1949), *Historietas cómicas de Merche* (Marco, 1950), *Y otro cuento más* (Super, 1950), *Cuentos ejemplares infantiles* (Valenciana, 1951), *Rosita* (Bruguera, 1951), *Ardillita* (Ediciones Gráficas Ricart, 1952), *Mis cuentos* (Toray, 1952), *Celia* (Bruguera, 1954), *Cuatro Rosas* (Ferma, 1955), *AVE* (Ediciones Gráficas Ricart, 1955), *Enanito* (Ameller, 1955), *Princesita Carolina* (Ferma, 1956),y *Cuento del mes* (Mateu, 1959). Eso sin contar las numerosísimas adaptaciones que aparecen en las revistas de contenido variado, sobre todo aquellas destinadas a un público de menor edad y de preferencia femenino. El horror, al que podíamos vislumbrar en las primerizas adaptaciones de los años 1920, queda prácticamente eliminado de estas publicaciones. Aún existen algunos elementos arquetípicos (la bruja mala, el diablo) en la deliciosa serie de Jesús Blasco "Anita Diminuta" (publicada en *Mis Chicas*, Consuelo Gil, 1941). Téngase en cuenta que el adjetivo "deliciosa" ya predispone en contra del hallazgo de horrores.

También continuarán las adaptaciones de películas a historieta. El cine en la postguerra es un medio de amplia difusión, lo bastante barato como para que sea cercano al pueblo, y fuente de inagotables aventuras para la infancia y la juventud, un grupo de edad que todavía (al menos en España) no será grupo de consumo con entidad propia. Las películas estrenadas en España en la década de 1940 son continuaciones o aproximaciones a los mitos ya cimentados en la década de 1930, importándose también el fenómeno del serial o película por entregas. Encontramos así las adaptaciones de los seriales *El misterioso Doctor Satán* y *Los tambores de Fu-Manchú*, ambas de Editorial Valenciana y de 1943, realizadas por José Grau. Destaca en este aspecto la editorial Grafidea, que incluye adaptaciones de películas de terror en sus colecciones *Cuadernos Infantiles Populares* ("El hombre invisible vuelve", "La sombra de Frankenstein", "Alarma en la ciudad", "El monstruo de acero") y *Cuadernos cinematográficos* ("El fantsma de la ópera"), ambas de 1945. También podemos citar la adaptación de "Frankenstein y el hombre lobo" en el nº 3 de la revista *Junior Films* (Baguñá, 1946), pero quizás la colección más recordada (y más difícil de encontrar hoy día) sea la *Colección Diamante Negro*, publicada por Rialto en 1944, que incluía adaptaciones y versiones autóctonas con personajes clásicos como "La vuelta del vampiro Drácula", "Zaroff, el cazador de hombres", "La Vuelta de Fu-Manchú", "El hombre invisible", "El tanque humano del Dr. Satán", "Frankenstein", "Terror en la casa solitaria", "Terror a medianoche" o "La isla de los monstruos", realizadas por el equipo de López Rubio.

"La sombra de Frankenstein" de la colección *Cuadernos Infantiles Populares* de Grafidea, y "La vuelta del vampiro «Dracula»" de la colección *Diamante Negro* de Rialto, dos ejemplos de versiones del cine de horror

La aventura fantástica con elementos de horror derivará hacia la ciencia ficción tal y como la conocemos hoy, tipo *space opera*, en multitud de series: *Monográficos Editorial Española* (Editorial española, 1939), con el título "A la conquista del sol", otra fantasía de Canellas con monstruos alados alienígenas; *Selección aventurera* (Valenciana, 1940) que incluye como números monográficos "Kloda, la reina de Marte" y "Tras las momias", ambas de Corral; y toda una serie de obras que imitaban el estilo y temas de Flash Gordon y que progresivamente derivarían hacia un mayor contenido científico en los argumentos: *Barton, el gladiador del espacio* (Valenciana, 1941), *Carlos el intrépido* (Hispano Americana, 1942), *Doctor Brande* (Hispano Americana, 1943), *Ray de Astur* (Hispano Americana, 1943), *Carlos Tey* (Grafidea, 1944), *El vengador del mundo* (Valenciana, 1944), *Guerra a la Tierra* (Marco, 1945), *Red Dixon* (Fantasio, 1945, y después Marco a partir de 1954), *Zingar Dan* (Bruguera, 1946), *Los exploradores del universo* (Valenciana, 1951), *Al Dany* (Clíper, 1953), *Capitán Robles* (Bruguera, 1954), *Cesar Meteor* (Toray, 1955), *Selección de Aventuras Ciencia Ficción* (Toray, 1955), *Platillos volantes* (Ricart, 1955 y 1956), *El dueño del átomo* (Ferma, 1956), *Policía del espacio* (Jobas, 1956), *Vendaval* (Bruguera, 1956), *Futuro* (Clíper, 1957), *Kit-Boy* (Soriano, 1957), *Rock Robot* (Marco, 1957), *Aventurero del espacio* (Hispano Americana, 1958), *Marcos* (Maga, 1958) o *Rock Vanguard* (Rollán, 1958), además de las celebérrimas *Diego Valor* (Cid, 1954 y 1956) de Jarber, Buylla y Bayo, y *Mundo futuro* (Toray, 1955) de Boixcar.

Cabe destacar la serie de 13 números *Los vampiros del aire* (Marco, 1940), una nueva adaptación del inagotable Canellas Casals que tras la guerra trabajó sobre todo en la revista *Chicos* junto al dibujante Emilio Freixas. La serie es, una vez más, una mezcla de fantasía, aventura, misterio y acción pasada por el tamiz del relato folletinesco. Marcos Bon, ingeniero de pro, inventa el "vestido volador", pero es inmediatamente chantajeado por una serie de villanos, los que dan título a la serie, comandados por un tipo que se hace llamar "El vampiro" y cuya base de operaciones se encuentra en un siniestro castillo. Todas las aventuras enfrentarán a los criminales con Marcos y su amigo Carlos, apareciendo en varios números iconos del horror como en "La bruja del castillo", "El hombre fantasma" o "El monstruo del campanario". Como suele suceder, estas apariciones "horroríficas" tendrán una explicación completamente racional, lo que no desmerece esta serie que sirve de enlace entre el relato fantástico de los años 1930 y el relato de misterio que tendrá enrome éxito en los 1940-1950.

Si atendemos a la tesis de Jesús Jiménez Varea[xxxvii] y consideramos a los superhéroes como "monstruos", tendremos que revisar también las series relacionadas con este tema. La aparición de los superhéroes en Estados Unidos coincidió con la guerra civil española, lo que condicionó su aparición en nuestro mercado. Si bien no existieron problemas para la edición de algunos de ellos (el Capitán Marvel gozó de presencia en varias colecciones, alguna de ellas relacionada con sus seriales cinematográficos[xxxviii]), la mayoría se vieron vetados en nuestro país hasta el aperturismo de los años 1960. Así, Superman apareció tímidamente como *Ciclón el superhombre* (en la colección del mismo título de Hispano Americana, en 1940), y Batman en *Robin y el murciélago* (Iberoamericana, en 1948), aunque con aventuras apócrifas dibujadas por el español Julio Ribera. Surgieron en cambio diversos superhéroes autóctonos de distinto calado (escaso, por norma) aunque similar idiosincrasia. Parecían auténticos superhéroes por su atuendo, habitualmente estrafalarias vestimentas que no ocultaban la falta de auténticos superpoderes, pero eran simplemente justicieros enmascarados que desarrollaban sus aventuras en paisajes exóticos, como *Galator* (Hispano Americana, 1944), *El Rayo Fantasma* (Hércules, 1947), *Capitán Sol* (Grafidea, 1948), *El Rey de la Jungla* (Bruguera, 1948) o *El Duende* (De Haro, 1950); o vivían tramas policiales en ambientes urbanos, caso de *El Encapuchado* (Clíper, 1950), *El misterioso X* (Garga, 1950) y *La Sombra Justiciera* (Ferma, 1954). Merecen especial atención dos ejemplos comparables a cualquier colección norteamericana de la época. Uno de ellos es *Águila Negra* (Bruguera, 1948), una dinámica serie de Ripoll G. dibujada al estilo Caniff, y que recrea las andanzas de este personaje (ataviado con una capucha con un pico de águila) de tono policíaco y con el "peligro amarillo" siempre presente. Pero es *El Murciélago* (Marco, 1943) la serie que más se acerca al estándar superheróico con un personaje central muy semejante a Batman (ya su nombre le orienta). Posee una serie de artefactos que le ayudan en su tarea, como el cristal radiante con el que puede emitir rayos destructores, paralizar la voluntad de su oponente o hacer desmayar a sus contrarios, o la máquina de rayos

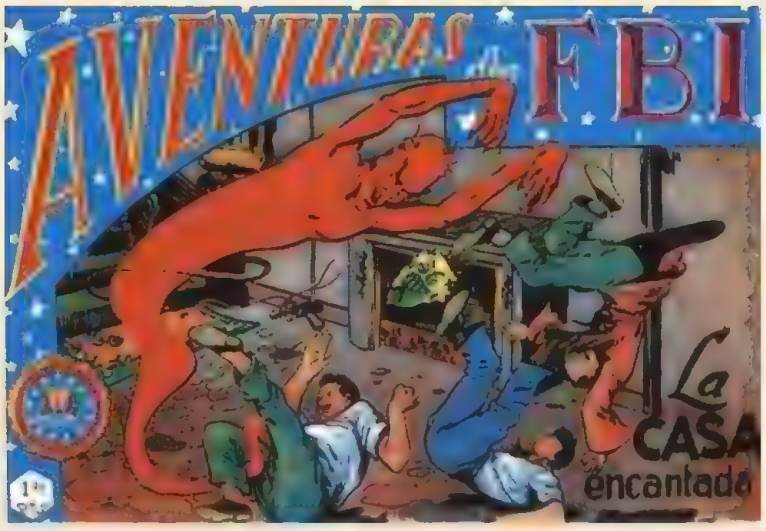
"H" que vuelven a quien se exponga a ellos invulnerable, o los murciélagos mecánicos que hacen huir a los maleantes, que como todo el mundo sabe son "cobardes y supersticiosos". Tiene además un supervillano, el Señor "Z", que posee la pistola de rayos *ultra cósmicos* para destruir el cristal radiante. Un auténtico superhéroe para esta serie de 6 cuadernillos realizada por Boixcar.

Efectivamente, nuestros superhéroes no son "monstruos" en el sentido de que adquieren sus superpoderes de forma sobrenatural, pero se permiten el uso de elementos tópicos del terror en sus aventuras.

El éxito de la ciencia ficción fue progresivo, alcanzando su cota máxima en los años 1950 donde quedó perfectamente establecido el modelo a seguir en décadas posteriores. Pero otro género disputaba con el fantástico el favor del público, el policíaco. Iniciado en los relatos de Dupin escritos por Poe y consolidados por Conan Doyle con su Sherlock Holmes, los relatos detectivescos rápidamente se hicieron un hueco entre los lectores, apareciendo rápidamente multitud de imitadores con espectaculares dotes deductivas. Seguiría el éxito con los personajes de Gaston Leroux (Rouletabille), Agatha Christie (Hercules Poirot, la Srta. Marple), S. S. Van Dine (Philo Vance) y el prolífico Edgar Wallace. En Estados Unidos surgió una derivación del tema con los escritores Dashiell Hammett y Raymond Chandler, que añadían un aspecto social a la simple trama detectivesca generando lo que hoy conocemos como "novela negra". Todo este batiburrillo de estilos se vio reflejado en los innumerables *pulps* y novelas populares de principios del siglo XX, que en muchos casos introducían el misterio en sus narraciones, que acababa abusando de los elementos propios del horror. Evidentemente, la historieta española presentó múltiples ejemplos de género detectivesco / policíaco / de suspense.

Uno de los casos más precoces lo tenemos en la serie "El Castillo de los tres Fantasmas", dibujada por Jaime Tomás sobre historia de Bill J. Moore[xxxix] y publicada en la revista *Mickey* (Molino, 1935). En el castillo del título es donde se desarrolla la historia, que comienza con la llegada al pueblo de unos muchachos que descubrirán que algunos amigos suyos están secuestrados en la siniestra fortaleza. Se trata de una aventura de misterio policíaco, muy entretenida, aunque nada tiene que ver con el horror. Es cierto que en una ocasión se observan tres espectros sobre el castillo que aterroriza a los chavales, pero en ningún momento se explica el origen de los mismos, posiblemente un ardid de los secuestradores, ya que la historia queda inconclusa. Lo vemos también en Cuentos ilustrados (Marco, 1941), en cuyo número 13, con el título de "El rubí mágico", unos malvados se disfrazan como esqueletos para atemorizar a sus víctimas.

Varias series de cuadernos se centrarán en este tema tan caro al público, y en ellas podremos observar los iconos típicos del horror. Una de ellas es *Alan Duff* (Marco, 1952), con guión y dibujos de Julio Vivas, donde para nuestro estudio destacan los arcos argumentales de los números 8 a 10 ("La dama negra", "El duende de Charteris", "Falsos indicios") y 11 a 15 ("El vampiro", "Serie de suicidios", "Terror en Londres", "En el Támesis", "Sangre en el río"), más por lo que insinúan las portadas que por lo que realmente se cuenta en la historia. Otra serie policíaca muy conocida y longeva es *Aventuras del FBI* (Rollán, 1951), que no le hacía ascos a cualquier cosa que tuviera que ver con lo fantástico, como podemos comprobar en los títulos "La garra escarlata" (nº 5), "La espía satánica" (nº 10), "Los vampiros de Nueva York" (nº 11), "Terror en Hollywood" (nº 18), "Volando hacia la muerte" (nº 44), "El hijo de King-Kong" (nº 57), "El cerebro electrónico" (nº 94), "La casa encantada" (nº 148), "Sombras al acecho" (nº 226), "Misterio en el museo" (nº 228), "El hombre invisible" (nº 239) y "Los viajeros del espacio" (nº 242). También destacamos las historias aparecidas en *El Coyote*, editada por Clíper, tanto en su primera época (iniciada en 1947) como en la segunda (iniciada en 1954). Además de las consabidas series de fantasía / ciencia ficción (como "Jinete del espacio", con guión de José Carlos M. y dibujos de Darnís o "Gus Miley, piloto del tiempo", con guión de J. P. Vallmajor y dibujo de J. Ribera) y de superhéroes a la española ("Máscara negra" de Vicente Roso, "Kay y el lagarto humano" de Ripoll G., o "El hombre eléctrico" de Félix Doménech) se serializan series policíacas con grandes dosis de misterio, como "Skilled", con guión de Ricardo Acedo y dibujo de Francisco. Hidalgo, y "Mr Radar" de Alfons Figueras.



Segunda página de la historieta "El hombre enigma", de Darnís, y "Pesadilla", de Julio Ribera. Dos muestras de horror aisladas, sin continuidad, ajenas al resto de la producción en historieta de nuestro país en aquellas fechas.

Un breve inciso para comentar otro hallazgo. A principio de la década de 1950 proliferaron auténticas publicaciones de horror en Estados Unidos, siendo las más conocidas las de la editorial EC. El mercado español permanecía impermeable a cualquier tipo de influencia de este tipo, y hasta la década de 1980 no se reprodujeron en España alguna de las historietas de esta editorial (como muestra en algunas publicaciones teóricas). Curiosamente, en la revista *El Coyote* aparecen dos historietas autoconclusivas, de una página, que recuerdan enormemente el tipo de relato narrado en las publicaciones EC. Una de ellas es "El hombre enigma", aparecida en el número 39 y realizada por Darnís. La otra se titula "Pesadilla", y la firma Julio Ribera en el número 80. En "El hombre enigma" un misterioso personaje aparece en mitad de los bombardeos de la ciudad de Londres en la Segunda Guerra Mundial para salvar de un incendio a una niña, resultando completamente ileso. Al interesarse por su identidad, el personaje sólo contesta una y otra vez "Soy un cadáver". Entonces relata su historia a los allí congregados, contando como un día se metió por curiosidad en una siniestra casa donde halló a un más siniestro individuo, de apariencia mefistofélica, que a su vez le dijo: "Yo estoy dispuesto a ayudarle, y para eso debe morir [...] Usted no tendrá ganas de comer ni beber. No vivirá en parte alguna. Vagabundeará, no tendrá necesidad de hacer nada y podrá curiosear todo el día. [...] Será igual que un cadáver...". Tras contar esto, este personaje desaparece entre las llamas para no ser nunca más visto. La historia de "Pesadilla" es m ás convencional por ser un tema ya tratado varias veces, el de la premonición. Sam Lockwood está terminando de recuperarse tras un accidente en un hospital. Una mañana parece detenerse el tiempo, y al asomarse extrañado por la ventana observa a un coche fúnebre. El conductor del mismo se dirige a él y le dice "¡Queda sitio para usted, señor!". Sam queda aterrado, pero un tiempo después todo parece volver a la normalidad. Sale del hospital y al intentar coger el autobús, el conductor tiene el mismo aspecto físico que el

del coche fúnebre y le repite exactamente las mismas palabras: "¡Queda sitio para usted, señor!". Sam se niega a subir en el vehículo, lo que evita que muera porque poco después el autobús cae de un puente falleciendo todos sus ocupantes. Dos episodios aislados que, como en el caso de "Los misterios del otro mundo" no tuvieron continuidad posterior.

Existe otra publicación, de corta numeración pero cuyo contenido también se identifica en su mayoría con las series policíacas y de misterio. Se trata de *El Campeón* (Bruguera, 1948), donde destacarán series como "Erik, el enigma viviente", "Red Grey en el caserón de la muerte" y las aventuras de "El Inspector Dan".

"Erik, el enigma viviente", de Bosch Penalva, es una mezcla de serie policíaca, ciencia ficción y superhéroes, donde Jean Duval es acusado injustamente de asesinato y ejecutado. El doctor Palmer con la ayuda de Miss Young lo resucitan cual monstruo de Frankenstein, recuperando solo su cabeza y uniéndola a un cuerpo mecánico, recibiendo el nombre de Erik y actuando como elemento vengador.

Mayor atención requiere "Red Grey en el caserón de la muerte", de Ferrándiz. Red Grey es un escritor de novelas policíacas que llega a Inglaterra para documentarse, pero acabará viviendo aventuras en el caserón del título junto con un chico espabilado, Bob, intentando salvar al Doctor Palmer y a su hija Diana del secuestro al que les tiene sometido un villano conocido como el Dueño, en medio de fantasmas, cadáveres, secuaces monstruosos, máquinas destructoras... Una delicia de historieta que, como no podía ser de otro modo, acaba transformándose en terror al descubrirse el origen de todos los fenómenos sobrenaturales.

"Red Grey en el caserón de la muerte", de Ferrándiz, lo más cercano al horror que podía permitirse una publicación juvenil

"El inspector Dan contra Fu-Manchú" es el título de la aventura que se ofrece en *El Campeón*, aunque Dan ya hizo su aparición un año antes en lás páginas de *Pulgarcito* con "El monstruo de las tinieblas", con guión de Rafael González y dibujo de Eugenio Giner. Será Giner el que dé el enfoque característico a la serie con su uso expresionista del dibujo, realzando conscientemente los elementos de horror y convirtiéndose por tanto "El Inspector Dan" en el paradigma de las series de misterio policíaco. Sus apariciones no se limitarán a *Pulgarcito* e *El Campeón*, llegará a tener serie de cuadernillos propia en incluso dará nombre a una colección[xi], con reediciones posteriores varias.

Todas la series de *El Campeón* finalizarán cuando la colección acaba prematuramente, en el número 20, excepto la ya mencionada de "El Inspector Dan"[xii].

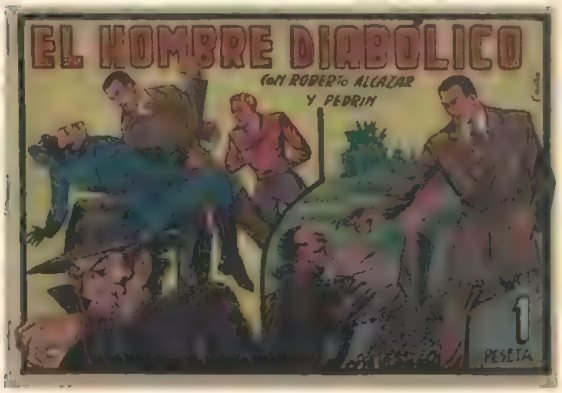
Además de las múltiples series "de género" (de capa y espada, de ciencia ficción, de piratas, del oeste, bélicas, románticas...)[xiii], se popularizaron varias colecciones que podríamos denominar "generalistas" o "de aventuras", ambientadas en la época actual y en la que se sucedían diferentes aventuras con variadas ambientaciones, siempre predominando el aspecto policíaco y la acción directa. Eran habitualmente series longevas y de gran aceptación popular, que no dudaron en algún momento de su trayectoria dedicar su contenido al horror, aunque al final, como con Radcliffe, el elemento sobrenatural tuviera una explicación perfectamente lógica. Series como *Juan Centella* (Hispano Americana, 1940), traducción de la italiana Dick Fulmine, que ya en su primer número ostenta el título "Los fantasmas del castillo misterioso", repitiendo tema espectral en el número 73, "El auto de los fantasmas"; *Ricardo Barrio* (Hispano Americana, 1941), corta serie que llama la atención en su número 3 (con el redundante título "El diabólico señor Satán") y toca, como no, el "peligro amarillo" (en su número 4, "Barrio chino"); *La pandilla de los siete* (Valenciana, 1945), de la *factoría* Quesada / Gago, un grupo de chavales que no duda en afrontar lo misterioso en "A la caza de los fantasmas" (nº 2), "El autómata de acero" (nº 8), "El monstruo en acción" (nº 9), "El fin del monstruo" (nº 10), "El loco de las tinieblas" (nº 34) y "Los dos vampiros" (nº 76); *Dick Toro* (Hispano Americana, 1946), que basa casi todo su potencial terrorífico en la amenaza oriental con títulos como "El crucero del misterio" (nº 13), "La nave macabra" (nº 20), "El ladrón fantasma" (nº 21), "El cadáver viviente" (nº 24) o "La catacumba de los horrores" (nº 28); más fantasmas en *Tony y Anita* (Maga, 1951), con "El castillo de los fantasmas" (nº 4) y "El desfile de los fantasmas" (nº 94); algunos

títulos sugestivos en Cartucho y Patata (Maga, 1956) (no, no es una serie paródica), "El fantasma de la niebla" (nº 12) y "Pasaporte al infierno" (nº 145).

Pero si hay una serie que destaca por el uso consciente de los elementos terroríficos tanto a nivel gráfico como argumental, esa es *Roberto Alcázar y Pedrín* (Valenciana, 1940). Dibujada por Eduardo Vañó (acompañado después por sus hijos Eduardo y Vicente) y con múltiples guionistas, entre los que destacan José Jordán Jover, Federico Amorós, Vicente Tortajada y Pedro Quesada, *Roberto Alcázar* es una de las colecciones más longevas y famosas del cómic español, conocida por su supuesta afección al régimen franquista aunque realmente lo que predominaba era un sentido de la aventura y la acción continua, con los defectos propios de la producción acelerada y de las costumbres de la época que le tocó vivir. Al contrario que otras series que hemos mencionado, en las que los elementos terroríficos servían sobre todo de reclamo en las portadas para el lector, el terror en *Roberto Alcázar* es intencionado e impregna toda la aventura, sin limitarse a mostrar fantasmas y monstruos en sus cubiertas. Sin embargo, y como podemos observar en prácticamente toda la historieta española hasta los 1960, los pretendidos espectros, seres y fenómenos extraños serán en realidad fruto de las malvadas intenciones de unos villanos que utilizan estos recursos para su propio beneficio. Esta presencia se observa sobre todo en los números que se publicaron durante la década de 1940, aunque se perpetuarán a lo largo de toda la serie, con títulos como "El barco embrujado" (nº 2), "El fantasma de Roca-azul" (nº 12), "El templo de los espíritus" (nº 174) o "La casa de los fantasmas" (nº 195), donde se recurre a los espectros; "La radio diabólica" (nº 5), "El monte del diablo" (nº 13), "Los ojos del diablo" (nº 135) o "La campana de Satán" (nº 144), con evidente referencia al rabicornudo encarnado; la existencia de monstruos varios en "La huella del monstruo" (nº 37), "El monstruo de tres cabezas" (nº 152) o "El pulpo vengador" (nº 155); la aparición de científicos locos (y, evidentemente, malvados) es abrumadora, y como ejemplos podemos mencionar "El diabólico doctor Pat" (nº 40), "La locura del profesor Lowe" (nº 63), "Los esclavos del doctor Sand" (nº 173) o "Los monstruos del Doctor Argos" (nº 611); los autores tampoco

ocultan sus referentes, existiendo cierta similitud entre la obra de Emilio Carrere *La torre de los siete jorobados* y el nº 28 de la colección, "El torreón de los jorobados", o la apariencia prácticamente calcada de los personajes de "Los grajos de la frontera" (nº 53) o los de el ya mencionado "El diabólico doctor Pat" con los protagonistas de *Los vampiros del aire* de Canellas. El afán de racionalizar los hechos "sobrenaturales" es a veces excesivo, porque desde la ilustración de la cubierta se muestra la resolución del (en principio) asunto misterioso, como en "La momia viviente" (nº 6) o "El fantasma de Sir Douglas" (nº 605).

De entre los más de 1.200 ejemplares de *Roberto Alcázar y Pedrín* hay una parte que destaca especialmente, la del arco argumental del Hombre Diabólico, Svimtus, que abarca desde el número 94 al 120 en una inusitada, en esta serie, aventura de continuará. Este malvado personaje y sus compinches Graham y Sher-Shing tendrán en vilo a Roberto y Pedrín en situaciones que se rodean en todo momento de un halo de misterio. El mismo Svimtus es representado como el colmo de la maldad, ataviado con la vestimenta atribuida al vampiro, y desde el inicio parece mostrar poderes sobrenaturales. La historia escrita por Pedro Quesada y dibujada por Vañó recrea una y otra vez el esquema de la serie, planteando un problema y resolviéndolo en el mismo número casi siempre con violencia, aunque en esta ocasión los niveles de crueldad y el daño producido a inocentes será suficiente para producir terror. Los números inmediatamente siguientes añadirían más elementos de horror y surrealismo a la trama, al ser utilizado el cerebro de Svimtus como droga para convertir a seres humanos en asesinos a la luz de la luna (¿) por un científico malvado disfrazado de gorila (¿?).[xliii]



No podemos dejar de mencionar las parodias del tema. Al ser un género ampliamente difundido aunque poco cultivado, el horror, y sobre todo sus figuras arquetípicas, son frecuentemente parodiados en series humorísticas. Así, fantasmas, vampiros y monstruos ocuparán páginas de humor en diferentes publicaciones aunque su verdadera expansión tendrá lugar a partir de la década de 1970. Por ejemplo, el personaje "Mefisto", de Alfons Figueras[xliv], un fantasma que quiere ser moderno en la revista *Chicos* (Consuelo Gil, 1938). O las peripecias de "Sherlock López y Watso de Leche" de Gabi en *Flechas y pelayos*, como la "¡El caserón del horror!" (nº 363) o "Vampiros y bombas atómicas" (nº 528). O las *Aventuras de Don Triqui* (Ameller, 1950), con "Un fantasma en apuros" (nº 8) o "En los dominios del vampiro" (nº 14). Incluso existieron series de cuadernos con parodias de científicos locos y malvados, como *El Profesor Magnus contra el Dr. Cicuta* (Proa, 1944) y *El Profesor Carambola* (Valenciana, 1945).

"Mefisto", de Alfons Figueras en la revista Chiocos; Gabi en Flechas y pelayos; y un ejemp`lar de las Aventuras de Don Triqui, tres muestras de (las numerosas) parodias del horror

De una tan larga exposición en la que nos hemos encontrado brujas, demonios, espectros, seres monstruosos, héroes enmascarados, peligros de otros planetas, mitos del cine de terror, cadáveres que no lo son, chinos con coleta, y monos y más monos, podemos entresacar las siguientes conclusiones:

- Los elementos de horror son frecuentes en las adaptaciones de los cuentos de hadas, sobre todo en los más primitivos que estaban orientados al público infantil con un fin moralizante, actuando estas historias como relatos "de advertencia". Con el paso de los años el elemento terrorífico se suavizó, pasando los cuentos de hadas a formar parte de las publicaciones que mezclaban indistintamente el contenido romántico con el maravilloso, teniendo como objetivo el público femenino.

- La fina línea que separa a unos géneros de otros permitió que, sobre todo en las obras pioneras, existiera una gran cantidad de historietas de apariencia fantástica que utilizaban abundantemente recursos del horror, la ciencia ficción, el relato policíaco y el folletín, destacando entre sus representantes Canellas Casals, como guionista, y Darnís, Farell y Tomás, como dibujantes. Estas obras se desarrollaron sobre todo en el seno de la Editorial Marco, antes de la guerra civil, y de forma dispersa después de la misma. Como epítome puede mencionarse a la serie *Los vampiros del aire*, de 1940.

- La primera y genuina historieta de horror español, a nuestro criterio, la hallamos en una publicación poco difundida y en un periodo de transición, el de la guerra civil en una zona aún no ocupada. Se trata de **"Los misterios del otro mundo"**, del poco conocido G. Barba, en la revista *Yo*. Tanto desde el punto de vista argumental como del grafismo recurre en todas y cada una de sus páginas al horror, en una experiencia que no tendrá continuidad.

- Como consecuencia del aumento de la difusión de las proyecciones cinematográficas y la exportación de figuras claves del género, los mitos del terror adquieren una gran popularidad, que será transpuesta a la historieta. Destacan en este aspecto las adaptaciones iniciales de "Frankenstein" en *Chiquitín* y de King Kong en *Rin-Tin-Tin*, y después de la guerra las versiones de Grafidea y de la colección *Diamante Negro* de Rialto.

- Los elementos característicos del horror se usan frecuentemente en series que no son de horror: de ciencia ficción, de superhéroes (destacamos *El murciélago*, de Boixcar), policíacas o detectivescas (destacamos *Aventuras del FBI* o los seriales aparecidos en la revista *El Coyote*), generalistas o de aventura (destaca-

mos *La pandilla de los siete* o *Tony y Anita*), e incluso en parodias (las historietas de Figueras o Gabi). Pero hay que señalar dos series, longevas y ampliamente difundidas, donde el elemento de horror forma parte casi constante de la trama: son *Roberto Alcázar y Pedrín*, en la que sobresale por encima de todo la historia de El Hombre Diabólico, y *El Inspector Dan*. En ambas los autores son plenamente conscientes del uso de argumentos, diálogos, imágenes y planteamientos visuales directamente relacionados con el horror y diseñadas para dar miedo, aunque al final siempre se encuentra una explicación lógica que convierte al horror en terror.

- De igual forma destacan algunas revistas por su constante referencia al género. *El Coyote*, donde tendrán cabida varias historias de misterio y donde sobresalen dos historietas puntuales que guardan relación con el horror, siendo similares en su planteamiento y resolución a las realizadas en Estados Unidos en la editorial EC. Se trata de **"El hombre enigma"**, de Darnís y **"Pesadilla"**, de Julio Ribera. Dos hitos sin continuidad posterior. Y la revista *El Campeón*, en la que aparece una historia de *El Inspector Dan* ("Dan contra Fu-Manchú"), pero también otras dos series de mención, "Erik, el enigma viviente", de Bosch Penalva, y "Red Grey en el caserón de la muerte", de Ferrándiz.

En la década de 1950 se desarrollará un nuevo formato editorial, la novela gráfica, pensado para el lector adulto y que permitirá la comercialización de otro tipo de productos, entre los que se encuentran las primeras historietas de auténtico horror. En los 1960 se iniciarán las primeras publicaciones dedicadas monográficamente al horror, aumentando su expansión en los años setenta y presentando desde entonces una presencia constante y normalizada en el medio, con un evidente retraso respecto de las historietas foráneas.

NOTAS:

[i] *Diccionario de la Lengua Española*, 22ª edición. Espasa-Calpe, Madrid 2001.
[ii] Esta distinción la establecen, entre otros teóricos, Noël Carroll en su *The Philosophy of Horror*. Routledge, New York 1990. También se clarifica la distinción entre "lo terrible" y "lo horrible" en *Hacia una psicopatología del miedo*, de Jose María Biurrum (Fundamentos, Madrid 1993).
[iii] Eduardo Punset, *El viaje a la felicidad*. Ediciones Destino, Barcelona 2007.
[iv] José Pérez Franco, *La anatomía del miedo*. Accesible online en: http://www.monografias.com/trabajos56/anatomia-del-miedo/anatomia-del-miedo.shtml.
[v] Pau-Joan Hernández, "¿De qué tenemos miedo?", en *Educación y Biblioteca* nº 113, junio 2000.
[vi] Howard Philips Lovecraft, *El horror en la literatura*. Alianza Editorial, Madrid 1994.
[vii] Rafael Llopis, *Esbozo de una historia natural de los cuentos de miedo*. Ediciones Júcar, Madrid 1974.
[viii] Menciona Llopis algunas excepciones a esto, como uno de los episodios del *Satiricón* de Petronio, uno de los cuentos de las *Cartas* de Plinio el Joven, el relato "El peregrino en su patria" de Lope de Vega o "La aparición de Mrs. Veal" de Daniel Defoe.
[ix] Lovecraft, *El horror en la literatura*.
[x] Lovecraft, *El horror en la literatura*.

[xi] Llopis, *Esbozo de una historia natural de los cuentos de miedo.*
[xii] Rafael Llopis, *Esbozo de una historia natural de los cuentos de miedo.*
[xiii] Jesús Jiménez Varea, "Filtraciones de horror en historietas de prensa y *comic books* clásicos", en J. D. Fernández, J. Jiménez y A. Pineda (eds.), *El terror en el cómic*. Comunicación Social Ediciones y Comunicaciones, Sevilla 2003.
[xiv] George Suárez, "Terrology Chapter One: In The Beginning", en *Tales Too Terrible to Tell*, 1, 1993. Citado en J. Jiménez Varea, "El horror como categoría editorial en los *comic books* previos al *Comics Code*", en *El terror en el cómic*.
[xv] En 1900 se contaban poco más de seis millones de personas alfabetizadas, con una población de dieciocho millones y medio; en 1920, el grado de alfabetización alcanzaba al 46% de la población. Datos obtenidos de "Alfabetización, semialfabetización y analfabetismo en España (1860-1991)", de Narciso de Gabriel, en *Revista Complutense de Educación*, vol. 8, 1. Universidad Complutense, Madrid 1997. (Accesible en línea en http://revistas.ucm.es/edu/11302496/articulos/RCED9797120199A.PDF).
[xvi] Llopis, *Esbozo de una historia natural de los cuentos de miedo*.
[xvii] Pueden encontrarse otros ejemplos de narrativa fantástica de esta época en *El esqueleto vivo y otros cuentos trastornados. Antología del relato fantástico español del XIX* (Celeste Ediciones, 2001), con selección y prólogo de Ildefonso Salán Villasur. Se recogen aquí relatos de apariencia fantástica de autores como José Fernández Bremón, Carlos Mejía de la Cerda y Eugenio de Ochoa pero, como reconoce el prologuista "Que nadie espere, por tanto, pasar miedo con estas historias".
[xviii] Fernando Eguidazu, *Del folletín al bolsilibro. 50 años de novela popular española (1900-1950)*. Silente, Madrid, 2008.
[xix] Fernando Eguidazu, *Del folletín al bolsilibro.*
[xx] Juan Ignacio Farreras, *Los orígenes de la novela decimonónica 1800-1830.* Taurus, Madrid 1973.
[xxi] Agustín Rodríguez Almodóvar, "Introducción". En *Cuentos al amor de la lumbre vol. I.* Anaya, Madrid 1986.
[xxii] La estructura y características del cuento maravilloso (las denominadas "funciones") fueron definidas por Vladimir Propp en obras como *Morfología del cuento* (Editorial Fundamentos, Madrid 1971) y *Las raíces históricas del cuento* (Editorial Fundamentos, Madrid 1974).
[xxiii] Antonio Martín, "La historieta de terror en España. Mini historia", en *Terror Fantastic* nº 4, enero de 1972.
[xxiv] Antonio Martín, "Notas para un esquema del panorama histórico de la historieta de terror en España", en *Tebeosfera* 1ª época, edición 020628 (sexta edición), 2002.
[xxv] Pedro Porcel, "Tebeos de miedo", en *Mondo Brutto* nº 40, primavera 2009.
[xxvi] Emilio Pascual cita al folclorista francés Paul Delarue en el "Apéndice" a los *Cuentos de Antaño* de Charles Perrault. Anaya, Madrid, 1983.
[xxvii] Emilio Pascual, "Apéndice", en *Cuentos de Antaño*.
[xxviii] Antonio Martín, "La historieta de terror en España. Mini historia".
[xxix] Al parecer, y según Jesús Cuadrado en *De la historieta y su uso* (Ediciones Sinsentido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2000), Noé puede ser pseudónimo del autor Llorenç Brunet i Forroll (1873-1939), que firmaba habitualmente como Brunet o Bru-Net.
[xxx] Martín también menciona la colección *Mary Osborne y su negrito* (Magín Piñol, 1925), con títulos como "El castillo de los espectros" o "El diablo negro", dibujados por Tinez, pero no hemos podido encontrar ninguna muestra de la misma.
[xxxi] La dificultad para revisar las publicaciones de la época obliga a que mencionemos sólo algunos ejemplos, ya que solo hemos podido cotejar algunas muestras.
[xxxii] La editorial Marco fue fundada por Tomás Marco Debón, antiguo empleado de almacén de la Casa Editorial Vecchi en Barcelona. Esta última cambiaría de nombre en 1935 a Hispano Americana, que competiría con Marco en los años treinta por el favor de los lectores.
[xxxiii] Tomás no solo se dedicó al dibujo realista sino que desarrolló una espléndida carrera como dibujante infantil y de humor. En la misma *Pocholo* apareció "Vida, dimes y diretes del Mago de los Penetes", una obra de fantasía desbocada maravillosamente dibujada. Este mismo personaje podríamos vincularlo con el cuento de hadas en la historieta "El Mago de los Penetes en el castillo encantado".
[xxxiv] Se publicaría entre los números 45 (31-X-1937) y 61 (20-II-1938). Se puede leer completa en el libro *Los tebeos que leía Franco* (IMPHET, 2000).
[xxxv] Estas dos historias quedarán inconclusas al cerrar la publicación en su número 101 y fusionarse con *Flecha* para formar *Flechas y Pelayos*.
[xxxvi] Estas dos series quedarán inconclusas por el cierre de la publicación en su nº 41, posiblemente por la ocupación de Barcelona por el bando fascista.
[xxxvii] "Tanto si nos atenemos a la definición de monstruo de Carroll o a la que proporciona la RAE, no habría más remedio que plantearse la inclusión de los superhéroes en la categoría monstruosa". Jesús Jiménez Varea explica esta teoría en la ya mencionada "Filtraciones de horror en historietas de prensa y *comic books* clásicos"
[xxxviii] *El Capitán Marvel* (Hispano Americana, 1947), 88 números; *Pequeño Capitán Marvel* (Hispano Americana, 1948), 4 números. La adaptación del serial se refiere a *El Capitan Maravillas* (Valenciana, 1944), de 2 números.
[xxxix] Algunos estudiosos consideran a Bill J. Moore un pseudónimo de José María Huertas Ventosa.
[xl] Aunque su nombre sea el de *Colección Dan*, en realidad este es el título de una línea en la que se encuentran títulos tan significativos como *El Capitán Trueno* o *El Cachorro*, que acabarían eclipsando con su éxito a la serie original.
[xli] Martín menciona en su artículo otra referencia importante, la historieta de Carrillo "El fotógrafo asesino", en el nº 1 de la colección *Cuadernos ilustrados de sucesos* (SAE, 1953). No la mencionamos en el cuerpo del texto al no haber tenido acceso a ella.
[xlii] Algunas series de género que en principio no deberían tener relación con el horror no dudaron en usar elementos gráficos del mismo, sobre todo en cubiertas: así, en una serie de piratas como *El diablo de los mares* (Toray, 1947) con guión de J. B. Artés y dibujos de Artiz, que destaca por sus imaginativas portadas y su juego con la tipografía, usando elementos de horror en algunas portadas y títulos: "En las garras del traidor" (10), "Los arrecifes del muerto" (15), "La muerte de Bart" (24), "El triunfo del mal" (56). En otra de bandoleros (el equivalente a los tebeos de vaqueros en España), *Diego Corrientes (Col. Hombres de Bronce)* (Ameller, 1950), el historietista Maymir no duda en hacer aparecer a una calavera encapuchada en la portada de "Un cadáver que habla" (nº 9 de la colección), aunque el contenido tenga poco que ver con el tema.
[xliii] Alguien tendría que estudiar en alguna ocasión la fijación de dibujantes y guionistas españoles por utilizar gorilas y monos gigantes en sus aventuras durante la postguerra española.
[xliv] Figueras reincidirá constantemente en el uso de mitos del terror para sus historietas de humor: "Franciskostein" en *Mata Ratos*, las tiras de humor negro que componen la serie "Shock", el "Drácula" aparecido en la revista del mismo título de Buru Lan, el "Dr. Mortis" de las revistas de IMDE / Garbo...

Documentos relacionados
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

Publicaciones relacionadas
- RIN-TIN-TIN (MARCO, 1928)

Creaciones relacionadas
- EL HIJO DE KONG
- King Kong
- KING-KONG

Adaptaciones relacionadas
- KONG 2, KING (DE LAURENTIIS, 1986)
- KONG 2: IKARI NO MEGATON PUNCH, KING (KONAMI, 1986)
- KONG 2: YOMIGAERU DENSETSU, KING (KONAMI, 1986)
- KONG CONTRA GODZILLA, KING (TOHO/RKO/UNIVERSAL, 1962)
- KONG ESCAPA, KING (TOHO/RANKIN/BASS, 1967)
- KONG SHOW, THE KING (TOEI/VIDEOCRAFT, 2000)
- KONG, EL HIJO DE (RKO, 1933)
- KONG, KING (DE LAURENTIIS, 1976)
- KONG, KING (GAMELOFT, 2005)
- KONG, KING (PHOENIX/UBI SOFT, 2005)
- KONG, KING (RKO, 1933)
- KONG, KING (UBI SOFT, 2005)
- KONG, KING (UNIVERSAL/WINGNUT, 2005)
- KONG: EL REY DE LA ATLANTIDA (BKN, 2005)
- KONG: KING OF ATLANTIS (MAJESCO GAMES, 2005)
- KONG: RETORNO A LA JUNGLA (BKN, 2006)
- KONG: THE ANIMATED SERIES (BKN, 2000)
- KONG: THE ANIMATED SERIES (PLANET INTERACTIVE, 2002)

Públicaciones teóricas relacionadas
- SONASTE MANECO 7
- TERROR FANTASTIC (PEDRO YOLDI, 1972) 03
- TERROR FANTASTIC (PEDRO YOLDI, 1972) 05

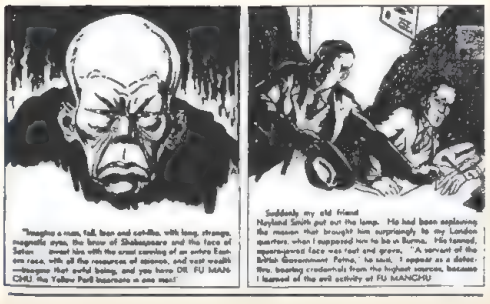
Sagas
FU-MANCHU

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR (2009): "LA GENESIS DEL MIEDO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 04-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_genesis_del_miedo.html

EL HORROR ANTES DEL HORROR (SEVILLA, 20-XI-2009)

Autor: JESÚS JIMÉNEZ VAREA

Notas: Este texto consiste en una revisión y ampliación del capítulo primero del libro EL TERROR EN EL COMIC, Comunicación Social, E. y P., Sevilla, 2003, coordinado por Antonio Pineda, Jorge D. Fernández y el autor de este ensayo.



Dos viñetas de la tira de prensa en la que se presenta al temible Fu Manchu

RESUMEN

El autor de este ensayo precisa la definición y alcance del género del horror y establece qué elementos del mismo se trasfunden en las primeras historietas del siglo XX y cómo se deslizan y transforman en algunos personajes de los cómics americanos previos a la gran proliferación del género en los *comic books*.

EL HORROR ANTES DEL HORROR:

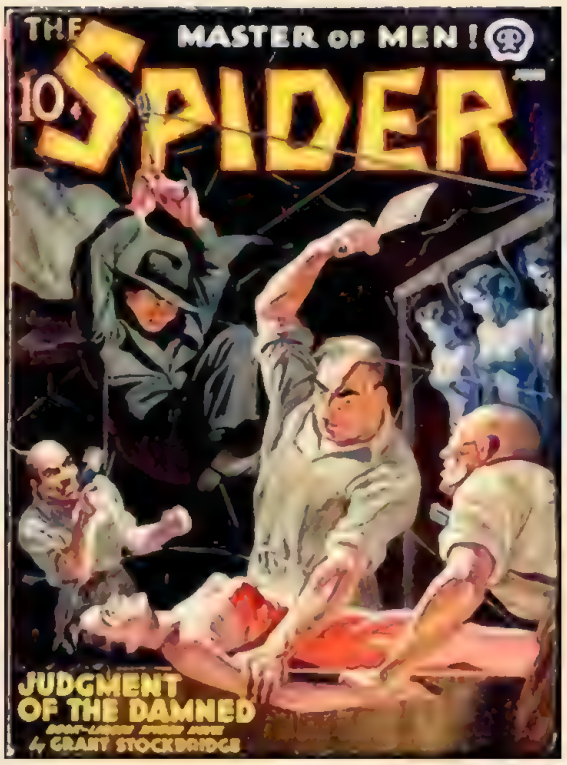
ELEMENTOS DE HORROR EN HISTORIETAS DE PRENSA Y *COMIC BOOKS* CLÁSICOS ANTES DE LA CONSTITUCIÓN EDITORIAL DEL GÉNERO

El problema de hablar de géneros

El gran público consumidor de producciones literarias y audiovisuales parece compartir un acuerdo tácito e intuitivo sobre la pertenencia de cada muestra a uno, varios o, tal vez, ningún género. Sin embargo, a la comunidad científica en general no le ha bastado este enfoque del problema y se ha esforzado por establecer criterios que le permitiesen acotar de manera rigurosa las parcelas genéricas en las que ubicar los trabajos existentes. A diferencia de otros aspectos básicos de la narrativa, no se ha acabado de construir una teoría de géneros que satisfaga al grueso de los estudiosos, dada la heterogeneidad de los factores a tener en cuenta y la diversidad de enfoques empleados[1]. Igual que los protagonistas de un relato de terror, inconscientes de las convenciones del género que habitan, no pueden evitar acercarse a una casa solitaria rodeada de árboles muertos, hablar de cómic de terror nos obligará a adentrarnos primero por el pantanoso terreno de la discusión -aun somera- sobre los géneros.

De su repaso al panorama conceptual de la teoría de géneros, Paul Hernadi extrajo que:

> "la mayor parte de la crítica moderna en lo referente a géneros ha sido más filosófica que histórica o prescriptiva: ha intentado describir unos cuantos tipos básicos de literatura que pueden escribirse, no los numerosos tipos de obras que han sido escritas o, en opinión del crítico, deberían haber sido escritas. Como consecuencia, las mejores clasificaciones genéricas de nuestro tiempo miran más allá de su preocupación inmediata para concentrarse en los órdenes de la literatura, no en los límites entre géneros literarios[2]."



El autor está haciendo referencia así a una concepción platónica de la teoría de géneros que pretende establecer *a priori* un criterio de clasificación y, mediante un razonamiento de tipo deductivo, llegar a lo que Todorov denominó unos géneros teóricos en los que habría de encajar la producción real[3]. Frente a esta perspectiva metodológica cuyo objetivo es definir los géneros de modo ideal y cerrado, se encuentra la postura de Tomachevski y otros formalistas que defendían que no se puede "facilitar una clasificación lógica y duradera de los géneros. Su división es siempre histórica, es decir, válida solamente durante un determinado período histórico"[4]. Nos encontramos, pues, en el marco de un enfoque empírico de los géneros con el propósito de buscar las convenciones y los rasgos fundamentales que hacen de ellos principios organizadores que permitan agrupar entre sí obras semejantes siguiendo un proceso de inducción. Puesto que en este tipo de razonamiento se ha de partir de una muestra que con certeza podamos considerar perteneciente al grupo que nos ocupe y aislar en él una serie de características que, después, podamos reconocer en otras muestras hasta determinar un cierto conjunto de intersección de rasgos que podremos postular como genéricos, el problema que se plantea es el de escoger ese conjunto de muestras con las que iniciar el análisis.

Una posible solución es acudir a la idea de género como categoría comercial y, en relación con ella, a la producción realizada con una voluntad genérica, un concepto que encaja en la cuarta categoría de la transtextualidad de Genette, la architextualidad, que recoge la designación que el propio texto puede hacer de su "pura pertenencia taxonómica"[5]. Mas sería empobrecedor para nuestro análisis limitarnos al *corpus* anterior pues estaríamos obviando aquellas obras en las que razonablemente se puede considerar que existen elementos de alguna manera vinculados al género de horror aunque, en su conjunto, no exista una intención de inscribirlo en él por parte de sus productores ni de sus consumidores. Existe un

evidente riesgo de arbitrariedad a la hora de afirmar qué elementos de una producción que no se inscribe en un género pertenecen, sin embargo, a él puesto que se topa con el problema de las fronteras intergenéricas, que, a su vez, conduce al de la propia definición de cada género. Así pues, es peliagudo destacar estas apropiaciones y hemos de proceder con un cierto grado de raciocinio para justificar mínimamente nuestra propuesta.

Apoyándonos en el principio de imitación enunciado por Aristóteles como base de la constitución de los géneros[6], eludiremos el problema de demostrar la inserción genérica de unos ciertos rasgos y trazaremos la apropiación por algunas historietas de elementos de las tópicas de trabajos pertenecientes a otros medios y que, por consenso, están reconocidos como ejemplos del género terrorífico. Uno de esos medios/fuente será el cinematográfico y, concretamente, la producción de filmes de horror durante los años veinte y treinta, con los estudios Universal a la cabeza, pues son aquéllas a las que pudieron —y existen numerosos testimonios en este sentido— tener acceso como espectadores quienes después serían los artífices de los *comic books* de los últimos años treinta, los cuarenta y los cincuenta. A través de estas películas o de manera directa, otra importante fuente de ejercicios de transtextualidad externa en el campo que nos ocupa ha sido la literatura popular de muy diversa categoría, desde *pulps* como *The Shadow* o *The Spider* hasta clásicos de Stevenson y Poe. De seguir remontando el origen de las influencias, podríamos localizar su nacimiento en arquetipos que "aunque tal vez no tengan un atractivo universal, con certeza han sido populares en muchas culturas distintas y en muchas épocas distintas"[7].

En cuanto a la composición de estas tópicas, habremos de tener en cuenta temas, motivos y segmentos de estructuras narrativas más una serie de modelos de imaginería visual —lo que Buscombe denominaba forma exterior del género[8]— que adquiere una especial relevancia en un medio visual como la historieta y cuya presencia y relación con el medio cinematográfico es fácil de constatar. Dentro de su estudio del cine de ciencia ficción, De Miguel resume las observaciones de autores como Colin McArthur y Tom Ryall —a quienes se podrían añadir Jim Kitses y Alan Lovell— que han señalado que una de las claves del éxito de un género es la repetición de convenciones estilísticas e iconografía simbólica que propicie el reconocimiento del receptor[9]. Como integrantes de la iconografía convencional de un género se consideran elementos de continuidad espacial —uso del espacio, ambientación, objetos—, de continuidad espacio temporal —motivos, situaciones, ritmo— y otros relativos a los personajes principales —tipos, apariencia, comportamiento. Éstos serán los aspectos que buscaremos y comentaremos en un epígrafe dedicado a la utilización de elementos del género de terror en his-

torietas de otros géneros.

En tercer lugar, consideraremos un terreno doblemente espinoso: el del género atendiendo a la respuesta que los trabajos inscritos en él pueden estimular. Aunque pueda haber quien opina que el género de terror es "fácilmente catalogable en cuanto su pretensión es provocar miedo o angustia" en el receptor[10], la dimensión pragmática de los relatos de cualquier índole es mucho más compleja. Para empezar y refiriéndonos directamente al género de terror, "los recursos genéricos se gastan, aquello que hacía temblar en los años veinte ahora puede hacer reír por lo trillado del tema y tiene que ser sustituido por algo nuevo"[11]. Si nos acogiésemos rígidamente al criterio de la sensación provocada para incluir una obra en un género, las filas de éstos estarían en constante mutación y cambiarían de un lugar a otro y de una cultura a otra. En realidad, los géneros son dinámicos pero de una manera distinta: sus rasgos superficiales definitorios dependen del ámbito y el momento pero a un nivel más profundo deben responder a algún tipo de estructura permanente.

Además, la propia naturaleza de la sensación de miedo no está claramente definida. Por ejemplo, el novelista Stephen King distingue, dentro del miedo, entre el terror, el horror y la repulsión, cada uno operando a un nivel más físico y menos sutil que el anterior[12]. En su clasificación, la emoción más exquisita es el terror: el miedo no procede de algo que se nos muestra sino de nuestras propias especulaciones; es nuestra propia mente la que consigue asustarnos. Al otro extremo del espectro del miedo se encuentra la repulsión, esa sensación física de malestar disparada por la visión de lo feo, lo repugnante, lo vomitivo incluso. Y, en un punto medio, se encuentra la categoría del horror, donde no se nos sugiere, sino que se nos enseña algo que no debería existir, algo que no puede ser. El horror surge de esa anomalía en la lógica natural o convencional, en definitiva, un concepto muy próximo a una acepción de la voz "monstruo", según la Real Academia Española: "Desorden grave en la proporción que deben tener las cosas, según lo natural o regular".

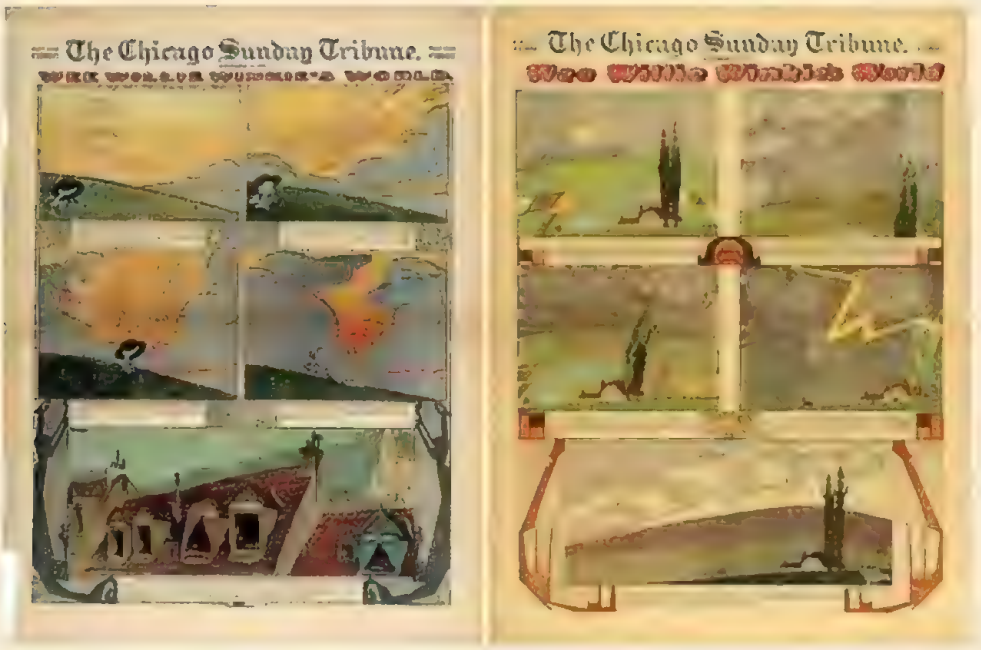
Por otra parte, no se puede dejar de observar que, cualquiera que sea la modalidad de miedo que se pretenda provocar y para la cual se haya construido el lector implícito de una obra, el efecto final depende de una manera determinante de las características de cada receptor empírico. Esta realidad es algo que desafía las barreras de los géneros, como señaló el especialista David G. Hartwell en la introducción a su voluminosa antología de cuentos de miedo:

> [...] potencialmente se puede experimentar auténtico horror en cualquier obra de ficción, ya sea un western, un gótico contemporáneo, ciencia ficción, misterio o la categoría de contenido que el escritor pueda haber elegido. Una obra puede ser una historia de horror... siempre que la atmósfera lo permita[13].

Fue desde esta concepción del terror que el crítico modernista Edmund Wilson propuso que "como artista en el campo del horror, Kafka está entre los mejores. Como contemporáneo de Freud, acudió directamente a las morbosidades de la psique, prescindiendo de la parafernalia de espectros y diablos que aún arrastraban escritores anteriores"[14]. La postura de Wilson es conflictiva porque conduce a una redefinición del género de horror que excluye a la mayoría de las obras y autores tradicionalmente vinculados a éste[15]. Sin embargo, su reflexión nos servirá como pretexto para explorar la presencia de elementos terroríficos más sutiles que los iconográficos en historietas que trascienden cualquier inserción genérica como las de Winsor McCay o Lyonel Feininger.

Los contenidos apuntados arriba se han desarrollado diacrónicamente en los párrafos que siguen, si bien ha sido necesario invertir el orden de aparición de los capítulos en el razonamiento introductorio. Así pues, comenzaremos tratando historietas clásicas de prensa en las que, a nuestro parecer, se genera una atmósfera terrorífica y a continuación exploraremos y sistematizaremos la aplicación de elementos iconográficos de horror a historietas sin una voluntad genérica explícita.

Terror moderno en historietas clásicas de prensa



Dos páginas de Wee *Willie Winkie`s World*. Las siguientes son de McCay, Verbeek, Feininger y los autores que se indican en el texto.

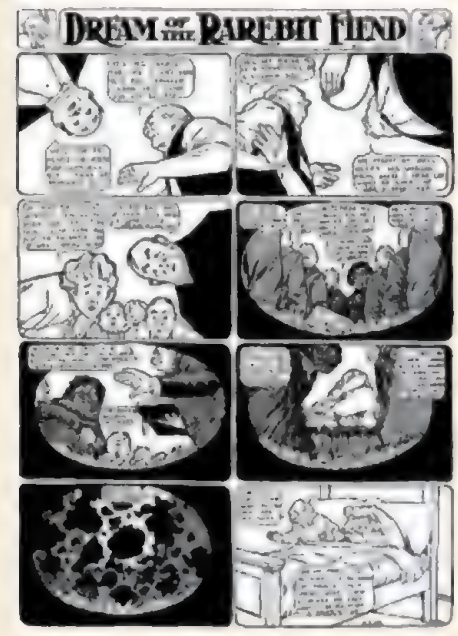
Rafael Llopis escribió en uno de sus prólogos a las colecciones de relatos de Lovecraft y escritores próximos: "A principios de siglo [XX], el cuento de miedo sufrió una importante mutación. Hasta entonces su protagonista había sido el muerto"[16]. Edmund Wilson achacó este cambio al advenimiento de la luz eléctrica, que marcó el fin de la oscuridad nocturna:

Fue sólo durante los tiempos de la luz de velas que los fantasmas florecieron de verdad, aunque sobrevivieron hasta la era del gas. Siempre es posible que una vela arda débilmente o que un golpe de aire la pague y supone cierto esfuerzo volver a encenderla, como también ocurre con la luz de gas. Pero si se puede pulsar un botón alargando el brazo e inundar [de luz] hasta el último rincón de la habitación y desnudar al espectro o se le puede expulsar de la estancia con una linterna, sus oportunidades de asustar son limitadas[17].

En este sentido, continuó Llopis señalando que Arthur Machen fue uno de los artífices de la purga de elementos obsoletos "de la tramoya romántica y se puso a escribir cuentos de miedo a base de luz, de campo, de verano, de cantos de insectos, de piedras y de montes"[18]. Como veremos a continuación, estas claves estaban siendo empleadas por esas mismas fechas en un campo muy distinto, el de la boyante industria de la historieta de los *syndicates* de prensa estadounidenses.

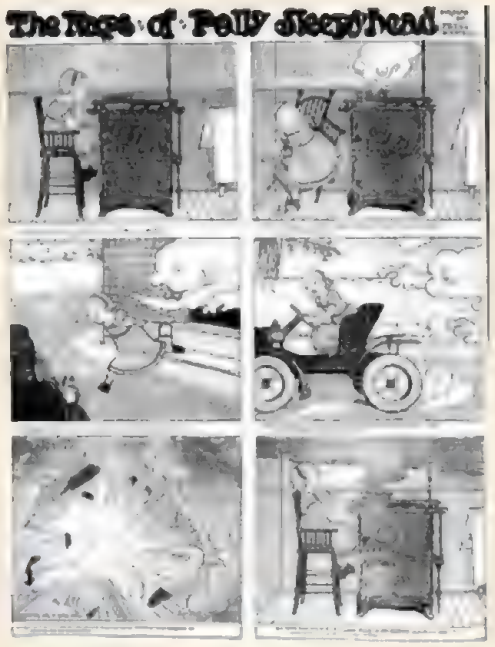
Winsor McCay es una figura fundamental en, al menos, los medios del *editorial cartoon,* el cine de animación y la historieta. En este último, su nombre está ligado sobre todo a la serie *Little Nemo in Slumberland,* que realizó entre 1905 y 1911 para el *New York Herald* y desde 1911 hasta 1914 para el *New York American* de William Randolph Hearst bajo la cabecera *In the Land of Wonderful Dreams.* El pequeño Nemo es un niño que, noche tras noche, se ve transportado a un reino onírico, Slumberland, en el que se contravienen a capricho las leyes naturales de nuestra realidad. En cada entrega se desarrolla una anécdota —más maravillosa, gracias al virtuosismo gráfico *y* narrativo de McCay, que genuinamente humorística— que culmina en el despertar sobresaltado de Nemo y funciona como episodio de un relato mayor que se desarrolla en la tierra de los sueños, en compañía de un cuadro de personajes fantásticos.

En paralelo, McCay estaba explorando también el mundo de los sueños a través de su serie *Dream of the Rarebit Fiend* para las páginas del *New York Evening Telegram* y, después, *It Was Only a Dream, A January Day Dream, Midsummer Day Dreams* y *Dreams of a Lobster Fiend* para Hearst hasta 1914. Todas ellas consistían en historietas inconexas en las cuales se relataban anécdotas oníricas, en algunos casos ligadas a excesos gastronómicos como la salsa galesa *rarebit* o la langosta. En estas historietas, el umbral de inserción de los sueños no es marcado explícitamente, por lo que aparentemente el absurdo invade la realidad de los soñadores, que creen seguir despiertos. El efecto está muy próximo a la teoría de Freud sobre lo *Unheimlich,* lo no familiar, en virtud de la cual la cúspide de lo siniestro consiste en algo que nos es profundamente familiar y simultáneamente nos es completamente extraño. Continuando c on Freud, sus entonces recientes teorías son una referencia inevitable al comentar el tratamiento de los sueños y a este respecto escribió Maurice Horn que, en *Dream of the Rarebit Fiend,* se encuentran "temas y situaciones que exploran las raíces de los miedos humanos. Los temas incluían la desnudez y el tabú vinculado a ella, las máscaras, el travestismo, el miedo a la castración, el miedo a enloquecer y la obsesión con la impotencia [...] En sus descripciones del estado onírico, McCay se mantuvo asombrosamente próximo a las observaciones hechas por Sigmund Freud en su *La interpretación de los sueños* (1900) [...] McCay retrocedió muy conscientemente hacia los manantiales del inconsciente y, cuando se consideran en su impresionante conjunto, los episodios oníricos constituyen prácticamente un catálogo clínico de síntomas psicopatológicos"[19].



Aunque las doctrinas de Freud pudieran haber dado nuevo impulso al interés por los sueños, su relación con la literatura de terror no era nueva, baste recordar que varios de sus mayores mitos —Frankenstein, Jekyll y Hyde, Drácula— habían tenido su origen en pesadillas de los autores[20]. Por llegar estaba aún la obra de Lovecraft, un autor fundamental en la evolución del género que sistemáticamente se refugiaría en sus sueños y encontraría en ellos el material para sus relatos[21]. Superada una etapa de narraciones más cercanas a Poe yotros modelos antiguos de terror, Lovecraft comenzó a crear lo que llamaba el horror cósmico, en cuyo núcleo reside "una idea terrible para el ser humano: la de una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables"[22]. Esta situación guarda parecidos evidentes con la locura que invadía las historietas de McCay como consecuencia de una inmersión desapercibida en el reino de los sueños. Es más, las frases que inician el cuento "The Silver Key" (1929) hacen pensar en su protagonista Randolph Carter como un Nemo adulto que ya no puede acceder a Slumberland:

Cuando Randolph Carter cumplió los treinta años, perdió la llave de la puerta de los sueños. Anteriormente había compaginado la insulsez de la vida cotidiana con excursiones nocturnas a extrañas y antiguas ciudades situadas más allá del espacio, y a hermosas e increíbles regiones de unas tierras a las que se llega cruzando mares etéreos. Pero al alcanzar la edad madura sintió que iba perdiendo poco a poco esta capacidad de evasión, hasta que finalmente le desapareció por completo[23].

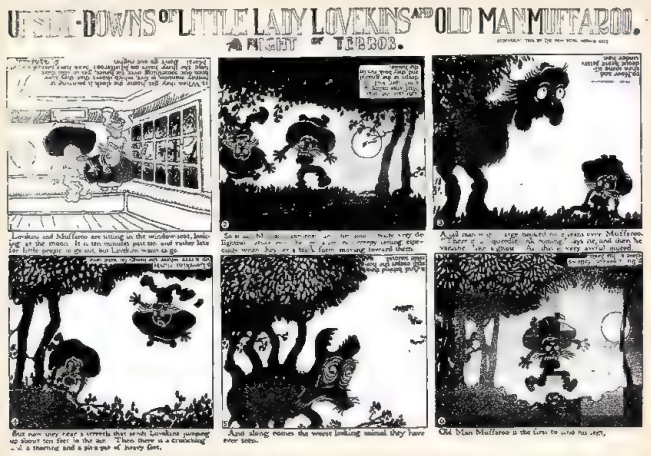


Pasajes como el anterior ponen de manifiesto "la identidad presentida por Lovecraft entre el sueño, la locura, el mundo infantil y el universo primitivo"[24], que el historietista McCay ya había marcado claramente al pasar de los sueños dispersos de los adultos a la saga onírica del pequeño Nemo.

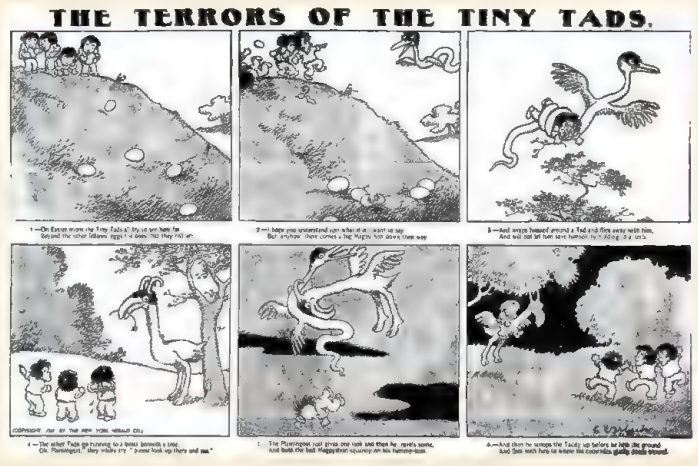
Estos ecos de Lewis Carroll, James M. Barrie y Frank L. Baum no habían llegado tan sólo a McCay sino que también podían apreciarse en las obras de otras importantes figuras del cómic que desarrollaban su actividad por la misma época. Adelantándose en unos meses a *Little Nemo in Slumberland,* el famoso ilustrador de libros infantiles Peter Newell había introducido *The Naps of Polly Sleepyhead* en las páginas del *New York Herald.* La fórmula de cada entrega de esta serie era la transformación en un monstruo de pesadilla de aquello que la somnolienta Polly estuviese mirando al quedarse dormida. Como en las historietas de McCay, la transición fluida y no marcada explícitamente de la vigilia al sueño produce un efecto desfamiliarizador de la realidad cuya efectividad sólo es mermada por un abuso muy acusado del mismo esquema más una anticuada integración de textos y dibujos.

Gustave Verbeek es famoso sobre todo por sus juegos con el orden de lectura en *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* pero también desarrolló para el mismo diario la serie *The Terror of the Tiny Tads* entre 1905 y

1915. Sin la excepcional técnica narrativa de su predecesora, esta serie presentaba un elemento en común con McCay y Lovecraft: la relación entre la infancia y los ambientes alucinados. Los Tiny Tads son cuatro pequeños personajes de aspecto infantil que se desplazan vertiginosamente por regiones extrañas a bordo de imposibles híbridos de distintos reinos naturales y artificiales -el canguro gallo, la oruga gato, el alce tranvía, el hipopótamo automóvil,...- que traen a la memoria los desfiles de insólitas criaturas pintadas por El Bosco. No existe explicación alguna para la existencia de estos mundos desquiciados ni se justifica la presencia allí de los niños por la vía de los sueños. Aunque la influencia directa de Verbeek en esta creación eran las rimas infantiles del poeta inglés Edward Lear[26], su dibujo y las expresiones frenéticas de los personajes consiguen dotar a las historietas de cierto ambiente de pesadilla, más amenazador que juguetón.

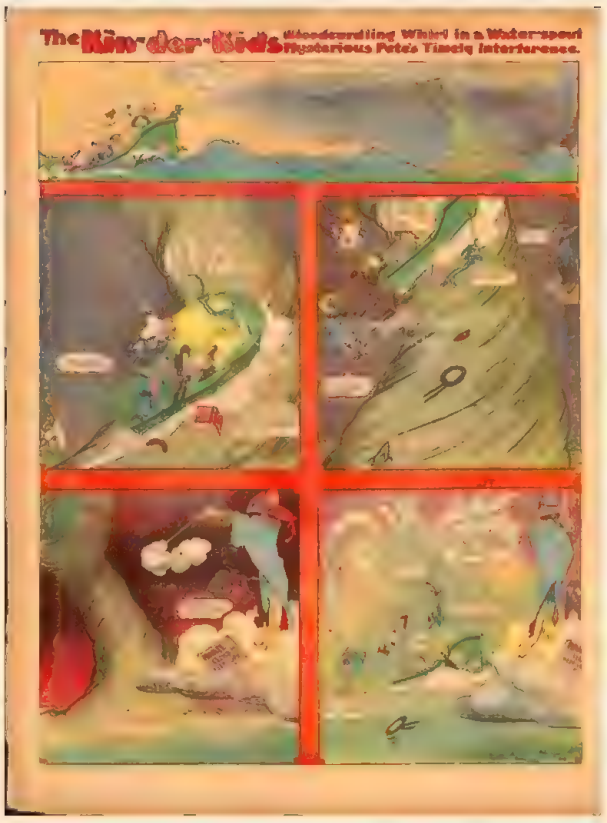


También procede comentar una de las series que dio a luz durante su etapa como historietista (1906-1907) el que sería profesor de la Bauhaus y célebre artista, Lyonel Feininger. Se trata de *Wee Willie Winkie's World,* que tiene importantes puntos en común con la otra serie —más conocida— de Feininger, *The Kin-der-Kids.* En ambas los niños son formas diminutas que contrastan de un modo patético con la enormidad de las fuerzas de la naturaleza. El tema es explotado sobre todo en *Wee Willie Winkie`s World,* donde árboles, acantilados, nubes y otros componentes del paisaje se tornan en gigantes que se alzan imponentes sobre el pequeño Willie en viñetas que encierran planos muy largos. Este mundo que "no era malévolo sino simplemente impersonal"[2] recuerda poderosamente los universos de Algernon Blackwood, quien hacía que las fuerzas de la naturaleza se encarnasen en criaturas terribles como el Wendigo, y, otra vez, de Lovecraft, cuyo horror cósmico se fundaba en definitiva en los sentimientos de desvalimiento ante la enormidad del universo en su condición de ateo radical[28].



Existió, pues, en los primeros años del siglo XX una resonancia en la historieta de los cambios que se estaban operando en la literatura de terror y a los que aludían las citas de Llopis y Wilson al principio de este epígrafe. Sin embargo, en su evolución posterior el tratamiento del terror en la historieta correría en un sentido inverso, alejándose de la vanguardia literaria del género para recuperar elementos de tradiciones más antiguas, sobre todo la imaginería gótica. En un punto de inflexión entre el terror moderno que impregna las obras que hemos comentado más arriba y la

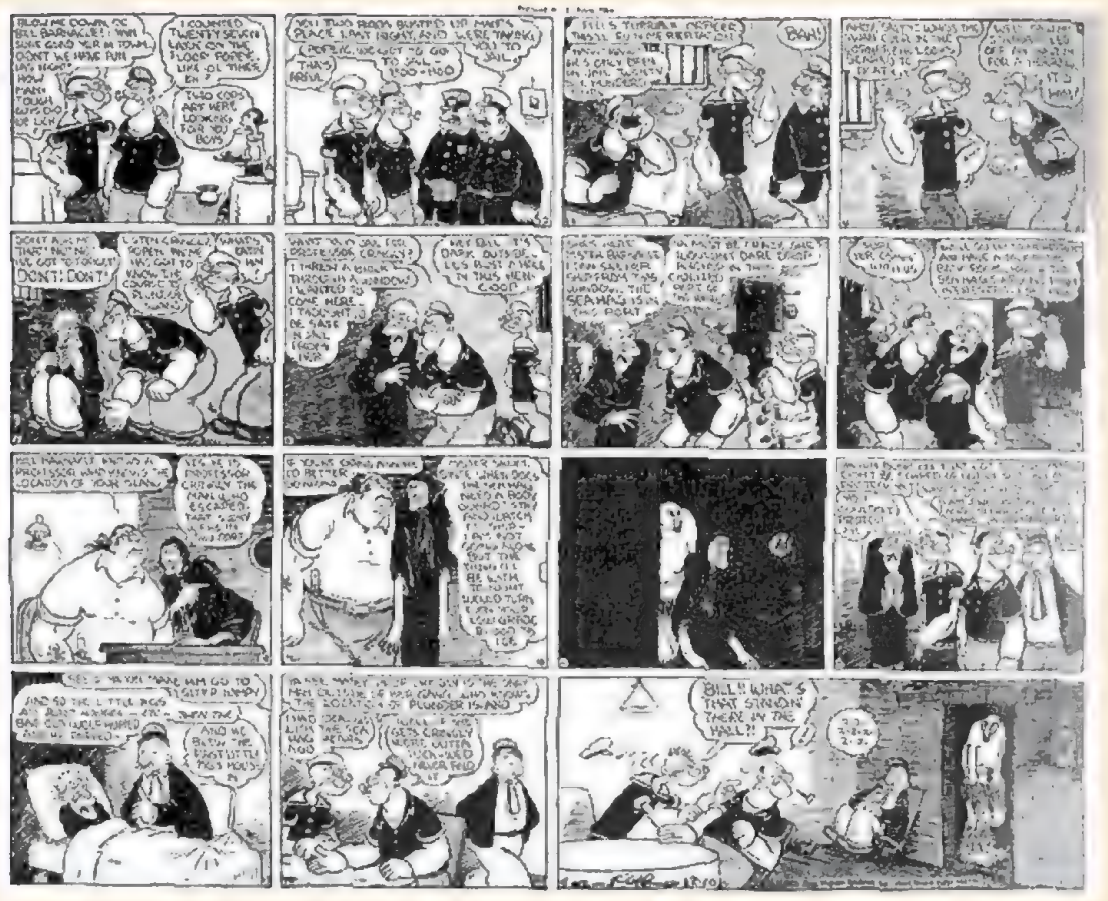
utilización de elementos de horror gótico en historietas posteriores, cabría situar uno de los mayores clásicos de la historieta, *Thimble Theater* de E. C. Segar. Esta serie es conocida sobre todo gracias al personaje Popeye, hasta el extremo de haber eclipsado su cabecera real pese a que llevaba una década funcionando cuando el marinero tuerto fue introducido como secundario en 1929. Desgraciadamente, el Popeye que ha pasado a la posteridad es el icono infantil forjado en los cortos de animación de Fleischer y reforzado por los sucesores de Segar tras su prematuro fallecimiento, de tal modo que resulta difícil para los profanos en la materia imaginar siquiera el talento vertido en *Thimble Theater* por su creador. Una de las facetas del genio de Segar fue su habilidad para crear atmósferas inquietantes cuyos desenlaces daban paso a la acción y el humor. El experto en la obra de Segar, William Blackbeard escribió con ocasión del sexagésimo aniversario de la incorporación de Popeye:



> La fantasía y el suspense fueron rasgos característicos de la serie de Segar desde muy pronto y le condujeron a desarrollar un concepto narrativo del que fue —y ha permanecido— el maestro indiscutible: el *gag cliffhanger.* En él, Segar era capaz de aunar la implicación de sus personajes en situaciones horripilantes, mantenidas durante semanas seguidas de entregas diarias que hacían que los lectores se subiesen por las paredes por saber qué iba a pasar, con la culminación de cada segmento diario en un gag maravillosamente divertido[29].

Al hacer esto, Segar no se mostró inferior a McCay, Verbeek o Feininger pero sí volvió la mirada a la noche, los monstruos y otros lugares comunes de un terror más añejo. Así, en varias ocasiones, Segar hizo un magistral uso de los miedos ancestrales a la oscuridad y a ser acechados, en definitiva el miedo a no poder ver que somos vistos. Un buen ejemplo es la secuencia de tiras diarias entre el 21 de septiembre y el 2 de octubre de 1934, en las que el supersticioso Popeye vaga, temeroso pese a su invencibilidad, por las alcantarillas de Nazilia completamente a oscuras. Una viñeta tras otra, su figura se recorta sobre un fondo de negro sólido en lo que es un recurso habitual de representación en las numerosas secuencias en la oscuridad de la serie. Una situación similar se desarrolla unos meses más tarde cuando un supuesto fantasma vestido de negro ataca a Popeye, que está sentado, sumido en la oscuridad. En una muestra de admirable dominio del medio, el sigiloso acercamiento por la espalda del protagonista se prolonga por espacio de ocho viñetas en dos tiras distintas (18 y 20 de enero de 1935) con el suspense añadido de la interrupción de la entrega dominical, que seguía una continuidad diferente. Como en el ejemplo anterior, el lector sólo distingue la figura de Popeye mientras el fantasma es una gran mancha negra que apenas separan del fondo unos trazos blancos que delimitan su contorno y rasgos internos.

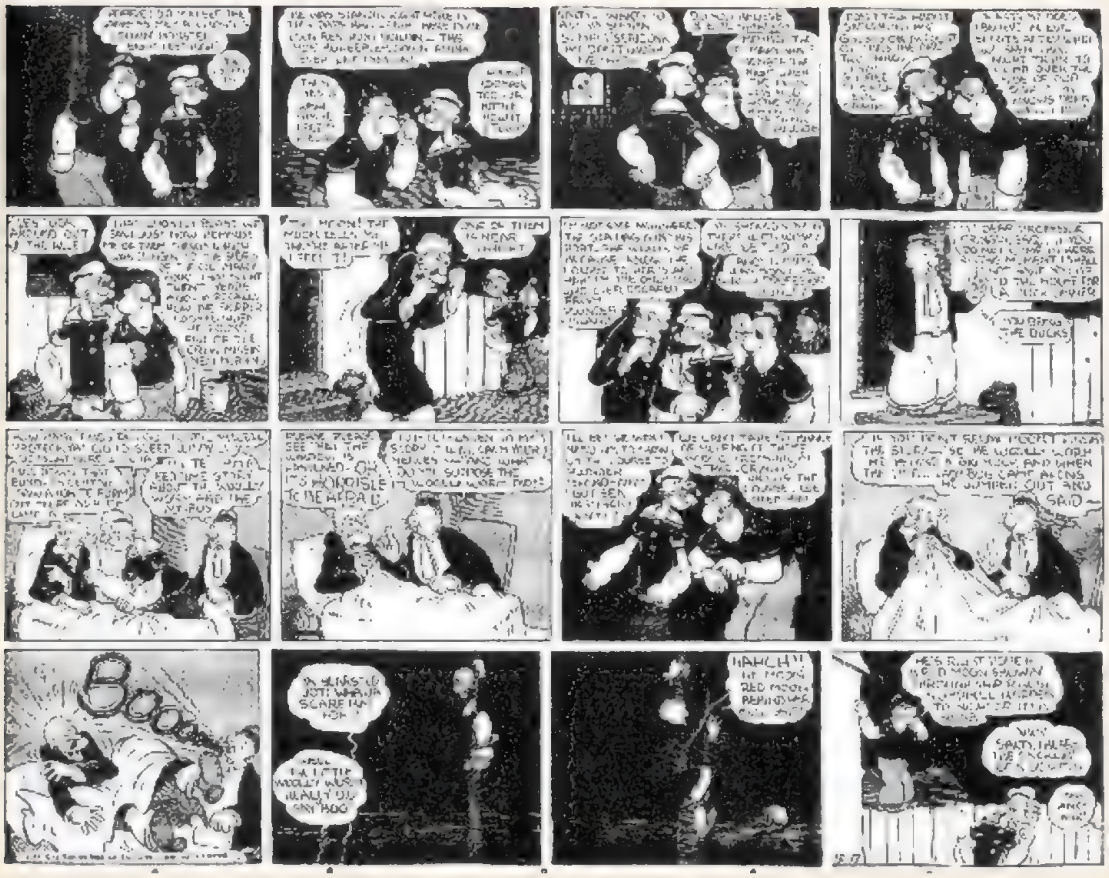
Esa combinación de oscuridad y presencias amenazantes fue muy habitual en *Thimble Theatre,* por ejemplo en las escenas nocturnas a bordo de barcos como la secuencia entre el 21 de enero y el 9 de febrero de 1935, inscrita en el arco "The Sea Hag`s Sister or The Pool of Youth", durante la cual Popeye y varios de sus amigos se encuentran en el barco de The Sea Hag. Este personaje era la antagonista recurrente de Popeye desde el 8 de enero de 1930 y sus apariciones en la serie "hacían llegar cartas de padres indignados porque sus hijos sufrían pesadillas"[30].



Los monstruos eran un ingrediente esencial en las aventuras de Popeye y Segar se superaba a sí mismo en cada presentación de uno nuevo. Por ejemplo, en el arco argumental antes mencionado, la amenaza principal del relato no era The Sea Hag sino el gigantesco Toar, un asesino de veinte mil años de edad cuyo carácter ominoso se había empezado a construir semanas antes de su aparición (7 de febrero de 1935) cuando varios personajes repetían la advertencia "BEWARE OF TOAR" transcrita en caracteres de líneas onduladas, como expresión del escalofrío provocado por la simple mención del nombre.

Otra de las grandes creaciones de Segar fue Alice the Goon, una monstruosa criatura que acompaña a The Sea Hag durante el arco "Plunder Island", uno de los más largos desarrollados en la continuidad dominical (3 de diciembre de 1933 a 8 de julio de 1934). Si The Sea Hag provocaba malos sueños a los niños, la grotesca Alice, con "su ancho tórax, sus hinchados antebrazos, su cintura peluda, sus tristes ojos hundidos y su rostro de macaco provocaba pesadillas a los adultos"[31]. No es de extrañar que consiguiese arrancar a uno de los personajes, horrorizado por sus apariciones nocturnas, un lamento tremendamente expresivo en su sencillez: "¡Oh, es terrible tener miedo!" (17 de diciembre de 1933).

Muchos otros monstruos desfilaron por las viñetas de *Thimble Theatre.* Desde gigantescos gorilas, buitres y pulpos hasta fantasmas y brujas como Rose o`the Sea. Esta era la causante de lo que tal vez fuera el *summum* de las atmósferas terroríficas creadas por Segar, la que da comienzo al arco "Mystery Melody". Al principio, la música de una flauta, de origen desconocido, sólo puede ser oída por el padre de Popeye, anunciándole la proximidad de Rose o`the Sea, una bruja cuya maldición le ha perseguido durante décadas. Varias tiras después, la misteriosa melodía se hace audible al resto de los personajes, al tiempo que un enorme pájaro sobrevuela su casa y en el horizonte nocturno aparece una oscura silueta tocando una flauta. La secuencia, en la que se suceden transformaciones mágicas y resurrecciones de animales despedazados, abarcó más de un mes de tiras diarias (14 de diciembre de 1936 a 19 de enero de 1937) hasta desembocar en la sorprendente revelación de la identidad de Rose o`the Sea.



El interés despertado por los terribles monstruos a que Popeye había de enfrentarse en sus aventuras probablemente contribuyó a demostrar a los futuros historietistas la idoneidad de tales personajes como antagonistas de sujetos con poderes extraordinarios como el mismo Popeye. En el epígrafe siguiente analizaremos, entre otros puntos, la aplicación de este principio a los *comic books* de superhéroes.

Los monstruos y el horror sobrenatural: retorno al terror gótico

El año 1929 estuvo marcado, en el campo de la historieta de prensa, por la irrupción del material de aventuras a través del lanzamiento simultáneo (7 de enero de 1929) de las series *Tarzan* y *Buck Rogers in the 25th Century.* Las aventuras y la

acción no habían estado ausentes de las historietas de prensa anteriores pero el tratamiento que se les daba en estas nuevas series carecía de los matices y el humor de sus predecesoras, tal vez porque la depresión económica requería unos mecanismos de evasión más pura en la que cabía poco más que el enfrentamiento entre héroes y villanos absolutos[32]. Estos duelos entre el bien y el mal encontrarían en el recurso a lo terrorífico una poderosa herramienta para caracterizar a los enemigos del héroe, una práctica en la que sobresalió —y la consolidó— Chester Gould al crear toda una galería de grotescos villanos para el ceñudo detective Dick Tracy. Inevitablemente, los primeros oponentes de Tracy fueron villanos convencionales —pandilleros, secuestradores, atracadores de bancos, abogados corruptos— con nombres extravagantes como Larceny Lou, Ribs Mocco, Stooge Viller, Boris Arson o Big Boy. Gradualmente fueron siendo reemplazados por un desfile de adversarios cuyas apariencias y nombres constituían pistas sobre sus actividades criminales: el asesino a sueldo Trigger Doom, un delincuente con una guarida subterránea llamado The Mole (El Topo) e incluso uno llamado directamente Mr. Crime.

Al crear estos villanos, Gould estaba recuperando la antiquísima tradición de establecer una metonimia entre la moral y la apariencia, un rasgo muy habitual en los monstruos clásicos, con lo que se producía un retorno a modelos más antiguos del horror. En su ya mencionada clasificación de los relatos de horror, Hartwell reconoció esta tradición cultural al considerar la categoría de las "metáforas psicológicas", integrada por historias de psicología humana aberrante encarnada en una metáfora, tal vez puramente sobrenatural, como *Dracula,* o puramente psicológica, como *Psicosis*, de Robert Bloch. Lo que las caracteriza como grupo es el monstruo en su centro: un humano o una criatura manifiestamente anormal de cuyos actos y de cuyo propio ser emana el horror[33].

Así pues, la clave de ese tipo de relatos es el monstruo, como también lo es en el concepto de *art-horror* de Noel Carroll, aunque este autor no contempla la posibilidad del monstruo psicológico dentro del horror. Para Carroll, el monstruo que distingue las ficciones de horror que son el *art-horror* de los horrores naturales o del terror es algo "imposible y desconocido que viola nuestros esquemas concep-

tuales"[34]. En nuestro estudio relajaremos tales condiciones que nos restringirían al terreno del horror sobrenatural y nos acercaremos más a la concepción amplia de Hartwell. Desde esa perspectiva estudiaremos el manejo dentro de la historieta de diversos mitos monstruosos o de parte de esos mitos. Como veremos, en la mayoría de los casos su traslación ha sido directa, de tal modo que se empleaban como antagonistas malignos de los héroes[35], si bien no han faltado las utilizaciones humorísticas y las reorientaciones axiológicas de lo monstruoso.

Villanos monstruosos

Siguiendo de cerca el modelo de *Dick Tracy,* Bob Kane y Bill Finger también fueron creando una llamativa galería de grotescos villanos para el héroe Batman. Así, tras un breve desfile de villanos ordinarios y olvidables, en *Detective Comics*, núm. 30 (agosto de 1939), se inicia una larga tradición de villanos eternamente recurrentes cuando Batman vuelve a enfrentarse a un enemigo que, aparentemente, había muerto en el número anterior. Dr. Death, como se hace llamar el malvado en cuestión, ha conseguido sobrevivir al incendio del final de la entrega previa pero su rostro está horriblemente desfigurado por el fuego[36]. En el número siguiente se inicia una aventura en dos partes (*Detective Comics*, núms. 31 y 32, septiembre y octubre de 1939) en la que Batman ha de enfrentarse al vampiro The Monk, probablemente inspirado por la novela gótica homónima de Matthew Gregory Lewis (1796). El superhéroe tiene que viajar hasta Europa para salvar a la víctima Julie Madison del vampiro y en Hungría acaba con él a base de balas de plata en un castillo plagado de trampas. El primer número de la colección *Batman* (primavera de 1940) incluyó la siguiente historia del personaje homónimo con alusiones muy claras al género de horror, en la que se enfrenta por segunda vez con el malévolo científico Hugo Strange. En este caso, Strange ha desarrollado un inyectable que convierte a los seres humanos en gigantescos monstruos bajo su control. Las escenas de pánico en las calles, provocado por los monstruos, están claramente tomadas del clásico *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933), así como el final con Batman derribando, desde su peculiar avión, al último de los monstruos, encaramado a la cima de un rascacielos.

En este mismo número de *Batman* se introdujo al que sigue siendo el enemigo por excelencia del protagonista, The Joker. En su primera aparición, el villano anuncia a través de la radio el instante

exacto en que asesinará al millonario Henry Claridge. A la hora señalada y pese a estar rodeado de policías, el millonario cae muerto con un rictus similar a una sonrisa, dando lugar a un enigma próximo al conocido subgénero detectivesco de la habitación cerrada. Pocas viñetas después, The Joker es mostrado y descrito en un cartucho de texto como "un hombre que sonríe sin alegría... con una sonrisa mortal". Aunque ha habido cierta disparidad de opiniones entre Bill Finger, Jerry Robinson y Bob Kane sobre quién originó al personaje, sí parece haber consenso en cuanto al modelo de su diseño definitivo[37]: la caracterización de Conrad Veidt como Gwynplaine en la adaptación cinematográfica de 1928 de la obra de Victor Hugo *L`Homme qui rit* (*The Man Who Laughs,* Paul Leni). Como otras obras de Victor Hugo, el original de esta película contiene numerosos elementos que se pueden adscribir al género de horror, empezando por la deformación del rostro del propio Gwynplaine. Además, la presencia de Veidt arrastra ecos de sus trabajos anteriores, especialmente de su actuación como el asesino sonámbulo Cesare en El gabinete del doctor Caligari (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), que contribuyen al carisma de The Joker.

Aunque mucho menos famoso que The Joker, otro villano directamente inspirado por el cine de horror fue Clayface (*Detective Comics,* núm. 40, junio de 1940). Siguiendo un patrón de misterio tradicional, los miembros del equipo de un ficticio film de horror, *The Dread Castle,* son amenazados de muerte por este personaje que, finalmente, es identificado como el actor Basil Karlo. Si bien el nombre es una clara alusión al actor Boris Karloff, la apariencia del villano se remonta un poco más atrás hasta la magistral creación de Lon Chaney en El fantasma de la ópera (*The Phantom of the Opera*, Rupert Julian, 1925). Por último y entre una multitud de villanos homicidas, resta incidir en Dos-Caras (Two-Face) (*Detective Comics,* núm. 68, octubre de 1942), el fiscal de distrito Harvey Kent —después Dent, para evitar confusiones con el alter ego de Superman— con la mitad de la cara desfigurada por un chorro de ácido corrosivo y una doble personalidad a juego, inspirada por la novela corta de Stevenson sobre el Dr. Jekyll y su contrapartida malvada, Mr. Hyde[38].

Villanos amarillos

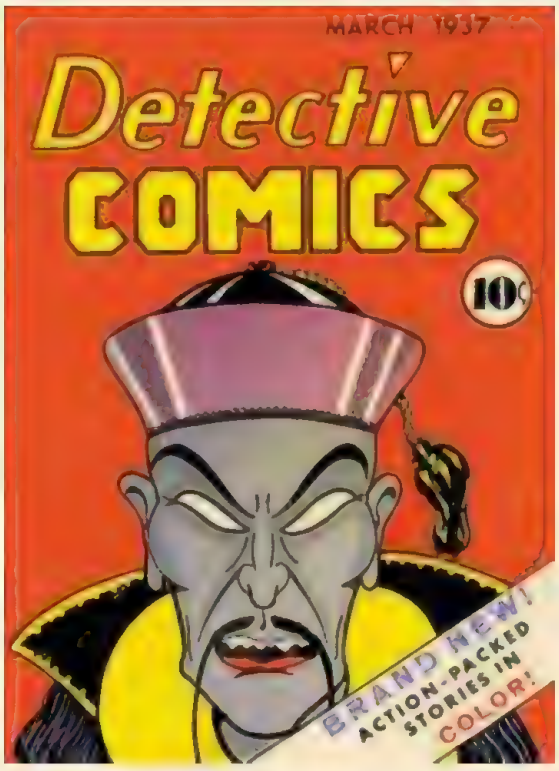
Uno de los mayores filones de villanos para los relatos de aventuras fue el llamado "peligro amarillo", cuyas raíces eran remotas pero tenía su fuente inmediata en el Dr. Fu Manchu. El inglés Arthur Sarsfield Ward, mucho más conocido por su *nom de plume* "Sax Rohmer", había creado a este personaje en el relato corto "The Zayat Kiss" (*The Story Teller,* octubre de 1912), que después fue convertido en los tres primeros capítulos del libro *The Insidious Dr. Fu Manchu* (1913). El resultado fue un carismático villano inmortal que se erigía como la quintaesencia del genio del mal casi omnisciente y cuyo éxito lo convirtió en todo un icono de la cultura popular. Su conexión con el género de horror se puede establecer, en primer lugar, por la vía de las apropiaciones iconográficas y temáticas pues en el

personaje se combinan elementos del villano de la novela gótica[39] con la recién renovada desconfianza hacia extremo oriente, propiciada por la rebelión Boxer de 1900. También lo vincula al género de horror su ubicación clara dentro de tal categoría en el medio cinematográfico, evidenciada sobre todo por el hecho de haber sido interpretado, entre otros, por dos de sus máximos especialistas: Boris Karloff[40] y Christopher Lee[41].

En 1931, la agencia Bell comenzó a adaptar en una tira diaria las novelas de Sax Rohmer sobre el siniestro Dr. Fu Manchu. Siguiendo el ejemplo de la tira *Tarzan,* en *Fu Manchu* tampoco se utilizaban globos de diálogo; en lugar de ello, la historia era narrada en primera persona por el Dr. Petrie, a la manera de un Dr. Watson del heroico Sir Dennis Nayland Smith, en extensas didascalias situadas en la parte inferior de las viñetas y que habían sido directamente extraídas de los originales literarios[42]. La serie se abría con una viñeta ocupada por el rostro de Fu Manchu a cuyo pie se encuentra la clásica primera descripción del personaje procedente del final del segundo capítulo de *The Insidious Dr. Fu Manchu:*

Imagine una persona alta, delgada y felina, de hombros elevados, con los ojos alargados y magnéticos, una frente como la de Shakespeare y una cara como la de Satán... Dótele de toda la cruel astucia de una raza oriental entera, todos los recursos de la ciencia y una vasta fortuna. Imagine a ese terrible ser y tendrá al Dr. Fu-Manchu, el peligro amarillo encarnado en un solo hombre[43].[ver imagen de cabecera]

En estos relatos abundan el horror explícito, la tortura y la muerte mientras Nayland Smith, defensor británico de la civilización occidental, logra abortar los malvados planes de Fu Manchu, más por suerte que por inteligencia. Las ilustraciones eran realizadas por Leo O`Mealia con un estilo donde predominaban los grises y negros, permaneciendo fiel al espíritu de los relatos originales y fomentando en el lector una sensación de desasosiego. La serie concluyó en abril de 1933 con la muerte aparente del diabólico doctor tras adaptar los dos primeros libros de Rohmer y unos dos tercios del tercero.



La colección *Detective Comics* (núm. 1, DC, marzo de 1937) debutó con una cubierta ilustrada por Vin Sullivan que representaba un primer plano de un oriental de aspecto amenazador cuyos rasgos se ajustaban a los que las versiones cinematográficas de Fu Manchu habían popularizado para el personaje aunque no siguieran rigurosamente el modo en que Rohmer lo describiera, especialmente por la adición de unos largos bigotes lacios que se convirtieron en elemento indispensable del estereotipo de villano oriental. Sin embargo, hasta el número 17 de la colección (julio de 1938) el personaje no apareció con su propio nombre en las páginas interiores de historietas.

Tras su recuperación en *Detective Comics,* la única utilización directa y destacada del personaje en los *comic books* previos al *Comics Code* fue el

one-shot The Mask of Dr. Fu Manchu (Avon, 1951), dibujado por Wally Wood. Aunque podría parecer, en consecuencia, que el personaje de Rohmer no tuvo mucha cabida en las historietas del periodo que nos ocupa[44], su influencia fue enorme y abundaron los villanos inspirados en Fu Manchu. Entre los clones menos disimulados se puede destacar a Wu Fang, el enemigo de Detective Dan, que a su vez bebía del *Dick Tracy* de Chester Gould. *Detective Dan, Secret Operative No. 48* (Humor Publishing Co., 1933) fue un cuaderno de historietas en blanco y negro realizadas expresamente para este formato por Norman Marsh y que no tuvo continuación pese a que en él se anunciaba una segunda entrega donde el héroe habría de enfrentarse a "Wu Fang, el rey de los contrabandistas de droga, con una astucia diabólica, demoníaca, ayudado por una horda de depravados gángsteres, y un interminable flujo de dinero exprimido de la sangre humana, la corrupción y la degradación". Como resultado de una maniobra poco habitual dentro de la industria, Marsh consiguió trasladar a su personaje a las tiras diarias del Publishers Syndicate bajo la cabecera *Dan Dunn* en septiembre del mismo año. En el transcurso de la serie, que duró hasta octubre de 1943, el agente Dunn tiene finalmente ocasión de combatir a Wu Fang para evitar que se hiciera con el control de su ciudad. Cuando Dunn elimina de manera permanente a Wu Fang, éste es sustituido por otro villano, llamado Fat Sing, también cortado según el patrón de Fu Manchu. Ambos fueron versiones provincianas y prosaicas del personaje de Rohmer, que compartían su apariencia, así como sus interminables recursos materiales y mentales pero los invertían en unos fines que podrían haber sido los de cualquier gángster común.

Pese a su mayor lejanía fue mucho más ilustre la némesis por excelencia del héroe interplanetario Flash Gordon: Ming el Despiadado. Éste no sólo era el emperador de todo el planeta Mongo sino que literalmente dirigía su rumbo, de tal modo que la serie comenzaba el 7 de enero de 1934 con escenas de pánico en la Tierra debidas a las noticias de su colisión inminente con un planeta errante. Este arranque -similar al de la novela When Worlds Collide, de Edwin Balmer y Philip Wylie, que había sido seriada en la revista Bluebook durante 1932- demostró ser nada más que una excusa para que Flash, acompañado de Dale Arden y el Dr. Hans Harkov, se trasladase a Mongo, puesto que a partir de la tercera página dominical no se volvió a hacer mención alguna del anunciado choque con la Tierra ni del control del emperador sobre la órbita del planeta que gobernaba. A lo largo de la serie, Ming nunca dejó de estar a la altura de Fu Manchu en cuanto a carisma, maldad y astucia, aunque físicamente él y su entorno se fueron distanciando del modelo. Al principio, el dibujante Alex Raymond lo creo como una réplica bastante fiel del villano chino, excepto por la adición de la famosa perilla bífida, rodeado de una estereotipada iconografía oriental con largas túnicas. Sin embargo, progresivamente fue dotando a la civilización del planeta Mongo de una estética distintiva en la que destacada el cuidado diseño de los uniformes y, así, Ming pasó a vestir más como un caudillo militar aunque conservase en todo momento una capacidad de intriga y un gusto por la tortura dignos de Fu Manchu[45].

En el campo de los *comic books* tampoco faltaron las adaptaciones espurias de Fu Manchu, empezando por el mencionado *Detective Comics* núm. 1, donde, además de las reveladora ilustración de portada, se puede encontrar en páginas interiores un par de ejemplos: el proyecto de serial "The Claws of the Red Dragon", que se

desarrolla en un restaurante chino de San Francisco con una narrativa extremadamente torpes y cuya única distinción es haber sido escrito por el oscuro autor de *pulps* y fundador de la editorial DC Malcolm Wheeler-Nicholson; en la primera aventura de Slam Bradley, de los creadores del aún inédito Superman, Jerry Siegel y Joe Shuster, el héroe salva a una rica heredera de ser azotada por los siervos del malvado chino Fui Onyui. Una lista exhaustiva de los villanos de comic books nacidos a la sombra de Fu Manchu excede los propósitos del presente texto pues éste era "el malo más popular" de los años treinta[46] y en los cómics de prensa, que constituían una de las fuentes de los *comic books*, "ninguna serie de género criminal que se preciara estaba completa sin un asiático siniestro" [47].

Monstruos en serie

Por su relativa longevidad y por lo atípico de los elementos añadidos al modelo para su construcción, no se puede dejar de destacar a The Claw entre toda la miríada de malvados orientales que pululaban por los *comic books*. Aparentemente, The Claw -se podría traducir como La Garra- era otro clon del Dr. Fu Manchu pero contaba con varios rasgos distintivos: el aspecto abiertamente inhumano que el dibujante Jack Cole le confirió[48], incluyendo unas orejas con forma de alas membranosas y una enorme boca con afilados dientes, parecida a la de una piraña; su capacidad de crecer hasta el tamaño de un rascacielos; y el poder de lanzar llamas por sus fauces y descargas eléctricas desde las puntas de sus dedos. The Claw debutó en *Silver Streak Comics* núm. 1 (Lev Gleason, diciembre de 1939) donde se muestra el castillo en forma de calavera donde reside, sito en la cima de una montaña cerca del Tíbet. Los nativos le adoran como el Dios del Odio y el texto le presenta como "un monstruo de poderes milagrosos dispuesto a dominar el universo". Paradójicamente, los dos primeros héroes que se le enfrentaron –el militar Carl Tarrant y el embajador Jerry Morris en la siguiente (*Silver Streak Comics,* núm. 2, enero de 1940) — eran, en comparación, tan anodinos que no es de extrañar que ninguno de los dos volviese a aparecer. Su némesis clásica sería el superhéroe Daredevil que logra abortar la conquista de Manhattan por The Claw en *Silver Streak Comics,* núm. 7 (enero de 1941). Esta historieta da cuenta otra vez de la fascinación ejercida por el clásico *King Kong*, al tiempo que las viñetas en las que The Claw amenaza los rascacielos preludian las imágenes de Godzilla y otros monstruos gigantes arrasando Tokio en lo que llegaría a ser una especialidad japonesa dentro del cine de horror fantástico. El monstruoso oriental continuaría combatiendo a Daredevil durante los cinco números siguientes e incluso se aliaría con Hitler en la historieta que inauguró la colección dedicada al héroe, cuya popularidad había ido en aumento (*Daredevil Battles Hitler,* julio de 1941). Durante dos años, otro héroe, The Ghost, sería el enemigo recurrente de The Claw en la serie del villano dentro de *Daredevil Comics* (núms. 5 a 20, noviembre de 1941 a noviembre de 1943). Pese a los esfuerzos de The Ghost, finalmente The Claw moriría en batalla con Daredevil en *Daredevil Comics,* núm. 31 (julio de 1945), cuya

portada anunciaba: "¡Extra! El fin de The Claw. ¿Cómo le llega la muerte definitiva al peor villano del mundo?".

Portadas de The Silver Streak 2, 7 y 8 (la 6 es la que encabeza este ensayo), y la de Daredevil 31 en la que muere The Claw.

The Claw representa una categoría digna de aislarse pues dio título a una serie —no una colección[49]— y se mantuvo como elemento fijo de la misma aunque no la orientaba moralmente, pues actuaba como el villano residente de las historietas, ni tampoco tenía el protagonismo, que recaía en el héroe de turno. Un caso similar puede hallarse en la primera etapa de la utilización que hizo Dick Briefer —firmando al principio como "Frank N. Stein"— del mito de Frankenstein. Ésta comenzó como "New Adventures of Frankenstein" en el *comic book Prize Comics* núm. 7 (Prize Publications, diciembre de 1940), donde las cuatro primeras páginas de la historieta adaptaban una parte de la novela de Mary Shelley trasladándola a las cercanías del Nueva York de la época. Para crear la apariencia del monstruo, Briefer partió del diseño de Jack Pierce lucido por Boris Karloff en el clásico de Universal (James Whale, 1931) "alterándolo lo suficiente como para evitar problemas de infracción de derechos"[50].

Portadas de *comic books* de la colección *Prize Comics* con la evolución de la criatura de Frankenstein: portada del núm. 7; portadilla de la historieta en la que se presenta al personaje, en ese mismo tebeo; inicio de la historieta de *Prize Comics* núm. 9; fragmento de la historieta del núm. 24. Debajo, el monstruo en la nueva versión humorística y en la "resurrección" del personaje, en *Frankenstein* núms. 1 y 18, respectivamente.

En un principio, la serie conservó la dinámica de enfrentamiento entre el Dr. Frankenstein y su creación, existente en el relato original, aunque los acontecimientos fuesen otros. Se trataba de una rareza dentro de *Prize Comics,* puesto que el resto del *comic book* estaba en su mayor parte ocupado por aventuras de superhéroes. A diferencia de esas historietas en las que el superhéroe conseguía, una y otra vez, que el bien triunfase, en los relatos de Briefer el Dr. Frankenstein era, como su modelo literario, un héroe débil e improbable que apenas podía respon-

der a los desmanes de su criatura. Un rival digno del monstruo llegó en la entrega correspondiente a *Prize Comics* núm. 11 (junio de 1941) cuando el Dr. Frankenstein se siente responsable de un niño herido durante uno de los ataques del monstruo, así que le cura y se hace cargo de su educación. Al más puro estilo de Batman, el niño decide dedicar su vida a acabar con el monstruo que ha estado a punto de matarle y se entrena para estar a la altura de la tarea. En un ejercicio de compresión y distorsión temporal, el niño es criado por el científico durante varios años en la ficción hasta que, ya adulto, adopta el nombre de Bulldog Denny más un atuendo peculiar y se convierte en el enemigo habitual de la criatura. De esta manera, la serie de Briefer, aún conservando la originalidad de tener como cabecera el nombre del monstruo[51], pasó a inscribirse en el género de los superhéroes.

Durante los meses siguientes la serie estrechó lazos con el resto del universo de superhéroes que pululaban por las publicaciones de la editorial. En *Prize Comics* núm. 22 (julio de 1942), el monstruo viaja al infierno para aliarse con el Dr. Devil, otro personaje de obvias connotaciones terroríficas y que ejercía como enemigo del superhéroe Black Owl, uno de los muchos personajes cortados según el patrón de Batman. Dos números después, en la historieta "Utter Failure!" (*Prize Comics,* núm. 24, octubre de 1942), varios personajes de la editorial —Black Owl, Yank y Doodle, Green Lama, The General & The Corporal, y Dr. Frost— se alían a instancias de Bulldog Denny para detener al monstruo pero sólo lo consiguen momentáneamente. El auténtico punto de inflexión en la trayectoria del Frankenstein de Briefer llegaría con la historieta de *Prize Comics,* núm. 33 (agosto de 1943) donde se efectúa una reorientación axiológica del personaje. Frankenstein —como se conoce ya al monstruo en la serie, siguiendo la costumbre popular— es capturado por el ejército y, a pesar de sus numerosos crímenes, su custodia le es encomendada al científico Dr. Carroll, quien logra rehabilitarlo a base de cirugía plástica, hipnosis y otras técnicas[52]. Los siguientes números de *Prize Comics* mostrarían al antiguo villano entregado, como la mayoría de los personajes de *comic books,* a combatir la amenaza del Eje, concretamente a espías alemanes en territorio estadounidense. Pese a eventuales retornos a su ser malvado —con el cerebro lavado por la Gestapo durante algunos números e hipnotizado por una vampira durante otros— el personaje de Briefer terminaría su etapa ligada a los superhéroes como una fuerza del bien.

En 1945, las series de superhéroes de *Prize Comics* fueron siendo reemplazadas por series humorísticas. En lugar de sustituir a su Frankenstein por otro personaje, Briefer lo convirtió en un amable monstruo que protagonizaba unas divertidas historietas cuyo tono poco tenía en común con las historietas que le habían precedido, aun cuando adaptara algunos de los argumentos que ya había utilizado. El nuevo tratamiento obtuvo el suficiente favor del público como para que se le concediera su propia colección, *Frankenstein Comics.* En su primer número (verano

de 1945), Briefer ofreció un nuevo relato del origen de la criatura que dejaba claro que no era el mismo personaje: un científico loco aburrido se topa con la novela de Mary Shelley y decide construir su propio monstruo para distraerse[53]. Esta etapa continuaría hasta *Prize Comics* núm. 68 (febrero-marzo de 1948) y *Frankenstein Comics núm.* 17 (enero-febrero de 1949).

Algunos años después, inmersa ya la industria del *comic book* en la moda del género de horror, Briefer retomaría la colección con un tratamiento muy distinto. En "The Rebirth of the Monster" (*Frankenstein Comics* núm. 18, marzo de 1952), reinventó por tercera vez el origen del monstruo, aproximándolo, en este caso, a la versión fílmica de la Universal que los lectores podían conocer. La criatura es revivida en un pueblo centroeuropeo y sus habitantes reclaman la presencia de un descendiente de su creador para que acabe con él. El biznieto de Frankenstein sólo perseguiría al monstruo hasta el número siguiente y, en lo sucesivo, la criatura vagaría de un lugar a otro, involucrándose en diversos problemas con desenlaces habitualmente macabros[54]. El veto a los cómics de horror derivado de la instauración del Comics Code puso fin a esta última versión de Frankenstein por obra de Dick Briefer[55] con el *comic book Frankenstein Comics* núm. 33 (octubre-noviembre de 1954).

En la editorial Hillman ya se había aplicado un esquema similar en otra serie protagonizada por un monstruo. The Heap hizo su primera aparición en una historieta de la serie "Sky Wolf" dentro del *comic book Air Fighter Comics* vol. 1 núm. 3 (Hillman Periodicals, diciembre de 1942). Se trataba de un antiguo piloto alemán de la I Guerra Mundial, el barón Emmelmann, que había sido derribado sobre un pantano y en lugar de morir se había convertido en una especie de montón de vegetación y musgo con forma levemente humanoide[56]. El personaje apenas tenía consciencia, por lo que no se le podía calificar de bueno o malo, sino que en sus vagabundeos no le impulsaba más que la inercia de sus necesidades primarias. The Heap fue creado como un personaje secundario para las aventuras del

piloto Sky Wolf —remedo por parte de Hillman del Blackhawk de Quality— pero su relativa popularidad le valió un *spin off* (*Air Fighter Comics* vol. 3, núm. 9, octubre de 1946) que sobreviviría a la serie en la que había nacido y sólo terminó cuando la propia editorial dejó de publicar *comic books* (*Airboy Comics*,vol. 10 núm. 4, mayo de 1953). Además, sería la inspiración de los "monstruos buenos" Swamp Thing (*House of Secrets* núm. 92, DC, junio-julio de 1971) y Man-Thing (*Savage Tales* núm. 1, Marvel, mayo de 1971), aparte de ser resucitado por las editoriales Skywald, Eclipse e Image en distintas fechas.

El superhéroe como monstruo

Tanto si nos atenemos a la definición de monstruo de Carroll[57] o a la que proporciona la RAE, no habría más remedio que plantearse la inclusión de los superhéroes en la categoría monstruosa. Basta un rápido examen del arquetipo representado por Superman para detectar multitud de elementos en común con mitos terroríficos. El personaje es un ser alienígena dotado de poderes que violan las leyes naturales pero que, como los vampiros, posee la apariencia de un humano ordinario y la aprovecha para ocultar su personalidad bajo la identidad de un tipo mojigato e inofensivo como si de un licántropo o un Dr. Jekyll se tratara.

Por tanto, los superhéroes, con sus capacidades extraordinarias, constituyen una transvaloración diametral del núcleo de la categoría restante en la clasificación de Hartwell, las "alegorías morales": "ficción característicamente sobrenatural, casi siempre sobre la intrusión de maldad sobrenatural en la realidad consensuada... las historias de esta corriente implican o establecen el universo maniqueo que es tan difícil de percibir en la vida diaria"[58]. Al efectuarse la mencionada inversión moral, la anomalía que supone el superhéroe deja de ser un símbolo de maldad para convertirse en portador de valores morales más elevados aún que los del héroe común[59].

Si calificar a héroes tan luminosos como Superman de monstruos puede antojarse exagerado a algunas sensibilidades, no lo es tanto cuando nos referimos a otros personajes sobrehumanos que incorporan rasgos monstruosos en su apariencia. Tal vez el más extraño de los superhéroes fue The Eye, un enorme ojo flotante y envuelto en llamas con la capacidad de detectar la maldad y de lanzar rayos contra los malhechores. La serie, creada por Frank Thomas, se llamaba "The Eye

Sees"—El ojo ve[60]— y se publicó dentro de las colecciones *Keen Detective Funnies* (núms. 16 a 24, diciembre de 1939 a septiembre de 1940) y *Detective Eye* (núms. 1 y 2, noviembre y diciembre de 1940) de Centaur Publishing. La aventura correspondiente a *Keen Detective Funnies*, vol. 2 núm. 20 (mayo de 1940) se abre con el siguiente párrafo:

¡The Eye! ¡Un símbolo de la obsesionante voz de la conciencia interior del hombre! ¡Esa todopoderosa fuerza mística que hace que los actos malvados se vuelvan contra quienes los planean para destruirlos! ¡El tiempo o la distancia nada significan para The Eye mientras extiende su terrible venganza por todo el mundo!

El pasaje revela a este extraño ser como una suerte de dios vengativo a la usanza del Antiguo Testamento, una figura terrible en la que abundarían otros historietistas. Muy próxima en este sentido al espíritu de The Eye fue The Spectre que el guionista Jerry Siegel[61] creó junto al dibujante Bernard Baily para *More Fun Comics* núm. 52 (DC, febrero de 1940). The Spectre era el espíritu vengador del difunto policía Jim Corrigan, que había sido arrojado al río en el interior de un bidón de cemento por unos delincuentes. En su primera historieta, una luz divina había devuelto el espíritu de Corrigan al mundo de los vivos con el siguiente mandato: Tu misión en la Tierra está inacabada... Permanecerás ligado a la Tierra para combatir al crimen en tu mundo con poderes sobrenaturales hasta que no quede rastro de él". The Spectre podía adoptar la forma de Corrigan pero su auténtico cuerpo era completamente blanco —incluidos los ojos— y casi omnipotente, lo cual daba pie a una sucesión de batallas con entidades malignas en las que se viajaba incesantemente de unos planos de existencia a otros.

The Black Widow, también era un espíritu de venganza pero, en su caso, el responsable de su vuelta a la Tierra había sido Satán. La crearon George Kapitan y Harry Sahle para *Mystic Comics* núm. 4 (Marvel, agosto de 1940) y sus otras apariciones tuvieron lugar en *Mystic Comics* núms. 5 y 7 (marzo y diciembre de 1941), *USA Comics* núm. 5 (verano de 1942) y *All-Select Comics* núm. 1 (otoño de 1943). Representado en su popular guisa de piel roja con cuernos, bigote y perilla, Satán había hecho que un cliente asesinara a la vidente Claire Voyant para poder convertirla en su agente con la misión de matar hombres malvados y, así, precipitar su descenso a los infiernos. The Black Widow era inmortal —ya estaba muerta— y poseía diversos poderes sobrenaturales, entre ellos el de dejar en los cadáveres de quienes tocaba una señal negra en forma de araña. Si es difícil calificarla de superheroína, aún lo es más en el caso de Madame Satan, cuya concepción inspiró probablemente. Ésta fue introducida por Abner Sundell y Harry Lucey

en *Pep Comics*,núm. 15 (MLJ, mayo de 1941) y, como The Black Widow, era una servidora del diablo. En el número siguiente se revelaba su origen: Madame Satan solía ser una bella mujer llamada Iola que había asesinado a los padres del hombre con quien se quería casar porque se oponían a la boda; al descubrir el asesinato, su amado había acabado con ella para, después, perecer de amor a su lado; una vez la asesina en el infierno, Satán le había encomendado la tarea de seducir a varones mortales para que él pudiese conseguir sus almas. Curiosamente, fue sustituida en el número 22 de la colección (febrero de 1942) por la blanda serie de humor Archie, que sería fundamental para el futuro de la compañía MLJ.

Aunque no era una enviada del diablo, tal vez el primer personaje femenino con superpoderes de los *comic books* fue Fantomah, Mystery Woman of the Jungle *(Jungle Comics núms. 2* al 51, *Fiction House,* febrero de 1940 a marzo de 1944). Los poderes de Fantomah incluían una especie de clarividencia, la capacidad de volar, la de lanzar rayos de "super superioridad", la telequinesia y un largo etcétera que hace pensar que era capaz de cualquier cosa que contribuyera al atractivo visual de cada historieta y a la resolución de cada trama. Siendo un ejemplo de *good girl art* pasado por el distintivo filtro estilístico de su autor, Henry Fletcher, resultaba especialmente horripilante que, cuando utilizaba sus poderes, Fantomah conservase su escultural cuerpo y su larga melena rubia de reina de la jungla mientras su rostro se convertía en el de una calavera.

Ellas causan el horror, de izq. a dcha.: Black Widow, Madame Satan, Fantomah y The Spider Widow.

La combinación de belleza y rasgos monstruosos se encontraría también en la heroína The Spider Widow, que debutó en *Feature Comics* núm. 57 (Quality, junio de 1942) de la mano de Frank M. Borth. Bajo la máscara de una bruja clásica, se oculta la acaudalada deportista Dianne Grayton que, sobre todo por aburrimiento, ha decidido dedicarse a combatir el crimen tras descubrir que es capaz de hacer que las arañas obedezcan sus órdenes. Su estrategia de asociarse a un animal de resonancias negativas en occidente y de disfrazarse para infundir miedo a los delincuentes no era nueva en la cultura popular. Precisamente, el personaje The Spider, creado para el *pulp* homónimo en mayo de 1933 por R. T. M. Scott y desarrollado después por Norvell W Page, reunía tales características en un grado superior:

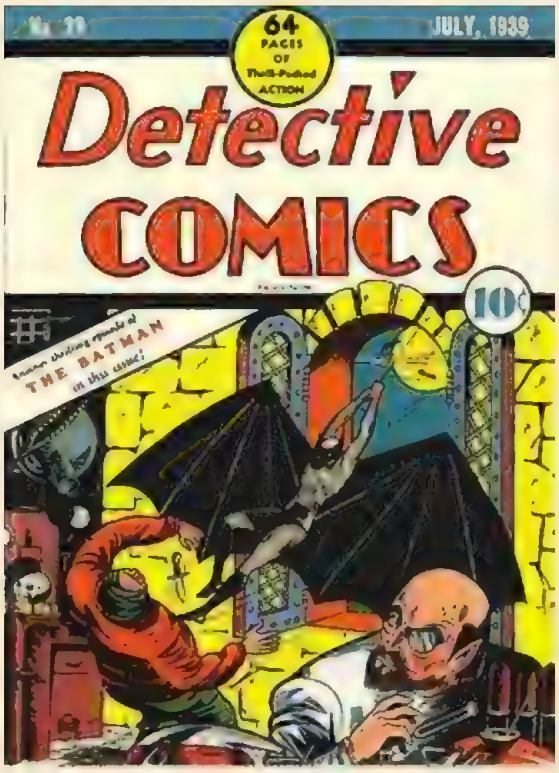
La piel era amarillenta y brillaba al tensarse sobre los pómulos, su boca era un tajo sin labios, la nariz el pico de un predador. Llevaba una peluca de lacio pelo negro. Sobre sus retorcidos y deformes hombros, una ondeante capa negra y, bajo el ancho ala de un sombrero negro, destellaban unos largos colmillos en una horrorosa boca de dientes afilados[62].

En realidad, The Spider era un apuesto millonario que se servía de esta identidad

monstruosa —y de un par de pistolas— para acobardar a los criminales. El personaje había nacido a instancias de Henry Steeger, uno de los dueños de la compañía Popular Publications, con el objeto de hacer la competencia al exitoso La Sombra (The Shadow) de Street & Smith. Aunque The Spider tenía un aspecto más grotesco, La Sombra no desmerecía en su capacidad de aterrorizar gracias a su mirada hipnótica y a la carcajada característica que delataba su origen radiofónico: antes de que apareciera su colección de *pulps* en abril de 1931, había sido sólo una inquietante voz que presentaba cada semana las dramatizaciones en un programa de radio de historias procedentes de la revista *Detective Story* de Street & Smith. Llegó a adquirir tal popularidad que los patrocinadores decidieron que debía convertirse en protagonista de sus propias aventuras, siendo encargado de darle vida ficcional el periodista y mago Walter B. Gibson. En los tres primeros números del *pulp The Shadow. A Detective Magazine,* Gibson construyó un personaje que tendría una enorme repercusión en la industria de la literatura popular estadounidense pues, con su éxito comercial, convencería a su editorial de la rentabilidad de dedicar una colección a un solo personaje al tiempo que se convertiría en el modelo de multitud de personajes de *pulp* y otros medios.

Dicho modelo fue explotado con profusión en el campo de los *comic books,* sobre todo a partir de su aplicación en el arquetipo de Batman. En vistas del éxito creciente de Superman, Bob Kane y Bill Finger propusieron a la editorial DC este nuevo personaje que habían creado combinando multitud de referencias populares. Sus primeras historietas, inspiradas en buena parte por los *pulps* de La Sombra —que Bill Finger conocía muy bien— presentaban a Batman como una "amenaza sin piedad"[63]. Enfrentado a criminales ordinarios, su aspecto más próximo a los códigos clásicos de lo monstruoso y sus expeditivos métodos —que incluían el ahorcamiento— hacían del propio Batman la principal fuente de horror antes de que se desarrollase la galería de villanos que tratamos más arriba. La antepenúltima viñeta de "The Legend of the Batman" (*Detective Comics,* núm. 33, noviembre de 1939), donde se desvela el origen del

personaje en la ficción, muestra cómo Bruce Wayne concibe el aspecto que le ayudará a abordar su cruzada contra los criminales: "Los criminales son un hatajo de cobardes supersticiosos, así que mi disfraz debe ser capaz de inspirar terror en sus corazones. Debo ser una criatura de la noche, negra, terrible, un... un...". En la viñeta siguiente, un murciélago entra por una ventana de su mansión resolviendo el problema de Wayne: "¡Un murciélago! ¡Eso es! Es una señal... ¡me convertiré en un murciélago!"[64].



Kane escribió que sus tres grandes influencias al crear a Batman habían sido: los diseños de aparatos voladores de Leonardo da Vinci, que inspiraron tanto el concepto del hombre-murciélago como la capa en forma de alas membranosas del personaje; el film *The Mark of Zorro* (Fred Niblo, 1920), del que extrajo la idea de ocultar el rostro tras una máscara y utilizar una cueva como guarida, además de tomar las piruetas de su intérprete, Douglas Fairbanks, Sr., como modelo de las proezas acrobáticas de Batman; por último, en el film *The Bat Whispers* (Roland West, 1931) encontró la máscara con forma de cabeza de murciélago así como la idea para la característica señal luminosa con la que la policía de la ciudad de Gotham solicitaría la ayuda del héroe[65]. Es reveladora de esta conexión de Batman con el género de horror cinematográfico la siguiente cita:

Las películas también contribuyeron a la atmósfera oscura y misteriosa que yo trataba de evocar en Batman. De niño, era un auténtico loco del cine. Películas como el *Drácula* de Bela Lugosi —con la niebla arremolinándose en los páramos y el viejo castillo maligno— me dejaron una impresión indeleble. El primer año de Batman estuvo fuertemente influido por las películas de horror y emulaba el aspecto de *Drácula.*

Conclusiones

A lo largo de este ensayo se han rastreado las manifestaciones historietísticas de elementos próximos a los relatos de horror aun cuando todavía no se había señalado el género de manera alguna dentro de la historieta estadounidense. En primer lugar, esta búsqueda nos ha llevado a detectar en varios clásicos de la prensa estadounidense una proximidad a lo que era la vanguardia del terror literario representada, entre otros, por Machen, y adelantando, incluso, algunos enfoques fundamentales que serían desarrollados posteriormente por autores tan influyentes como Lovecraft. Se trató en general de la creación de atmósferas desasosegantes a través de distorsiones de la lógica convencional y el extrañamiento de lo cotidiano.

La irrupción de la historieta de aventuras "realistas", primero en la prensa y luego

en los *comic books,* invirtió esta evolución al remontar sus referencias a una tradición terrorífica más antigua, ya fuese directamente o mediante la influencia de otras producciones populares más o menos contemporáneas. Así, el cómic recuperó la rancia parafernalia gótica cuando se trataba de incluir elementos pretendidamente terroríficos en sus narraciones. Además, hemos trazado el parentesco con lo monstruoso de los arquetipos superheroicos Superman y Batman, y, por extensión, de todo el espectro de personajes que aquellos limitan.

Notas

[1] "Cada vez que hablamos de géneros literarios, nos referimos a aspectos diversos de la obra: temas y estructuras formales, tipos de destinatarios y modalidades de relación con el público, proyecto individual y tradición" (Franco Brioschi y Costanzo di Girolano, *Introducción al estudio de la literatura.* Barcelona, Ariel, 1988, pp. 99-100). Cuando se trata de relatos audiovisuales, la complejidad aumenta con consideraciones relativas a la sustancia expresiva del medio.

[2] Paul Hernadi, *Teoría de los géneros literarios.* Barcelona, Antoni Bosch, 1978, p. 144.

[3] Tzvetan Todorov, *Introduction a la littérature fantastique.* París, Editions du Seuil, 1970, p. 18.

[4] Boris Tomachevski, *Teoría de la literatura.* Madrid, Akal, 1982, p. 214.

[5] Gérard Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid, Taurus, 1989, p. 13.

[6] Genette también plantea que "la architextualidad genérica se constituye casi siempre, históricamente, por vía de imitación...y, por tanto, de hipertextualidad" (*op. cit.,* p. 17), habiendo definido previamente ésta como "toda relación que une a un texto B [hipertexto] a un texto A [al que llamaré hipotexto] en el que se injerta de una manera que no es la del comentario" (*ídem,* p. 13).

[7] John G. Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture.* Chicago, The University of Chicago Press, 1977, p. 6.

[8] Edward Buscombe, "The Idea of Genre in the American Cinema", en *Screen,* vol. 11, núm. 2., 1970, pp. 33-45.

[9] Casilda de Miguel, *La ciencia ficción. Un agujero negro en el cine de género.* Bilbao, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1988, p. 112.

[10] José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión.* Madrid, Alianza Editorial, 2002, p. 153.

[111] De Miguel, *op. cit.,* p. 115.

[12] Cfr. Stephen King, *Danse Macabre.* Londres, Warner Books, 1998, pp. 36-40.

[13] David G. Hartwell (ed.), *The Dark Descent: the Evolution of Horror.* Nueva York, Tor Books, 1997, p. 5.

[14] Edmund Wilson, *Classics and Commercials: A Literary Chronicle of the Forties.* Nueva York, Farrar, Straus and Giroux, 1950, p. 181.

[15] Sus afirmaciones también pueden hacer saltar chispas a quienes aún comparten la idea romántica de que los patrones genéricos sólo pueden limitar al artista en su deber de crear algo nuevo por completo y, por tanto, juzgan que asociar una obra a un cierto género es un perjuicio a su valor absoluto (Cfr. Wes D. Gehrig, *Handbook of American Film Genres.* Westport, Greenwood Press, 1988, p. 1).

[16] Rafael Llopis, "Los mitos de Cthulhu", en Howard Philip Lovecraft *et al, Los mitos de Cthulhu.* Madrid, Alianza Editorial, 1985, p. 11.

[17] Wilson, *op. cit.,* p. 172.

[18] Llopis, *op. cit.,* p. 13.

[19] Maurice Horn (ed.), *100 Years ofAmerican Newspaper Comics.* Nueva York, Gramercy Books, 1996, p. 106.

[20] Como recoge Les Daniels, *Living in Fear. A History of Horror in the Mass Media.* Nueva York, Da Capo Press, 1975, pp. 20, 56, 61.

[21] Rafael Llopis, "Introducción: En busca del paraíso perdido" en Howard Philip Lovecraft *et al., Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Cárter.* Madrid, Alianza Editorial, 1988, p. 17.

[22] Howard Philip Lovecraft, *El horror en la literatura.* Madrid, Alianza Editorial, 1984, p. 1.

[23] Lovecraft *et al, op. cit.,* 1988, p. 32.

[24] Llopis, *op. cit.,* 1988, p. 20.

[25] Estos auténticos palíndromos icónico gráficos, publicados entre 1903 y 1905 en el *New York Herald,* provocan ya un cierto desasosiego al subvertir las convenciones lectoras de la historieta.

[26] Pierre Couperie y Maurice Horn, *A History of the Comic Strip.* Nueva York, Crown Publishers, 1971, p. 27.

[27] Horn, *op. cit.,* 1996, p. 392.

[28] Llopis, *op. cit.,* 1985, p. 26.

[29] Bill Blackbeard, "Popeye Noir: How E. C. Segar Brought Black Comedy to the Comic Strip and Created a Mythic Hero" en Mike Higgs (ed.), *Popeye. The 60th Anniversary Collection.* Londres, Hawk Books, 1989, p. 6.

[30] Bill Blackbeard, "The First (Arf, Arf) Superhero of Them All"en Dick Lupoff y Don Thompson (eds.), *Allin Color for a Dime.* Iola, Krause Publications, 1997, p. 92.

[31] *Idem.*

[32] Los *pulps* de aventuras fueron la cantera perfecta para esos contenidos. Por poner unos ejemplos: *Tarzan* era la adaptación por Hal Foster de la celebérrima saga iniciada por Edgar Rice Burroughs en el número de octubre de 1912 del *pulp The All-Story;* Phil Nowlan se encargó de guionizar para el dibujante Dick Calkins la serie *Buck Rogers in the 25th Century* a partir de la *space opera Armageddon 2,419 AD* que él mismo había escrito para el número de agosto de 1928 de *Amazing Stories;* el clásico *Flash Gordon* de Don Moore y Alex Raymond estaba claramente inspirado en los ciclos de John Carter en Marte y Carson Napier en Venus de Burroughs; *The Phantom,* de Lee Falk y Ray Moore, combinaba elementos originales con otros procedentes de Tarzan y de las aventuras de El Zorro de Johnston McCulley, que habían comenzado con el serial *The Curse ofCapistrano* en el número de 9 de agosto de 1919 de *All-Story Weekly.*

[33] Hartwell, *op. cit.,* p. 9.

[34] Noel Carroll, *The Philosophy of Horror.* Nueva York, Routledge, 1990, p. 186.

[35] Como ha señalado Les Daniels, "los monstruos de casi cualquier clase eran oponentes típicos de casi todos los superhéroes" (Daniels, *op. cit.,* pp. 157-158).

[36] Teniendo en cuenta que el cine ya había servido como fuente de inspiración en las historietas previas del personaje y que seguiría haciéndolo, cabe señalar como posible referente el del film *Mystery of the Wax Museum* (Michael Curtiz, 1933), y

concretamente el espectacular maquillaje lucido por el actor Lionel Atwill en su papel del escultor enloquecido.
[37] Bob Kane y Tom Andrae, *Batman & Me.* Forestville, Eclipse Books, 1989, p. 107.
[38] Kane y Andrae, *op. cit.,* pp. 108, 110-111.
[39] Incluyendo su codificada parafernalia de castillos, trampas, mazmorras, pasadizos, salas de torturas,...
[40] *The Mask of Fu Manchu* (Charles Vidor, 1932).
[41] *The Face of Fu Manchu* (Don Sharp, 1965), *Brides of Fu Manchu* (Don Sharp, 1966), *The Vengeance of Fu Manchu* (Jeremy Summers, 1967), *The Blood of Fu Manchu* (Jesús Franco, 1968), *The Castle of Fu Manchu* (Jesús Franco, 1968).
[42] En términos de Genette, se trataría de una combinación de varias formas de transposición. En el plano formal, se verifica una transmodalización consistente en una dosis de dramatización necesaria para satisfacer la componente mimética de la historieta más una compresión por medio de pasajes elididos.
[43] Texto de la primera viñeta de la tira de 20 de abril de 1931.
[44] Décadas más tarde, se convertiría en el principal villano de *Master of Kung Fu* (Marvel, abril de 1974), una colección que respondía a la moda de las artes marciales despertada, entre otras, por las aventuras cinematográficas y televisivas protagonizadas por Bruce Lee y David Carradine. Por aquella época, el grupo Marvel tenía los derechos para usar a Fu Manchu, así que el guionista Steve Englehart y el dibujante Jim starlin decidieron combinar nuevos y antiguos estereotipos orientales haciendo que el protagonista de *Master of Kung Fu,* Shang-Chi, fuese su hijo renegado que se aliaría con Nayland Smith, Petrie y varios personajes de nueva cosecha para combatirle.
[45] El peligro amarillo no es la única convención del horror popular de la época que se puede localizar en la etapa Raymond de *Flash Gordon.* Aparte de un sinfín de seres monstruosos que hacen acto de presencia en la serie, cabe destacar el carácter de *mad doctor* que tiene Zarkov en su primera aparición. Desquiciado por el exceso de trabajo para tratar de evitar que Mongo choque con la Tierra, Zarkov ha perdido temporalmente la razón y, a punta de pistola, obliga a Flash y Dale a acompañarle en su desesperado viaje espacial. Una vez en Mongo, Zarkov recupera el juicio y se convierte en el amigo casi inseparable de la pareja.
[46] Les Daniels, "Remembering the Millennium" en *Millennium Edition: Detective Comics L* 2001, página tercera de cubiertas.
[47] Horn, *op. cit.,* p. 91.
[48] Lo cual es decir mucho si se tiene en cuenta la caricaturización a que solían ser sometidos los estereotipos raciales.
[49] Justo después de la instauración del Comics Code, la editorial Marvel —entonces bajo el sello *Atlas*— lanzó la colección *The Yellow Claw,* que sólo duró cuatro números (octubre de 1956 a abril de 1957) y cuyo villano nominal estaba claramente inspirado por The Claw.
[50] Donald F. Glut, "Frankenstein Meets the Comics", en Dick Lupoff y Don Thompson (eds.), *The Comic-Book Book.* Iola, Krause Publications, 1998, p.86.
[51] Briefer había tenido en todo momento cuidado de evitar la popular confusión entre el doctor y el monstruo, reservando el nombre de Frankenstein para su genuino propietario. Sin embargo, una vez el doctor desapareció de las historietas, el monstruo fue denominado Frankenstein.
[52] Volviendo a la terminología de Genette, habría que hablar de un proceso de transvaloración justificada diegéticamente.
[53] En este caso no sólo hay un proceso de transfocalización y de transvaloración hacia un personaje más simpático que su referente sino que además el modelo literario participa en un juego hipertextual donde se combinan la alusión, el travestimiento burlesco y la transposición heterodiegética. En ese sentido, esta etapa del Frankenstein de Briefer preludia otros tratamientos humorísticos del mito como los presentes en *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles T. Barton, 1948), *The Munsters* (CBS, 1964-1966), *The Addams Family* (ABC, 1964-1966), *Young Frankenstein* (Mel Brooks, 1974) o *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975).
[54] Se trata de una extensión diegética de la adaptación cinematográfica de la Universal en la que incluso se da al Dr. Frankenstein el nombre de Henry como en el film de Whale, y no Victor como en la novela.
[55] Briefer aún trató sin éxito de vender el proyecto de una serie de prensa humorística de Frankenstein y realizó varias tiras de muestra.
[56] Aunque su creador gráfico, Mort Leav, ha declarado no conocerlo, cabe la posibilidad de que el primer guionista, Harry Stein, sí hubiese leído el relato "It" de Theodore Sturgeon, con el que tiene muchos puntos en común y que había sido publicado en la revista *Unknown* en agosto de 1940 (Morton Leav, "Fortune. A Reminiscence by Golden Age Artist Mort Leav" en *Alter Ego,* vol. 3, núm. 19, diciembre de 2002, p. 19).
[57] "...cualquier ser que no existe según la ciencia contemporánea" (Carroll, *op. cit.,* p. 27).
[58] Hartwell, *op. cit.,* p. 8.
[59] Es interesante hacer notar que Siegel y Shuster crearon por primera vez un personaje llamado Superman como un villano dotado de extraordinarios poderes mentales para el relato "The Reign of the Superman" para el tercer número de su *fanzine Science Fiction* (enero de 1933).
[60] Tal vez esta afirmación casi trivial estuviese influida por el clásico lema "The Shadow Knows" de los *pulps* de The Shadow.
[61] Antes que The Spectre habían sido publicados otros dos personajes de los creadores de Superman relacionados con el horror sobrenatural: Dr. Occult (*New Fun Comics* núm. 6, National, octubre de 1935) y Dr. Mystic (*Comics Magazine* núm. 1, Comics Magazine Co., mayo de 1936). Realmente se trataba del mismo aniquilador de vampiros, hombres lobo y otras criaturas maléficas, con nombres distintos para dos editoriales diferentes.
[62] Descripción citada en Don Hutchison, *The GreatPulp Héroes.* Mosaic Press, Oakville, 1996, p. 72.
[63] Daniels, *op. cit.,* 1975, p. 157.
[64] Esta escena bien podría tener su origen en una muy semejante aparecida en la primera historia del personaje The Bat en el *pulp Popular Detective* (noviembre de 1934).
[65] Kane y Andrae, *op. cit.* pp. 35-38.
[66] *Idem,* p. 41.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR MARAVILLOSO

- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- RIP KIRBY Y ALEX RAYMOND. LA MADUREZ NOSTÁLGICA
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG
- TIRAS NEGRAS: EL GÉNERO NEGRO EN LAS SERIES DE PRENSA ESTADOUNIDENSES

Adaptaciones relacionadas

- DICK TRACY (TOUCHSTONES/SILVER SCREEN/MULLHOLAND, 1990)
- DICK TRACY, EL SHOW DE (UPA, 1961)

Sagas

POPEYE
FU-MANCHU
TARZAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JESÚS JIMÉNEZ VAREA (2009): "EL HORROR ANTES DEL HORROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 04-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_antes_del_horror.html

EL HORROR MARAVILLOSO (SEVILLA, 20-XI-2009)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: A la derecha, ilustración para la cubierta del Almanaque Mis Chicas 1944, obra de Freixas, maestro de delicadezas. La imagen representa el mundo feérico idealizado, tras el cual también puede anidar el horror, que es lo que pretende abordar este ensayo.

EL HORROR MARAVILLOSO.

TERROR FANTÁSTICO EN LOS TEBEOS DE CUENTOS DE HADAS ESPAÑOLES

Los cuentos de hadas como producto cultural no han sido analizados con la misma mirada por todos los que se han acercado a ellos, ni tampoco del mismo modo en diferentes momentos de nuestra historia. Se han tenido en cuenta en la antropología moderna para interpretar actitudes y comportamientos de sociedades distanciadas de la nuestra. En el ámbito de la literatura o de la comunicación se han analizado por sus contenidos o en su estructura tras haber estado mucho tiempo relegados al apartado de lo "subliterario". Desde posturas ideológicas se han tomado por catálogos de consignas para la instrucción o como armas para manipular ciertas capas de la población. Los sociólogos, por su parte, han visto el acercamiento de los niños a este tipo de narraciones como un medio para abastecerse de conocimientos básicos sobre la vida en colectividad. Pero los análisis fuera de los ámbitos en los que participa la cultura oficial han sido mínimos o minusvalorados. Baste señalar que hasta quienes se acercaron al estudio de los cuentos infantiles con un demostrado conocimiento y el necesario rigor manifestaron desprecio por su plasmación en libros ilustrados o historietas, porque su adaptación a estos medios devaluaba el producto original, a su tenor, para generar "un subproducto lleno de colorines"[1].

Abordaremos en el presente ensayo un repaso multidisciplinar a un conjunto de adaptaciones de cuentos de hadas a la historieta en España con el fin de dilucidar a qué géneros adscribirlas, qué acercamientos teóricos resultan más útiles para comprender su influencia y su calidad de transmisoras de mensajes concretos, particularmente en busca de los elementos de horror subyacentes en ellas ya que van dirigidos a los humanos más susceptibles de ser asustados: los niños.

LOS CUENTOS DE HADAS. ORIGEN Y EVOLUCIÓN.

El cuento para niños se ha venido definiendo como un relato corto, dividido en dos secuencias y con raíces en las tradiciones orales indoeuropeas (salvo en algunas culturas, como la japonesa y otras aledañas). Su clasificación literaria sigue siendo controvertida pero para nuestro estudio bastará con una simplificada que los separe en cuentos de costumbres o populares y cuentos maravillosos o de hadas, es decir, los que se aferran a lo real y los que contienen elementos o personajes ilusorios, como hadas, genios o gnomos.

La asignación de estos relatos a un género concreto es labor compleja, como todas aquellas que pretenden abordar la sistemática de los géneros en cualquier narrativa, y más si se vienen hibridando desde antiguo, como es este caso. Parece obvio, en principio, que estamos vadeando las aguas de la fantasía, por la presencia de seres mágicos, inexistentes, irreales. Pero estos ya los hallamos en relatos que no se adscriben generalmente a la fantasía. Por ejemplo, ya hay brujas en *El asno de oro*, de Apuleyo, a la altura de la transformación en burro, que se describe de forma horripilante por añadidura. También resulta sugestivo que uno de los relatos iniciadores del género de aventuras, *Historia etiópica de los amores de Teágenes y Cariclea*, una obra con la que da comienzo la tradición novelística occidental del *romance*, contenga elementos tomados de los cuentos de hadas. En realidad hallaremos elementos comunes con este tipo de cuentos en los relatos moralistas, de aventura o de romance de todo tiempo debido a que estos cuentos emanan, como los demás, de la cultura popular.

LA HISTORIA
DE LOS DOS
LEALES AMAN-
tes Theagenes y Chariclea. Trasladada agora de nuevo de Latin en Romance, por Fernãdo de Mena vezino de Toledo.
CON PRIVILEGIO.
Impressa en Alcala de Henares, en casa de Iuan Gracian. Año. 1587.

Los cuentos populares se filtraron en la literatura a través de los romances, que inauguraron lo fantástico, y los cuentos de hadas surgieron de las complaciones de autores como los Grimm o Andersen

Los cuentos populares, o *folktales,* son el tronco común del que los historiadores de lo fantástico han partido para estudiar estos relatos, aunque hay quien distingue un vasto grupo general, los *wonder tales*, y otros que estiman que deben separarse los *folktales* de los cuentos de hadas, los *fairy tales*, pues estos tienen elemento fantástico y aquellos no. No obstante, si nos atenemos a la definición de Mike Ashley[2], los *folktales* son un conjunto de narraciones transmitidas oralmente que muchas veces contienen elementos sobrenaturales y los *fairy tales* son sus transcripciones literarias, las cuales pueden observar múltiples versiones: se han contabilizado más de 700 versiones distintas de *La Cenicienta* a lo largo de mil años, por ejemplo.

Los *fairy tales* son narraciones sobre hadas esencialmente, puesto que *faerie* es un término francés para "encantamiento" que comenzó a usarse por varios cronistas del siglo XIII y que terminó incursionando en las letras en tres obras trascendentales de la literatura: *Orlando furioso, The Faerie Queene* y *A Midsummer Night's Dream*. Se ha citado como pionero de los cuentos de hadas escritos al italiano Giovanni Straparola, que entre su colección de anécdotas ya incluyó algunas con forma de cuento fantástico (*Le Piacevoli Notte,* 1550). Pero los grandes impulsores del género fueron los franceses Charles Perrault, que dio a publicar su *Histories ou contes du temps passé* en 1697, y Madame d'Aulnoy, que coleccionó entre 1696 y 1698 sus *Contes des fées*. La cuentística de Perrault caló en la sociedad francesa de tal modo que estos relatos casi galantes sirvieron de vehículos para ir introduciendo elementos de la sociedad del siglo XVII y poco a poco fueron

absorbiendo otros corpus narrativos (como los cuentos árabes) aunque siempre libres de elementos de horror.

Los hermanos Grimm actuaron en sentido contrario como compiladores de tradiciones orales: en su edición de 1810 *Kinder ... und haurmärchen,* los cuentos populares no fueron embellecidos en absoluto y arrastraron al papel todo el horror y crueldad que contenían los *folktales* contados a la luz de la lumbre. Es cierto que en siguientes ediciones los cuentos se fueron depurando y embelleciendo, y posteriores recopiladores aliviaron aún más su carga horripilante (Cunningham en 1822, Corfton Croker en 1825, Keightley en 1828, Orchard en 1842). La capacidad para producir escalofríos de estos relatos fue recuperada durante el romanticismo por algunos literatos alemanes, como J.K. Musäeus y Tieck, con sus *Volksmärchen*, autores que fueron refrendados por Novalis y Goethe. Entonces los llamaron "folkloristas" con intención peyorativa por querer recuperar la tradición de los Grimm, y sobrevivieron mezclados con los imitadores o meros difusores, grupo éste en el cual es obligatorio incorporar a Hans Christian Andersen, considerado el "padre moderno" de los cuentos infantiles.

Los cuentos de hadas cosecharon gran popularidad durante el siglo XIX por la presencia de las doncellas feéricas en las pinturas victorianas, cuya desnudez era mejor admitida por tratarse de seres imaginarios. Lo interesante de este periodo fue la obra de Richard Dadd, pintor que supo vislumbrar aspectos oscuros en el mundo de las hadas (como oscuro era él), y que inspiró a varios escritores, desde George MacDonald hasta J.R.R. Tolkien pasando por Lord Dunsany. De aquel legado victoriano surgió el *fairytale* moderno, un híbrido edulcorado de todo lo anterior, que ha llegado hasta nuestros días como sinónimo de fábula, cuento maravilloso o cuento popular, desprovisto de su original pureza.[3]

"El hombre que no tenía miedo", relato ilustrado con una secuenciación exigua entre imágenes (aunque lo buscan los coleccionistas de tebeos), publicado en el pliego El cuento infantil semanal, editado por El Gato Negro al principio de los años 1920. Una fórmula intermedia de llevar los cuentos de hadas desde la literatura a la historieta.

Nosotros estimamos aquí los cuentos de hadas como relatos en los que aparecen hadas u otros personajes feéricos (gnomos, genios, brujas, ogros, demonios) y que implican la transformación de uno o más personajes en su desarrollo, con el objeto final de brindar al lector un relato entretenido con algún mensaje ejempla-

rizante. El grado de instructivos que alcanzan estos cuentos se ha visto modificado ampliamente a lo largo del tiempo, claro está, pero ha quedado patente que la obra de Perrault ha sido la más utilizada con fines prácticos, por ser mucho más directa y sencilla y también más adecuada para ciertos tipos de moralidad estrecha imperante en ciertas épocas y países. El horror, el que anidaba en los *folktales* originales y que nutrió la recopilación seminal de los hermanos Grimm, también ha perdurado hasta nuestros días gracias a las obras de sus seguidores en la narrativa fantástica como Robert Browning o John Ruskin, entre otros.

LO FANTÁSTICO EN LOS CUENTOS DE HADAS.

La principal característica de estos cuentos es, aparentemente, la de emitir mensajes de ejemplaridad pero ¿podemos incorporar los cuentos de hadas como un subgénero de la fantasía en general, si es que podemos considerar el fantástico como un género?

Los teóricos de la literatura y del lenguaje han tardado mucho en sacar las fábulas y los cuentos del pozo de lo "subliterario". Nombres como Darko Subin, Louis Vax, Tzvetan Todorov o Irène Bessière han venido a reafirmar la calidad literaria de estos pequeños relatos de corte "fantástico", con sus respectivas aclaraciones. Todorov entendía por "relato fantástico" solamente el restringido al siglo XIX europeo "romántico", que difiere de lo que hoy se admite como relato fantástico, extendido a todo tiempo y formas, y que agrupa desde la literatura utópica hasta el realismo mágico pasando por el *fantasy* anglosajón. El problema de pérdida de identidad de *lo fantástico* hoy, que muy pocos admiten como *modo* antes que como *género*, es similar a la falta de precisión a la hora de definir el horror –dentro de lo fantástico- o de delimitar los géneros de horror y terror, entendiendo el uno como relato productor de angustia con origen en una entidad o hecho inexplicable y el otro como consecuencia de un acto terrible pero real.

Por lo que se refiere al presente ensayo, tomamos como válida la definición que de lo fantástico hace el teórico de la estética Remo Ceserani: tradición textual definida en el siglo XIX que se emplea para organizar la estructura de la representación con el objeto de transmitir experiencias inquietantes[4]. Escogemos esta aproximación conscientes de que el debate sobre qué es lo fantástico no se halla cerrado. Antes bien, al contrario, por tres razones dicotómicas: Primera, una sola forma discursiva admite dos formas de contenido, el de lo real y el de lo irreal. Segunda, que lo fantástico puede ser a la vez hipogénero, es decir que emana de otros géneros, o hipergénero, que sobrevuela varios a la vez. Y tercera, que lo fantástico transforma en discurso el hecho de que lo sobrenatural resulta verosímil. Todo ello siguiendo la síntesis que J.M. Adam hizo de los análisis de Propp, Batjín y Greimas[5] y que no termina de resolver las dudas tradicionales sobre el análisis estructural del cuento de terror, la más importante de las cuales se formula así: Si lo narrado corresponde a un hecho inexistente… ¿por qué asustarse por ello?

Todorov estimó que uno de los elementos claves para identificar lo fantástico y, dentro de él, el horror, reside en la "vacilación" entre lo que es real y lo que no lo es pero existe[6]. Para tal fin Todorov separó lo "maravilloso" de lo "fantástico" y de lo "extraño", tres categorías que rápidamente tuvo que ampliar dado que no podía trazar líneas de distinción para muchos relatos. Al final adoptó una lista de cinco categorías, añadiendo nexos entre las anteriores: lo "maravilloso fantástico" y lo "fantástico extraño". Los cuentos de hadas se encontrarían en los dos grupos primeros, el de lo maravilloso y, en algunos casos, en el de lo maravilloso fantástico. Con todo, este conjunto de categorías peca de arbitrariedad, porque lo ma-

ravilloso depende de la emoción que suscita el cuento mientras que lo extraño está en relación con la naturaleza de los acontecimientos que tienen lugar en el relato. Hete aquí que, tanto en la descripción que Todorov hace de las "modalizaciones" de lo fantástico como en la percepción de la reacción lectora surge otra pregunta sin respuesta: ¿eso cómo puede medirse? El esteta L. Lugnani propone cinco categorías más coherentes: lo realista, lo fantástico, lo maravilloso, lo extraño y lo surrealista[7], siempre entendiendo lo fantástico como un modo, nunca como un género.

El estructuralista Vladimir Propp, que admitía de entrada la adscripción de los cuentos de hadas en lo fantástico, fue uno de los primeros en estudiar la narratología folclórica de los *märchen*, como él los denominaba, y sistematizó para describirlos las 31 *funciones,* o acciones de los personajes definidas desde el punto de vista de la intriga.[8] A partir de su obra publicada en 1928 *Morfología del cuento*, el estudio de los cuentos populares ha adquirido otra dimensión, si bien no se trabajaría sobre estos modelos hasta que Greimas tradujo su libro al inglés en 1958. La crítica de su trabajo llevada a cabo por los los estructuralistas de la *nouvelle critique*, autores como Barthes, Genette, Greimas, Bremond o Kristeva, convino en separar las funciones específicas del contenido de los cuentos previstas por Propp de las funciones generales de lo compositivo (crítica de Batjín) y de las concretas que concitan lo fantástico (según Adam). Estos autores, en fin, venían a decir que lo fantástico no se especifica por la inclusión de un acontecimiento concreto, sea algo extraño o una figura monstruosa, como sostenía Todorov; además de eso debía existir controversia o sanción (una moraleja, por ejemplo) que ratificase el relato.

Digamos que por su función, los cuentos de hadas son antes relatos premonitorios que fantásticos, pero por sus componentes sí que han sido aceptados como tales. Mas, debido precisamente a esos componentes, ¿pueden ser incluidos en la categoría del horror? Y aquí no cabe acudir a la simplificación ("es de miedo porque produce miedo", "es *de horror* porque se vende como *de horror*"). Es preferible huir de generalizaciones y de las etiquetas provisorias y centrarnos en lo que debería ser obvio para una primera aproximación rigurosa, como indicaba Feu Guijarro: "el cuento de terror es un espacio semántico en sí mismo regido por unas estructuras de categorización típicas y, por lo tanto, construido sobre los esquemas conceptuales prototípicos de su género"[9]. Nuestro interés reside en detallar esos espacios, estructuras y esquemas.

El género del horror es el definido, desde nuestro punto de vista, por la presencia de lo sobrenatural en sus textos. Se ha querido abordar el estudio de las obras pertenecientes a este género desde la perspectiva de quien los consume (la producción de miedo, aprensión, desasosiego, inquietud, angustia) cuando la posibilidad de conocer los efectos de una obra sobre el lector siempre estará mermada por la dificultad de medir esos efectos. Aludir a emociones humanas implica describir previamente esas emociones y establecer unos niveles de partida para poder asegurar si un estímulo (un relato de horror, una viñeta de una historieta de horror) genera en el lector la sensación que el autor "desea obtener". Pronosticar desasosiego, aprensión o angustia es aventurado, porque psiquiatras y psicólogos categorizan la angustia en función de la sensibilidad, y ésta varía mucho de una persona a otra, con mayor énfasis en el caso de niños y adolescentes.[10]

La tradición fantástica romántica ha postulado varios elementos comunes en muchos relatos de horror, entendido el género en su globalidad, que se pueden sintetizar en tres:

1. APARICIÓN DE LO EXTRAÑO / LO IRREAL

2. DESOBEDIENCIA / TRANSGRESIÓN
3. CASTIGO / MUTILACIÓN / MUERTE

Lo atractivo del *terror*, para muchos lectores, reviste en la crueldad añadida al castigo final, que se identifica con el sentimiento catártico de ser testigo de lo horripilante sin sufrirlo; y esa es su característica principal. Pero lo característico del *horror* se concentra en el punto primero. Esta percepción de la perturbación, el *umheimlich* según sus primeros analistas, se modela por causa de un miedo angustioso a la agresión, que según Freud estaría íntimamente ligado al temor a la castración.[11] Este temor se obtiene de un relato de terror en el caso de ser evitable; en caso de no serlo estaríamos ante un temor de categoría superior, el horror, que no deja opción a la rebeldía o al rescate, sólo a la docilidad, ese abandonarse que preconizaba Lovecraft.

Desde nuestro punto de vista, sin embargo, la calificación genérica del horror no depende exclusivamente del sentimiento producido en el receptor de la historia, depende tanto de la intencionalidad del autor como de sus cualidades narrativas y espaciotemporales, así como de sus personajes. Y todo ello orientado a generar un desequilibrio o desorden en el estado natural de las cosas.[12]

Propp ya dejó escrito que el origen de los cuentos se remonta a las sociedades tribales y sus sistemas de creencias totémicas y animistas[13]. Los componentes narrativos presuntamente productores de intranquilidad, angustia o miedo de estos relatos provienen de los periodos arcaicos y se han mantenido pese a los cambios sociales. Ha sido así porque recuerdan necesidades propias de la especie: el rechazo al incesto y al canibalismo, la desconfianza en lo extraño, el culto a la muerte y a la naturaleza, el temor a la invasión. Y también porque consolidan ideas clave para el mantenimiento de la estructura social, comolaperpetuación de la sociedad patriarcal, el culto a los líderes, el acceso a la madurez, y el paso a edad madura a través del matrimonio. En suma, más que como vehículos para la angustia, los relatos de horror son señales de advertencia. Como consecuencia aparece un paquete de imágenes, de arquetipos, que en ciertas prácticas rituales pueden usarse para la catarsis colectiva. En la tradición oral el público receptor de estos relatos eran tanto oyentes adultos como niños, y dependiendo de cómo el narrador enfatizase la calidad de horripilante de un personaje del cuento (un cazador, un animal, acaso un ogro, o un endriago) contribuiría más o menos al horror.

Los personajes principales en todo tipo de cuentos populares, descritos por Propp y seguidores, se reducen a siete: héroe, falso héroe, agresor, donador (de un objeto mágico para nuestro caso), víctima y auxiliares del héroe. Según las teorías aceptadas, los actantes de los cuentos populares tienen actores muy similares a cualquier relato, sobre todo coincidentes con los relatos de historietas servidos por entregas, como los de superhéroes[14], y el barajado de estos personajes nunca es azaroso y se ajustan a las funciones definidas o a esquemas predeterminados. Nosotros calificaremos una historieta o cuento maravilloso como perteneciente al género de horror si y sólo si algunos de esos personajes (agresor y donador, mayormente) entran en una de estas tres categorías en el transcurso de la historia: lo muerto, lo monstruoso o lo sobrenatural. Explicitaremos cada caso:

1. Lo muerto entendido como decantado del ancestral culto a los muertos: vampiros, gules, zombis, etc., que son seres no concretados en el orden natural y por lo tanto los mayores representantes del desequilibrio que implica el horror.

2. Lo monstruoso, como emanación de la metonimia que se establece entre apariencia y moral. En la dicotomía entre lo dionisíaco frente a lo apolíneo, lo de-

forme o lo grotesco implica un rechazo fundamental por su relación con lo enfermizo o lo repugnante. De nuevo estamos ante un desorden que en este genera arquetipos que van de lo meramente feo a lo diabólico.

3. Lo sobrenatural, por fin, como emanación de lo irreal por inexplicable. En este grupo estarían las hadas, sin fealdad o maldad inherentes, pero con una naturaleza que no pertenece a nuestro mundo y que se adscribe al mismo grado de desorden que los anteriores. Por esta razón las hadas no se asimilan a los santos y sólo aparecen en un momento de la acción para desaparecer inmediatamente después. Su supuesta pertenencia a un *wonderland* externo, a un mundo aparte del nuestro, sería su única conexión con el horror "cósmico" luego teorizado por H.P. Lovecraft.

Tres típicos cuadernos de cuentos de hadas publicados en España, de las colecciones Cuentos Selectos, Infantil de las grandes aventuras y Azucena, respectivamente.

LOS TEBEOS DE CUENTOS DE HADAS EN ESPAÑA.

Aparte de los trabajos de revisión panorámica de nuestra historieta y alguna entrega teórica en publicaciones como *El Boletín* o *Yellow Kid*, sólo existe una obra de referencia monográfica sobre los tebeos objeto de nuestro estudio, el libro que estudia los tebeos destinados a las niñas titulado *El "comic" femenino en España*, de Juan Antonio Ramírez. Este autor trabaja sobre un corpus de publicaciones dirigidas a la muchachas, las cuales describe y sistematiza separando tres tipos: "sentimental próximo", "exótico sentimental" y "maravilloso"[15] con el fin de demostrar la manipulación educativa de la población segregada por su sexos durante el régimen franquista, la pedagogía represiva en general y, en particular, la frustración de la mujer española entre 1940-1960. La sistemática que usa para distinguir tipos de "tebeos femeninos" es arbitraria por diferenciarlos mediante argumentos distintos: temporales, ambientas o de género. No obstante, lo que a nosotros nos interesa es el último tipo, allí donde aflora el elemento fantástico. Ramírez ha data[n]do el auge de las publicaciones del tipo "maravilloso" entre el comienzo de los 1940, tras la guerra civil, y el final de los 1950. Esto lo motiva con referencia a un público que se transforma a la par que la economía española, pasando de un periodo autárquico sin otros horizontes que la supervivencia a través de la obediencia, la modestia y la laboriosidad (y la esperanza), hasta llegar a una época de crecimiento aupado por el Plan de Estabilización, de 1958-1963, en el cual el urbanismo en auge, el turismo creciente y la riqueza obtenida de la emigración a Europa generó un horizonte profesional para la mujer y una perspectiva de modernización para España que cercenó el interés por los esquemáticos y reiterativos cuentos de hadas. Es cierto que se observa esa evolución, que los títulos de este subgénero cesan de publicarse y que algunas publicaciones, como *Azucena* o *Mis cuentos,* dieron un viraje según avanzaban en su numeración desde lo "maravilloso" a lo meramente "sentimental".

Ramírez parte del núm. 1 de *Mis Chicas*, de 1942, en su estudio debido a que desea enfatizar la segregación de sexos que el Movimiento instaura tras la guerra, pero no debemos olvidar que ya existían tebeos para niñas antes de esa fecha

(los mismos dirigidos a los niños) y que en estos tebeos se incluían adaptaciones de cuentos populares y cuentos de hadas. En nuestro repaso estamos obligados a ampliar el corpus hasta alcanzar las revistas para la infancia de los años 1910 a 1940 y los primeros tebeos, todos ellos destinados a lectores de ambos sexos. Trabajaremos, por lo tanto, en función de los conocimientos de las publicaciones previas a 1942 que tenemos sobre la base de los estudios de Antonio Martín[16] y de J.A. Ramírez[17], a lo cual viene en ayuda el Catálogo de publicaciones de *Tebeosfera* revisado de continuo por el colectivo de Los Tebeditores[18]. Este sería el listado de publicaciones suficientes para practicar nuestro acercamiento al subgénero:

- TBO (BUIGAS, 1917)
- HISTORIAS Y CUENTOS DE TBO (BUIGAS, 1919)
- CUENTOS Y AVENTURAS DE PERIQUÍN (HERAS, 1919)
- EL CUENTO INFANTIL SEMANAL (EL GATO NEGRO, 1922)
- MARY OSBORNE Y SU NEGRITO (MAGÍN PIÑOL, 1925)
- CUENTOS INFANTILES DE PULGARCITO (EL GATO NEGRO, 1926)
- POCHOLO (VIVES, 1931)
- MIS CHICAS (GIL, 1942)
- MONOGRÁFICOS AMELLER (AMELLER, 1942)
- CUENTO DE HADAS (MARCO, 1943)
- INFANTIL DE LAS GRANDES AVENTURAS (HISPANO AMERICANA, 1943)
- LAS HADAS (MARCO, 1943)
- INFANTIL DE LAS GRANDES AVENTURAS (HISPANO AMERICANA, 1943) –MONOGRAFICOS-
- ROSITA (HISPANO AMERICANA, 1944)
- CUADERNOS SELECTOS (CISNE, 1945)
- LOS MIL Y UN CUENTO (AMELLER, 1945)
- AZUCENA (TORAY, 1947)
- GIRASOL (CODIAR 1948)
- ARDILLITA (RICART, 1949)
- CUENTOS DE LA ABUELITA (TORAY, 1949)
- MARGARITA (FAVENCIA, 1949?)
- CASCABEL (VALENCIANA, 1950)
- Y OTRO CUENTO MÁS (SUPER, 1950)
- HISTORIETAS CÓMICAS DE MERCHE (MARCO, 1950) ¿TIENE ALGO?
- CUENTOS EJEMPLARES INFANTILES (VALENCIANA, 1951)
- MIS CUENTOS (TORAY, 1952)
- ROSITA (BRUGUERA, 1952)
- CELIA –SUPLEMENTO DE PULGARCITO- (BRUGUERA, 1953)
- PRINCESITA (AMELLER, 1953)
- SAUCE (SIMBOLO, 1954)
- ALICIA (TORAY, 1955)
- AVE (RICART, 1955)
- CUATRO ROSAS (FERMA, 1955)
- CUENTOS DE LA ABUELITA (TORAY, 1955)
- ENANITO (AMELLER, 1955)
- MARI CARMEN (TORAY, 1955)
- TROVADOR (SORIANO, 1955)
- CASCABEL (VALENCIANA, 1956)
- GRACIELA (TORAY, 1956)
- LILI (FERMA, 1956)
- MARI TERE (GRAFIDEA, 1956)
- PRINCESITA CAROLINA (FERMA, 1956)
- ROSA (RICART, 1956)
- TRES HADAS (INDEDI, 1956)

- DALIA (FERMA, 1957)
- LINDA FLOR (TORAY, 1957)
- MERCEDES (HISPANO AMERICANA, 1957)
- MARIPOSITAS (RICART, 1958)
- PILUCHI (HISPANO AMERICANA, 1958)
- ZULIMA (FERMA, 1958)
- CUENTO DEL MES (MATEU, 1959)
- ROSA -2ª COLECCIÓN- (RICART, 1959)
- CUENTOS PARA NIÑAS SISSI (BRUGUERA, 1960)
- PILUCHÍN (HISPANO AMERICANA, 1960)
- CUENTOS DE ROSITA (BRUGUERA, 1964)
- HISTORIAS SELECCIÓN. LEYENDAS Y CUENTOS (BRUGUERA, 1966)

Tras la lectura atenta de cientos de tebeos pertenecientes a estas colecciones (no revisadas en su totalidad por razones obvias) se reafirman las consideraciones de Ramírez con respecto a su estructura y la evolución de sus argumentos:

1. Por su extensión corta, de ocho páginas de historieta (en otros casos, menos) las funciones de Propp quedan reducidas a cuatro o cinco en cada cuento.
2. Debido a la imposición de la censura los cuentos se suavizan en su oferta de monstruosidades y sucesos inquietantes desde 1952, y más a partir de 1955.
3. Después del año 1958 el subgénero permanece de manera residual en algunas colecciones, con su contenido fantástico muy edulcorado (*Cuentos para niñas Sissi, Piluchín, Cuentos de Rosita, Historias selección. Leyendas y cuentos, Cuentos Mamaíta*) o bien con un tratamiento ya humorístico (la colección *Mis cuentos populares*, de Valenciana, de 1983) ya satírico / paródico (*Muerde, Cuentos del 2000 y pico*)[19]

Un apartado que no debemos dejar de comentar es el estilístico, puesto que la construcción de atmósferas o de personajes tiene vital importancia para su asimilación a lo terrorífico. En los cuentos de hadas dirigidos al público infantil vamos a hallar fundamentalmente un estilo preciosista que peca muchas veces de manierista y relamido. La labor de los autores que dibujaron estos cuentos –eminentemente eran mujeres- se debatía entre el planteamiento pedagógico de su dibujo y la autocensura que se imponían. O eso cabe suponer. Rosa Galcerán, María Pascual, Pili Blasco o Sarroca, por citar a los más habituales, exhibieron una iconografía que abundó en la estilización de las formas, la extravagancia en el vestuario, las incurvaciones incorporadas hasta en el diseño de las viñetas, el ingenuismo en los escenarios, el afeminamiento en los personajes masculinos, el aniñamiento en los femeninos, y en el anacronismo general a la hora de construir ambientes dado que los cómics transcurrían en eso que se ha llamado "tiempo mítico", una suerte de medioevo eterno donde caben personajes de épocas que van de la Antigua hasta la Ilustración. Resulta difícil, pues, localizar cuentos de hadas en los que se generen atmósferas claramente sombrías o tétricas, sobre todo en publicaciones anteriores a la década de los cincuenta, y en las posteriores es algo excepcional.

El año 1952 es gozne tanto en los contenidos como en las formas de estas producciones por una razón de peso. Si durante el final del siglo XIX y la primera mitad del XX las presencias repulsivas, los ambientes amenazadores y los castigos terribles formaban parte de la "pedagogía" de la época, con la instauración de la

dictadura de Franco llegaron nuevos modelos moralistas y censores que se ocuparon de modificar esa tendencia en los productos dirigidos a los infantes. Tras su creación, el Ministerio de Información y Turismo, a través de su Dirección General de Prensa en junio de 1951, autorizó el registro y difusión de muchos nuevos tebeos (de ahí la aparición de tantos nuevos títulos en los cincuenta), que quedaron sometidos a las *Normas sobre la Prensa Infantil y Juvenil* a partir de 21-I-1952. Estas normas, para niños de 6 a 10 años, prohibían expresamente la representación de:

La mayoría de los tebeos de cuentos de hadas se resolvieron con unos estilemas manieristas y sobreornamentados, como en la colección *Rosa* (núm. 158, de Ricart). A la derecha tenemos una de las escasas excepciones a esta fórmula gráfica en la colección *Maripositas* (s.n., 1958, de Rollán), colección que fracasó comercialmente

> «Cuentos de crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos que puedan perjudicar el sistema nervioso de los niños
> Cuentos en los que se invoque el diablo para obtener algún éxito
> (...)
> Separar ángeles y hadas, porque no son armónicos y pueden traer confusión en las mentes infantiles»[20].

Esto implica que los elementos pertenecientes al horror no se podrán localizar repartidos de forma homogénea en las publicaciones de cuentos de hadas, y así se constata en las muestras que hemos revisado:

- Hasta 1952 se aprecian abundantes adaptaciones muy fieles de los cuentos populares o de las versiones de Andersen, Perrault, o Grimm, que sobre todo en el caso de estas últimas hacen acopio de sucesos y representaciones verdaderamente espeluznantes para lo que entonces estaban acostumbrados a consumir los niños.
- Sobre todo a partir de 1955, se observan igualmente adaptaciones de esos autores pero una proliferación inmensa del cuento moralizante / ejemplarizantes en el que la presencia de lo maravilloso / fantástico muestra escasos personajes repulsivos, monstruosos o temibles, hasta el punto de que estas figuras aparecen caricaturizadas y, sus contrarios, los seres apolíneos, son idealizados.

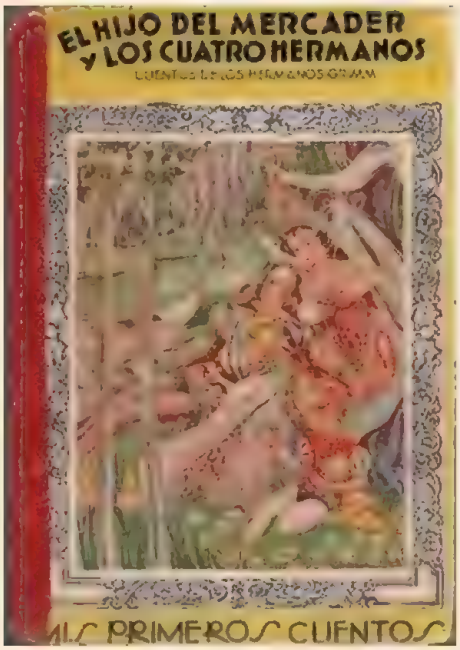
Pongamos un ejemplo de esta evolución antes de proseguir, para lo cual nos servirá la longeva colección *Azucena* que arrancó en 1947. *Azucena* es el paradigma de los "tebeos para niñas" con un reparto equitativo de mensajes cargados de romanticismo o de moralinas, al igual que ocurría en las dos colecciones coetáneas *Ave* (Ricart) o *Princesita Carolina* (Ferma). Las historietas servidas en *Azucena* solían localizarse primero en tiempos modernos, en bastantes cuadernos, para luego pasar a ubicarse en reinos fabulosos intemporales (a partir del núm. 120); si en un principio contenían elementos fantásticos posteriormente sus ar-

gumentos serían puramente sentimentales. Esta transformación es lo que configuró y pasó a definir al tebeo para niñas por antonomasia. Lo importante de sus personajes es la bondad, sobre todo femenina, que se manifiesta en abnegación y respeto, y con un objetivo final: la boda. Obviamente, hay excepciones, desde cuadernos en los que aparece la Virgen a otros en los que sí hay elemento fantástico (*El rapto de Linda*, núms. 134-135, o *El viejo caserón*, núm. 143), aunque apenas resultan inquietantes.[21]

Como nos interesa aproximarnos a estos cuentos no sólo desde el análisis de contenidos formal, sino también desde enfoques psicoanalíticos, ideológicos y narratológicos, iremos discutiendo sus contenidos en diferentes apartados.

PERTURBACIÓN, ANGUSTIA U HORROR... EN EL NIÑO.

En las sociedades industrializadas, desde el nacimiento de la pedagogía ha persistido la duda de si la lectura de cuentos de hadas es nociva para los más pequeños. Preocupación que procede de no querer asimilar un producto cultural considerado trasnochado en organizaciones sociales más avanzadas. Pero tanto pedagogos como sociólogos han estimado que, al contrario de lo que se sospechaba, sólo resulta traumatizado por este tipo de productos un niño que ya esté previamente traumatizado (y aquí sirve trazar el símil de que un lector de tebeos delinque no tras leer tebeos sino por ser previamente un delincuente). Jean Piaget demostró que los niños no se asustan de dibujos monstruosos[22] y que los efectos de lo horripilante para ellos está más en función de una atmósfera que en los aparentes temas explicitados en esos cuentos. Es decir, si se crea un clima de humor, el niño advierte que el relato será "para reír", o si se crea un clima de pesadumbre el infante se sentirá afligido.



Cubierta y una de las ilustraciones del libro ilustrado *El hijo del mercader y los cuatro hermanos. Cuentos de los hermanos Grimm*, libro de la colección *Mis primeros cuentos*, de 1943.

Psiquiatras y psicoanalistas como Marc Soriano o el mismo Sigmund Freud han coincidido en señalar que tanto el humor como lo fantástico servían para mitigar o economizar la angustia en el niño. Paradójicamente, psicólogos y pedagogos no aconsejan intentar equilibrar el efecto con la creación de un universo apaciguador,

porque alimentar una falsa imagen del mundo sí que generará frustración cuando el niño se percate del engaño. Desde el enfoque psicoanalítico, por consiguiente, el cuento maravilloso o de hadas tiene una función iniciática para el niño: es un símbolo a distancia, que implica un descubrimiento progresivo y con el que se procura un choque atenuado de la realidad social.

Hemos podido constatar que los primeros adaptadores de cuentos en las publicaciones ilustradas dirigidas a la infancia no escatimaron los contenidos escabrosos a la hora de ilustrarlos. No sólo en los periódicos para la infancia, también los cuadernos con cuentos o en los libros indicados para los niños como los afamados *Cuentos de Calleja* o los que Molino lanzó hasta entrada la década de los años cuarenta, caso de *Mis primeros cuentos*, donde la presencia del diablo amenazador era corriente o se ilustraban los relatos con escenas de sadismo.

En los primeros tebeos los cuentos populares fueron habituales invitados junto con otras historietas jocosas y de aventuras. Hay algunos ejemplos de cuentos adaptados en publicaciones híbridas como *El cuento infantil semanal* editado por Gato Negro, más un cuaderno ilustrado que un tebeo por cuanto las viñetas mostraban planos separados temporalmente, apenas sin secuenciación, y con profusos textos al pie. Este tipo de adaptación es la que se estilará entre los años diez y los treinta en muchas publicaciones donde los cuentos fueron mero complemento de los tebeos. Es posible que los autores / editores interpretaran que por proceder de textos escritos, estas traslaciones a viñetas debían realizarse así, a medio camino del cuento ilustrado, porque esta forma adoptan muchos de los ejemplos hallados en las páginas de los primeros años del *TBO*, en suplementos como *El rincón de los niños,* en publicaciones propagandísticas como *Flechas* o en verdaderos tebeos como *Chiquitín.* En las páginas de este último hallamos no sólo cuentos populares adaptados, también cuentos de hadas que muestran genios en grutas infernales vigiladas por perros cancerberos (núm. 279) o series como "Rosalinda", cuentos maravillosos en cuyas viñetas se veían seres repugnantes o fieras vivas devorando explícitamente a sus presas.

Tras las primeras adaptaciones de cuentos llegaron las primeras historietas inspiradas en los cuentos de hadas, que sumaron aventura y angustia a sus argumentos en dosis verdaderamente intensas. De izquierda a derecha, 'La bella Waslissa" historieta a modo de aleluya publicada en *TBO* num. 819, 'La casa encantada,' historieta publicada en *El rincon de los ninos* 3. Fragmento de una de las aventuras de Rosita, aparecida en *Chiquitin* num. 279.

Pocholo, un tebeo que nace en 1930 o 1931, también incluyó cuentos presentados a modo de aleluyas. En estas adaptaciones, los escenarios se plantean en reinos maravillosos muy lejanos, con aspecto de medievales, pero plagados por mons-

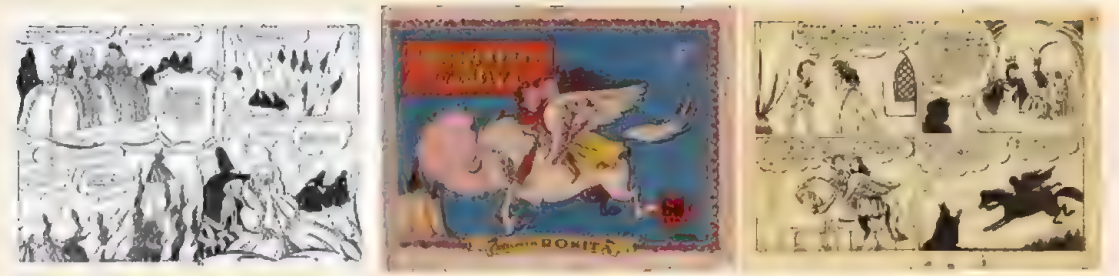
truosidades verdaderamente impresionantes (y con espectacular acabado bicolor). Para nosotros también resulta interesante constatar que ya surge alguna serie de historietas con préstamos de los cuentos de hadas pero con argumento original. En una de estas, la titulada "Vidas, dimes y diretes del Mago de los Penetes", el dibujante (Jaime) Tomás satiriza y burla las temibles figuras clásicas de los cuentos en un arranque de anuencia.[23]

Páginas del tebeo Pocholo: un cuento adaptado en el núm. 135 y dos entretas de la serie de Porto "Vidas, dimes y diretes del Mago de los Penetes", una fórmula jocosa de tratar los cuentos de hadas en la que tenía cabica el gérmen del horror

Esta actitud, la de utilizar elementos escalofriantes en las historietas servidas a los niños, también la hallamos en los tebeos con cuentos publicados en torno a 1939 por la editorial Española en San Sebastián. En el cuaderno titulado *Andanzas de Picotín*, por ejemplo, se visitan mundos insondables donde unos monstruos horribles pretenden causar gran mortandad, y también aparecen espectros que no dejan lugar a la sonrisa. En *Andanzas de Corazón sin Miedo* aparecen esqueletos andantes, macabros villanos que arrojan al fuego a hombres vivos y que practican otras crueldades. Por último, el tebeo de *Mostacilla y Pimentón* consiste en una variación del cuento del sastrecillo valiente en el que se nos muestra cruel y abiertamente el doloroso castigo que el protagonista inflige al gigantón.

En la página anterior, cuadernos con cuentos dirigidos a los niños y con elementos horribles: Página de *Andanzas de Corazón Sin Miedo*, y dos páginas de *Andanzas de Picotín* (núms. 5 y 9). Arriba, portada y páginas de *Mostacilla y Pimentón*.

Para terminar con este repaso a la crueldad en los cuentos de hadas conviene detenerse en la colección *Rosita* (Bruguera, 1951), cuyos cuentos se nutrieron de los componentes arquetípicos de los cuentos populares: la bruja y el hada, el ogro o el gigante, el león como el animal más fiero, etc., y además exhiben sin reparos la crueldad. El núm. 9, titulado *Violeta,* cuenta como esta muchacha es abandonada por sus propias hermanas en una sima para que muera devorada por leones sólo debido a que envidian su belleza. El núm. 14, *La princesa cautiva*, obra del genial Jorge, es otro cuento maravilloso en el que la envida es el motor de la crueldad de nuevo, aquí en una variante del cuento de Blancanieves, al tiempo que se demuestra racismo contra japoneses e indios.



La colección *Rosita*, página de cuaderno *Violeta* y portada y página de *La princesa cautiva*.

Las figuras horrendas que aparecen en las viñetas cumplen la función de asustar, posiblemente, pero también la prevista por el psicoanálisis: la representación horripilante de ciertos seres representan para los niños un símbolo cercano que resulta, para ellos, reconocido y reconfortante. Según Paulo de Carvalho-Neto[24], las brujas representan a las madres severas y los ogros a los padres autoritarios. En este planteamiento el niño manifiesta el temor subconsciente a ser maltratado por sus padres y, en caso extremo, a ser devorado por ellos. Aquí es donde se halla la explicación a las manifestaciones de antropofagia en los cuentos de hadas: las brujas que cocinan niños, los ogros que degluten chiquillos, todos ellos ideados para representar miedos admitidos pero que quedan sometidos de esta manera por catarsis. Otros psicoanalistas o psiquiatras coinciden en este extremo: Marguerite Vérot decía en 1954 que el niño busca desvanecer la angustia de la autoridad paterna, lo cual consigue acudiendo a lo cómico tanto como escondiéndose en el terror figurado; en este terror halla refugio y por ello se libra de la angustia. Brauner estableció que el niño localiza mitos y símbolos compensatorios para superar dificultades transitorias. Colette Chilaud indicó que los cuentos facilitan elaboraciones mentales que él puede gobernar: temer al lobo permite al niño temer menos al padre, por ejemplo, pues al lobo lo puede domeñar.[25]

Autores como Bloch confirman que el miedo a que nuestros padres nos maten es común en la infancia, aunque subconscientemente, y persiste indeleble durante

toda nuestra vida. El temor al infanticidio tiene su origen en la vulnerabilidad característica de nuestra primera infancia, cuando el niño es consciente de que malestar, dolor o hambre sólo pueden ser solventados por los padres. Este sentimiento se mezcla según se crece con el pensamiento mágico, que nos lleva en la niñez a culparnos por cualquier hecho desgraciado que sucede en nuestro entorno, anticipándonos así al castigo. Para obtener una sensación de seguridad, el niño recurre al autoengaño y a la fantasía como medidas de defensa, desplazando el temor y la rabia hacia monstruos y otras criaturas imaginarias, que los representan a ellos, paradójicamente, para preservar así la esperanza de que los padres se comportarán cariñosamente.[26]

Siguiendo lo pautado por las teorías psicoanalíticas expuestas, el origen de ciertas figuras desde siempre tenidas por terroríficas deriva de estos miedos: la bruja (o la muerte) sería un constructo de la madre, y el ogro (o el demonio) lo sería del padre. No deja de ser interesante observar como el tenido por primer protagonista "fijo" de cuentos de hadas, o de historietas con elementos de cuentos de hadas, ejercita este reconocimiento desde la orfandad. Hablamos, claro está, de Anita Diminuta, personaje creado por Jesús Blasco para el birlí *Mis Chicas* (1942), una suerte de Cuto con faldas que al ir dirigido a muchachas vivía guiones plagados de fantasía y acción casi siempre alejada del hogar paterno. El personaje estaba directamente extraída del cuento de *La princesa de la cáscara de nuez*, y reconstruye una fabulística heterogénea en la que la muchacha es una aventurera que se enfrenta a genios, magos y brujas, hasta con el demonio mismo.

Las primeras aventuras de Anita Diminuta mostraban a una niña que se enfrentaba a demonios y magos capaces de mutilar su cuerpo y transformarla. Aquí en el *Almanaque Mis Chicas 1942*
Anita Diminuta en *Mis Chicas* nums. 11, 14 y 26, todos apaisados, donde se observa la presencia de demonios caricaturizados, monstruos informes y estrambóticas criaturas.

En *Anita Diminuta* no sólo se rescatan elementos del folclor a fin de amedrentar a los muchachos, también su autor supo sabiamente mezclar lo mágico con los miedos reales de los niños, como el temor a la tortura o a las alturas. Los personajes de índole fantásticase acercan a los niños en relatos inteligentes y entretenidos, que procuran más embeleso que miedo porque los tipos malignos acaban todos escaldados. Pero tras una temporada en que la serie fue sustituida por otra de Blasco (la aventurera *Los 3 inseparables*), la pequeña pero emprendedora Anita volvió con mayor carga de elementos fantásticos y aterradores: los grandes pajarracos, los magos de las nubes (núm. 103), animales degolladores y brujas amenazadoras (núm. 136), deformidades del cuerpo, etc.

Todos los seres fantásticos de Blasco son de espantoso aspecto hasta donde lo permite su engalanado dibujo, y amedrentan sólo como lo haría cualquier tebeo de aventuras (vid. *Almanaque 1942*), o juega la baza fabulística de los cuentos de animales (vid. *Almanaque 1945*), o traza una línea paródica en la que el demonio parece hasta simpático (vid. núm. 183). El único personaje verdaderamente temi-

ble es la villana por antonomasia Carraspia, bruja malévola que al hilo de lo que previene Juan Antonio Ramírez es representada como una anciana huraña cuyos hechizos pueden ahuyentarse rezando (vid. *Almanaque 1947*).

Anita Diminuta en *Mis Chicas* núms. 135, 183 y 303, y en ellos vemos bestias voladoras, a la bruja Carraspia, al Diablo y espectros

Al hilo de lo anterior conviene plantear una digresión: no debe trazarse una separación absoluta entre el humor y el horror, al menos en este tipo de productos. El valor formador del humor no se concibe en las sociedades de educación represiva hasta los años cuarenta, o incluso después; el valor formativo de lo fantástico no se tiene en cuenta hasta los años setenta[27]. Esto implica que los cuentos para niños, servidos en narrativa o en historieta, tienen una función claramente admonitoria hasta los años cincuenta y no es hasta los setenta que se les confiere valor educativo pleno (o estatuto de literatura auténtica) o categoría determinada en el mercado infantil, juvenil o adulto, que hasta los años ochenta dependió, en la historieta, de los formatos editoriales. Y es digno de destacar que tanto la literatura juvenil o infantil como la historieta infantil o juvenil, o los modos de realizarlas y servirlas al público, arraigan en una forma de comunión con la infancia o con los recuerdos de la infancia pero no tras un conocimiento directo de los intereses del niño. ¿El niño solicitaba o apreciaba ciertos tipos de cuentos o historietas? ¿Por qué? ¿Hubiera apreciado otros construidos tras el conocimiento de sus necesidades?

El planteamiento para otras culturas, como la japonesa, debería reformularse, pero en nuestra cultura esa pregunta no ha obtenido respuesta. Y los personajes arquetípicos han permanecido inmutables hasta nuestros días desde aquella redefinición censurada del personaje (en 1966, en la colección *Historias Selección. Serie Leyendas y cuentos*, de Bruguera, las brujas aparecían dibujadas con su invariable aspecto por J. Juez o G. Battaglia, y hoy en día siguen siendo idénticas).

BENEFICIOS Y ESPACIOS DE LOS CUENTOS DE HADAS

Frente a la creencia popular de que los cuentos de hadas, o lo fantástico en general, sólo sirve como puente para la evasión se antepone hoy la convicción de que estos relatos tienen una función catártica dado que con ellos se puede atacar lo trágico y la angustia. Tal y como prevé el psicoanálisis, cuanto más horripilante sea el cuento, más poder catártico lograremos.

Algunos sociólogos han querido ir un paso más allá hasta separar las utilidades y/o beneficios sociales que implica la lectura de estas narraciones. Para ellos, cinco:

1. Los cuentos de hadas expresan las necesidades primordiales de la humanidad
2. Constituyen perfectos ejemplos de aprendizaje y búsqueda
3. Establecen una crítica jocosa de la moralización
4. Indican el rechazo de lo injusto
5. Invitan a una acción común de los débiles contra los poderosos

Resultan sorprendentes estas conclusiones al provenir de un conjunto de narraciones que han permanecido invariables durante cientos de años y que, en buena lógica, propenden a defender valores inmutables. Los pedagogos, por su parte, mantienen tesis más interesantes sobre la faceta práctica de los cuentos de hadas porque consideran que el niño realiza una transformación de su universo a través de estos relatos, al menos de una manera simbólica (o "soñada")[28]. Se sostiene esta hipótesis en atención a unas características muy concretas: el peso del animismo (antropomorfismo animal), la ausencia de referentes temporales (un medievo eterno), el placer por el juego (la invención, lo simbólico) y el espacio fantástico como síntesis. Este último punto es muy sugestivo. El niño aprecia de estos cuentos los paisajes idealizados, míticos, pero les suele asociar un vínculo afectivo. Así, los escenarios de los cuentos infantiles se construyen como espacios hechos con "ladrillos culturales", un *lugar de infancia* que establece el origen de la nostalgia y del que emana una dialéctica de la protección. Elementos paisajísticos como la casa, la cáscara, el árbol, la gruta, todos poseen el mismo significado: nido, hogar.

En la tradición literaria de lo fantástico se ha observado una clara simplificación de tiempos y espacios que se ha plasmado claramente en los cuentos de hadas dibujados. En muchos relatos folclóricos y en casi todos los cuentos de hadas el tiempo elegido son épocas de transición con apariencia indefinida, una suerte de Medioevo avanzado o un Renacimiento no consolidado, que aparece como escenario arquetípico en los cuentos dibujados, en consonancia con los escenarios en los que transcurren los cuentos de Grimm o Andersen. En gran parte de los cuentos del folklore y en los primeros relatos netamente fantásticos del siglo XIX las narraciones transcurren en lugares geográficos marginales, asociados con sitios en los que la cultura no se encuentra todavía adaptada a los avances del progreso, como Polonia, el Bosque Negro, el sur de España, Grecia, ciertas regiones escocesas, etc.

Varios cuadernos de *Infantil de las Grandes Aventuras*.

Los tebeos con cuentos de hadas de los años cuarenta transcurren en su mayoría en estos escenarios, descritos entre la imaginería del cuento medieval y la iconografía del gótico. En la colección *Infantil de las grandes aventuras*, por ejemplo, se muestran elementos del gótico, como el fantasma del castillo (en el cuaderno *¡Gangsters!,* de Vázquez), el brujo con capirote (en *Aventuras del mago Chulito,* de Arnalot, cuaderno de 1945), la bruja con pañuelo en la cabeza (*El gato aventurero*, de Alférez, presumiblemente –casi un plagio de Disney-, también en *Historia*

de Pitusín, de Valls, o en *La gacela de la estrella de oro*), el ogro o el gigante (*El gigante cuentanabos*, de Anolias, cuento inspirado en una leyenda alemana en la que el villano sale escaldado al final), los gnomos (*Riquete el del copete,* o *Los enanos y la mina de oro*, muy inspirado en la cinta de *Blancanieves* de 1938), el genio (*Los tres dones*), el hada (*La profecía del hada*, *Las tres hadas, Margarita y el hongo*), todos ellos en esos escenarios campestres, con castillo al fondo y bosque frondoso siempre en medio.

Los escenarios no cambian sean los cuentos adaptados de Grimm o de Andersen, como en *Chiquita* (con una bruja que corrompe la belleza de la muchacha), o bien contengan elementos extraídos de tradiciones más antiguas, como la del dragón en *El viaje de Titín*, un excelente trabajo gráfico de Torrent de esta misma colección en el que aparecen dragones resueltos con la imaginería oriental en escenarios de tipo medieval, cuya visión producía "mortal angustia" según su guionista.

Páginas de "El príncipe querido", "El paje agraciado" y "La torre del diablo" que se citan en el texto.

De los tebeos con cuentos de estos años, los más interesantes para nuestro propósito son los de Hispano Americana y los de la editorial Marco, tanto por sus propuestas "angustiosas" como por el barajado de escenarios, siempre cargados de los símbolos descritos. De 1943 datan los cuadernos de Hispano Americana: *El príncipe querido,* otro sorprendente trabajo gráfico que se desarrolla en prototípicos paisajes medievales donde las fuerzas de la hechicería convierten a un príncipe en bestia; *El paje agraciado*, un típico representante del medioevo se enfrenta a aves de rapiña y a gigantes con bastos; o *La princesita Rosita*, de 1944, cuya desvalida protagonista se pierde en un bosque sombrío que se transforma en un espacio de horror, con mucho en común con el bosque oscuro que amedrentaba a Blancanieves. Y del mismo cuento bebe el cuaderno de aventuras con elementos de cuentos de hadas titulado *La torre del diablo*, de Benjamín (Hispano Americana, 1944, de la línea *Albumes preferidos por la juventud*), en el cual interviene la condensación de todo mal, el diablo, y cuenta con un titán deforme defendiendo una torre y una doncella cautiva que ha quedado hechizada en una urna de cristal, otro de los espacios concretos tipificados en los cuentos de hadas a partir del cuento de Blancanieves.

La colección de Marco *Biblioteca infantil para niños* estaba repleta de ubicaciones de tipo medieval o intemporal. De esta colección es el cuaderno de P. Alférez *El valle del gigante*, subtitulado *Valerosa hazaña de Panchito y Blanquita*, con una resolución bastante fosca para un tebeo que reúne a todos los representantes de los cuentos maravillosos, brujos, hadas, enanos, gigantes, leones., etc., en un mismo escenario tópico. Naturalmente, hay excepciones, pero resulta más fácil hallar ejemplos de tebeos de otros géneros en los que se utilizan escenarios tipificados como el medieval de los cuentos de hadas. Un caso singular es el del sorprendente cuaderno de 1943 titulado *El héroe del Cuaternario Chupa-Huesos*, una historieta de trogloditas que transcurre en unas grutas que semejan castillos del siglo XV y donde se enfrentan a dragones fabulosos (dinosaurios en realidad, pero

dibujados como dragones) y a gigantes temibles que proceden de este fondo folclórico.

Cuadernos de *Chupa Huesos* con una página del interior y de *El Valle del Gigante* con tres páginas de la historieta

Los lugares juegan además un papel relevante en estos relatos debido a que implican usos y costumbres asociados a tradiciones y a hechos connaturales o de obligado cumplimiento, algo lógico por la carga ejemplarizante de los relatos dirigidos a la infancia. También porque simbolizan aspectos de la infancia o de la enseñanza y la obediencia, que han persistido inmutables a lo largo del tiempo. En este sentido, comprobamos que los espacios imaginarios han ido transformándose progresivamente desde la tradición fabulística popular hasta los libros infantiles actuales, muchos ambientados en escenarios modernos bajo las consignas que marcan los usos urbanitas y las tendencias consecuencia de la globalización económica y de la información. La construcción de esta escala comparativa es propia:

ESPACIOS EN LA FABULÍSTICA TRADICIONAL	TRANSFORMACIÓN EN LA NARRATIVA INFANTIL ACTUAL	SIGNIFICADO SIMBÓLICO ASOCIADO
CASA	EDIFICIO	Nido, protección
CAMINO / RIO	CARRETERA / AUTOPISTA	Viaje, proceso
CARRO	AUTOMOVIL	Ayuda, viaje
BARCO	AERONAVE	Ayuda, salto
ISLA	OCEANO	Soledad, trance
BOSQUE	SELVA	Peligro, acecho
GUARIDA	FÁBRICA	Infierno, perdición
CASTILLO	CIUDAD	Conquista, triunfo

Varios autores, como Aikin o Jackson, han coincidido en señalar que los escenarios fantásticos son lugares en los que se organiza una representación de la subversión, porque con lo fantástico el niño construye mundos alternativos a la realidad que son, por ende, "destructivos".[29] Según han estimado los intérpretes de los tradicionales cuentos de hadas, la aparición de animales parlantes o antropomorfos en estos cuentos simbolizan la lucha contra la soledad y el mejor conocimiento del "extraño". Los poderes obtenidos, por su parte, implican deseos de defensa y, de nuevo, de transgresión. Cuando hablamos de defensa hablamos de seguridad, pero tanto seguridad para desenvolverse solo, sin la ayuda paterna, como seguridad para rechazar la agresión o el abuso, que se puede dar en el propio hogar. La ingravidez, la invisibilidad o la capacidad de crecimiento son posibi-

lidades de superar ciertas adversidades que el niño ha vivido. Pero, y al mismo tiempo, constituyen sistemas de transgredir las normas impuestas.

De ahí que si en la anterior tabla cupiesen también objetos o personajes además de lugares tendríamos que los objetos mediadores (varitas mágicas, amuletos o grimorios) se habrían transformado en ordenadores, teléfonos móviles o armas futuristas, pues ambos implican poder para el infante o capacidad de transgredir las normas impuestas, sean estas sociales o paternas. En buena lógica, los agentes perturbadores de la paz infantil, los ogros y brujas que representan a los padres (o a los agentes represores de la familia y de la sociedad), han observado una transformación más radical para convertirse en alienígenas o zombis cibernéticos.

Ejemplos de presencia animal en los cuentos de este tipo hay cientos, desde los directamente apoyados en las fábulas, como el trabajo primerizo de J. Bernet en *La cigarra y la hormiga* o el de Cifré *Terror en insectilandia*, donde una mantis tiene aterrorizada a una población de afables insectos, hasta los inspirados por la animación americana que en los cuarenta ya era bien conocida en España (las *Silly Symphonies*, los largometrajes de Disney), que no venían desprovistos de crueldad, precisamente. Los lobos voraces de *En la trampa*, cuaderno de R. Bataller, de 1944, no sólo son risibles para los conejitos a los que persiguen, es que además son capturados con una flauta que les obliga a bailar, son luego atados a unos cohetes que disparan al cielo para explosionarlos, acabando los animales con sus miembros esparcidos en un lago. De 1947 data el cuaderno *El pájaro blanco*, de Violette Rose y Rosa Galcerán, donde el animal está asociado a una bruja.

Cuadernos de la colección infantil de las Grandes Aventuras "En la trampa" y "La cigarra y la hormiga" que son citados en el texto

El dragón, animal fetiche de las leyendas épicas y de lo fantástico en general es escaso en los cuentos de hadas españoles. *El Vagabundo*, de Toray, 1947, es cuaderno con guión de Carmen de Haro en el que un caballero lucha contra un dragón terrible en una gruta y es auxiliado por enanitos. Para el caso de los cuentos de la colección de 1949 *Ardillita,* los animales o bichos antropomorfos son habituales invitados (acaso, de ahí el título): vemos serpientes gigantes, caballos encantados, encantamientos que transforman en lobos o en águilas, etc. Pero los dragones escasean. La presencia de endriagos de esta envergadura se minimiza aún más en colecciones posteriores como la de cuadernos troquelados *Enanito* (Ameller, 1955), con gran redundancia de elementos feéricos como hadas, sirenas, gnomos, aves hechizadas, genios, peces maravillosos, etc., pero donde las escenas habían ya perdido agresividad debido a la censura, los elementos sobrenaturales se atenuaron y las conclusiones ejemplarizantes se condensaban en un castigo amable. De hecho, los encantamientos se producen sobre animales adora-

bles en estos tebeos.

Tres de los tebeos citados que muestran las presencias animales. *Azucena Extraordinario* num. 2, con "El Vagabundo" *Ardilita* num. 191 con "La mirada de la gacela" y *Enanito* num. 45 con "La princesa desencantada"

MENSAJES VELADOS EN LOS CUENTOS DE HADAS

Desde que los investigadores se interesaron por la estructura de los cuentos, se han querido discernir las posibles utilidades sociales que emanan de la lectura de los cuentos de hadas. O su instrumentalización política. A este respecto, algunos ideólogos disfrazados de sociólogos han entendido estas estructuras narrativas como transmisores de valores inmutables y, por ello, emisoras de propaganda, apoyando su opinión en que: "los cuentos de hadas (...) no son otra cosa que vehículos de supersticiones del pasado".[30]

El análisis crítico ideológico de tipo marxista ha aportado acercamientos sesgados al conocimiento de este tipo de cuentos. Algunos psicólogos, filólogos, sociólogos y comunicólogos de los 1960-1970 inspiraron a toda una generación que, en función de su ideología, estimó el valor de los ideales por encima de los valores antropológicos o del análisis de contenido contextualizado. Y no sólo nos referimos a autores como Jean Chateau, Díez Borque, A. Gramsci, Darío Guevara, Armand Mattelart, Marc Soriano o los efectuados sobre la interpretación de obras de Engels o Marx por muchos otros autores, también a los críticos de los estructuralistas que estimaron que los cuentos cumplían la función de transmitir dos preceptos antagónicos, uno transformador y otro conservador, pues estimaron que los cuentos promovían un rito de transición al mismo tiempo que insistían en proteger el concepto de propiedad privada[31]. Este tipo de análisis no debe ser rechazado, al contrario: bien matizado permite abordar análisis con otras herramientas, siempre teniendo presente el interés por los ideólogos de "descifrar el significado oculto" que hay en ellos.

Si acudimos la obra de Hugo Cerdá, por ejemplo, nos percatamos inmediatamente de que hay prejuicios en la antesala del análisis que afecta a todas las manifestaciones de la moderna cultura popular:

> "Ya en el campo de la comunicación de masas y de la subliteratura han surgido numerosos trabajos que han desenmascarado la naturaleza alienatoria de sus mitos y de sus mensajes, especialmente en el caso de los «comics» y de la TV, pero creemos que hacen falta estudios críticos sobre un tema que se ha convertido con los años, en el rostro «puro e inmaculado» de la ideología dominante: los cuentos de hadas"[32].

Cerdá utiliza la obra de los teóricos arriba citados para establecer que los cuentos de hadas no pueden sino servir como cadena de transmisión de consignas morales atrabiliarias puesto que sus elementos proceden del feudalismo y no sirven para la nueva sociedad en formación, sin vasallajes, sin derecho divino, realista y de

"porvenir abierto"[33].

Es innegable que en muchos cuentos se muestra una justicia expeditiva relacionada con un poder represor. No en vano, como hemos dicho, se ambientan en un medioevo intemporal y cruel. Por ejemplo, en *Las 12 princesas bailarinas*, cuento de 1945 que adaptaba a Grimm con deliciosa portada de Tomás Porto, se muestra abiertamente al niño el castigo que le espera a quien no obedece los preceptos del Rey: la horca.[34]Otro caso de castigo ejemplar lo detectamos en la revista nacida en 1950 *Florita*, publicación para jovencitas en la que cupo una serie de cuentos candorosos que dibuja Pilar Blasco, sobre guiones de Guivernau, una de cuyas historietas ("El niño rey") muestra los ajusticiamientos que se desarrollan con una suerte de alegría infantil.

Sobre estas líneas, *Cuentos Selectos Cisne* con "Las doce princesas bailarinas". A la derecha, página de *Florita* num 46

Las correctivos y sanciones evolucionarían hacia el consejo moral en los tebeos de este tipo. A la altura de 1951, uno de los años gozne para este tipo de productos, Editorial Valenciana tuvo el honor de publicar acaso la única colección de cuadernos de hadas en color (al menos en parte): *Cuentos ejemplares infantiles.* La integraban historietas fabulosas ejemplarizantes que, como prometían en la contracubierta, "proporcionarán agradables enseñanzas". Los títulos dan fe de la ingenua intencionalidad del editor: *El cuento del niño que no sabía leer, El niño que no quería trabajar, El cuento del niño que se dejaba la merienda por los rincones*, si bien algunos de estos cuadernos mostraban situaciones angustiosas. En todos los cuadernos que hemos leído posteriores a 1952, los correctivos ya no se aplican cruelmente.

Número de Cuentos ejemplares infantiles, típica colección con consejos para los niños con elementos de horror integrados.

En su aproximación a la ideología de los cuentos de hadas, Cerdá se detiene en la figura de las brujas, las cuales sitúa en origen como competidoras de ciertos sectores económicos (los sanitarios, los eclesiásticos) durante el Alto Medioevo, aspecto éste en el que coincide con Marc Soriano, sobre todo por lo que se refiere a la intensa persecución de los inquisidores cristianos durante los siglos XVI y XVII[35]. Realmente la tradición de los brujos es mucho más antigua, pues aparece escrita desde el principio de los tiempos (ya en el *Código de Hammurabi*), cuando los brujos eran tanto hombres como mujeres. En documentos históricos hay innumerables citas a estas criaturas, entre cuyas cualidades destacan, aparte de la maldad o el pacto con el mal, el vuelo y la transformación, aspecto este último muy importante para la construcción de relatos fantásticos con posterioridad[36]. El caudal de maldades fue casi exclusivamente asociado a la mujer a partir del advenimiento del Cristianismo, que practicó una misoginia brutal para enfocar la maldad en lo femenino, sobre todo a partir de la bula papal *Summis desiderantibus affectibus* promulgada por Inocencio VIII en 1484, que reconocía la brujería hasta en la mera fealdad[37]. A partir de ahí, las brujas penetran en la literatura con fuerza inusitada y se establecen como seres femeninos horrendos en la cultura popular, persistiendo hasta nuestros días en los cuentos de hadas como ancianas malévolas.

A la izquierda, página 15 del cuaderno "La ranita de los ojos verdes" de la colección *El cuento del mes* con dibujos de Julia.

La imagen de la bruja se ha transformado desde la repelente y deforme mujer característica en los cuentos clásicos a la hosca mujer anciana de los cuentos de hadas de los años cincuenta. Por ejemplo, en la colección *El cuento del mes* (Mateu, 1959), en el cuaderno *La ranita de los ojos verdes* dibujado por Julia, se da un castigo ejemplarizante a una bruja una vez que varios testigos (un perro, unos setos) reafirman que es una persona cruel y perversa. Estamos ya en una época en la que la censura obliga a repeler la brutalidad, pero la bruja no se libra: es quemada viva ante los ojos del lector.

Este detallado seguimiento de la figura de la bruja nos interesa por su oposición a la figura del hada. La mujer malvada, ambiciosa, codiciosa, envidiosa o bruja es representada invariablemente como vieja y fea, y si es joven es morena. La mujer

bondadosa, generosa, virtuosa y gentil es representada casi siempre como joven y hermosa, con suaves blondas en su pelo que generalmente es rubio. Ambas figuras antitéticas representan la identificación de lo malo / feo con lo horrible y lo bueno / hermoso con lo aceptable. La dicotomía puede plantearse desde las posturas de la fe y de la superstición, puesto que ambas emanan de procesos mentales. Es decir, se observa un interés por separar los personajes que simbolizan la fe cristiana: los ministros de Dios, las vírgenes resplandecientes, los santos con halo, siempre plasmados en contextos de armonía y salvación, frente a los que simbolizan lo supersticioso: seres grotescos, brujas, ogros, junto a los que se dispone al mismo diablo, el ángel caído, desvestido de su aura terrorífica hasta verse convertido en caricatura.

Esto lo apreciamos en algunas de las muestras analizadas y hasta la imposición del código censor. En 1942, por ejemplo, no hay reparo en usar símbolos religiosos como auxiliares mágicos, como vemos en *La Reina de la Nieve* (Ameller, 1942), adaptación de un cuento de Andersen. La amenaza aquí la representa el diablo y cuando la muchacha protagonista huye despavorida del acoso de unos endriagos, se arrodilla a rezar y unos querubines bajan del cielo y la emprenden a garrotazos sacándole del apuro. En 1945 vemos otra figura cristiana en la adaptación de Grimm *La planta milagrosa*, donde el protagonista es castigo por haber pactado con la Muerte antes que con Jesucristo (o Satanás, curiosamente, que aparece afeado en su aspecto). Algo parecido encontramos en *El hombre con piel de oso,* en el que un ridículo diablo propone al protagonista que abandone su higiene y buenos hábitos, recomendándole: "rezarás nada, ni un padre nuestro siquiera" como uno de los requisitos para su degradación. Por cierto que esta era otra adaptación de Grimm, en esta ocasión por el gran Puigmiquel en 1942, que concluye terriblemente: la envidia conduce a dos mujeres que no logran el amor a arrojarse a un río y a ahorcarse, respectivamente, ¡y el diablo se regocija ante el jovencito lector!

Tres ejemplos citados, el cuaderno La reina de la nieve editado por Ameller y los *Cuentos selectos* de Cisneros. "La planta milagrosa" y "El hombre con piel de oso"

En la colección *Azucena* (nacida en 1947) observamos este viraje marcado por las normas de censura de 1952. En esta colección de cuentos de hadas se entregaba cada semana una historieta que discurría de número en número en la última página del cuaderno. Se ofrecían en ese espacio historias de milagros "reales" que habían tenido lugar en los hogares de hombres y mujeres puros de corazón, siendo habitual la aparición de la virgen a sus protagonistas. A partir de los números que inauguran la década de los cincuenta esta presencia de santos y vírgenes desaparece, siendo la serie sustituida por la cómica "Las fantásticas aventuras de Polito y Encarnita", de J. Juez (desde el núm. 225), que muestra elementos típicos de los relatos de terror (como un gorila terrible y voraz que les amedrenta, si bien se resuelve todo en clave de comedia).

También utiliza este tipo de análisis ideológico en su acercamiento a los cuentos de hadas Juan Antonio Ramírez cuyo trabajo, dado el tiempo transcurrido, conviene revisar. De su repaso nos interesa profundizar en la cuestión del contexto es-

pacial y cómo los escenarios representados en los tebeos con cuentos de hadas confieren dimensión a los personajes; en esencia se trata de comprobar si en estos productos tiene lugar una transvaloración en los términos que establecía Genette[38].

Ramírez aludía a una "mística de la femineidad" en su libro que relaciona muy certeramente con la censura imperante –la regulada en 1952- y con el contexto económico e industrial en el que estas publicaciones vieron la luz. Desde su punto de vista, la autarquía que propugnó el régimen franquista para la década de los cuarenta y cincuenta implicó que los personajes de estos cuentos debían practicar la modestia, la generosidad, la caridad, la laboriosidad y la paciencia (a la espera de tiempos mejores, simbolizados estos por un representante de una realeza inoperante en España), con el fin de abundar en la carestía. En este contexto, los hogares descritos en los cuentos de hadas son humildes, rurales, a veces en supuestos espacios medievales (pero con vestuario renacentista) que contrastan fuertemente con los palacios o mansiones de los nobles y reyes que aparecen en estas historias para contraer matrimonio con los protagonistas. Esto sugiere, para Ramírez, que la mujer carece de proyecto vital o de superación y que el matrimonio implica un ejercicio final de sumisión[39].

Hemos podido comprobar que estas virtudes aparecen asociadas a muchos de los personajes de estos cuentos, sobre todo cuando son adaptados de los corpus folclóricos del norte de Europa o de los orientales. Por ejemplo: *El pez de oro,* cuaderno de 1943, reproduce la leyenda eslava sin elementos de miedo en un clima aparentemente feérico; como el anterior, *La bella y el monstruo* es un trasvase folclórico desprovisto de elemento fantástico que acaba en boda, como ocurre en *La concha milagrosa*, un cuento ambientado en el lejano Oriente en el que se pone de manifiesto que las diferencias sociales se pueden solventar con amor, siempre y cuando el humilde sea afecto (o servil) al poderoso; caso parecido es otro cuento de 1943, *El hijo del rajá*, de Borné, tebeo de excepcional acabado gráfico en el que se narra una historia típica del catálogo de Al-Rashid, con águilas tocadas de oro que desvelan lugares mágicos y hormigas ayudantes del héroe en los momentos de desdicha, quien al final logra casarse.

Cuadernos de la colección *Infantil de las grandes aventuras* El Hijo de Rajá con una página interior de Borne y La bella y el monstruo

La fórmula de pureza de corazón asociada a camino directo hacia el altar se agudiza en los tebeos publicados con posterioridad a 1950. En los números consultados de la colección *"y otro cuento más"* (*serie azul*) las protagonistas femeninas mantienen contra viento y marea su decisión de casarse sólo con alguien de corazón puro. *El encanto de la rosa,* concretamente, reproduce el mismo esquema que el cuento de la bella durmiente (con la protagonista convertida en flor) y sólo alguien puro podrá despertar a la mujer hechizada [imagen en la siguiente página]. La colección de 1952 *Mis cuentos*, de Toray, es un muestrario de muchachas decentes, puras y caritativas, realzadas estas virtudes, además, por los largos vestidos que dibujaba María Pascual. Desde 1955, la colección *Cuatro Rosas* se sumó a las

tramas edulcoradas, y cada acción de sus protagonistas estaba regida por la humildad, la bondad y otros valores diametralmente opuestos a los expeditivos que los mismos personajes mostraban en los mismos cuentos una década antes. La segunda colección de Toray titulada *Los cuentos de la abuelita*, mostraba en 1958 gestos limpios, alegres y acaramelados en sus personajes, empeñados en enseñar urbanidad y buen comportamiento antes que castigos ejemplares.

Obviamente, en las colecciones de tebeos para niñas de los años sesenta, como *Susana*, *17 años*, u otras dirigidas a un mercado femenino de mayor edad (con 17 años cumplidos), el elemento fantástico desaparece para dejar paso al elemento sentimental: el joven apuesto, aseado, noble de corazón y no necesariamente pobre de solemnidad con quien ella aspira a contraer matrimonio. Si bien los mismos tebeos que antes mostraban un tipo de historieta ahora muestran otro, no se produce un efecto de transmodalización[40] sólo por el mantenimiento de un formato. Es decir, los sumisos personajes femeninos de la historieta de corte sentimental no resultan de la evolución natural (o guiada) de las virtuosas muchachas de los cuentos de hadas tal y como sugiere Ramírez. Un análisis que sólo atiende a los presuntos mensajes emitidos no puede hacerse sin tener presente las circunstancias en que se emitieron, porque:

- La sociedad española era eminentemente rural en los años cuarenta, sobreviviendo con usos y tecnologías más cercanas al neolítico que a las industriales. Las situaciones de necesidad o ya de penuria eran bien conocidas incluso por los niños que habitaban en las ciudades. La ubicación de los personajes en ambientes rurales no postula necesariamente una limitación de posibilidades (horizontes) de las mujeres.
- Debido a la tradición iconográfica de publicaciones españolas con cuentos, de libros ilustrados o de tebeos, los paisajes campestres y los contextos medievales eran fácilmente reconocibles por el público consumidor de estos productos, sin que ello implicara un planteamiento ideológico previo. Falta por hacer un análisis de los arquetipos utilizados por inercia en la historieta española, pero estas representaciones ya habían sido ensayadas bajo otros regímenes políticos.
- El matrimonio era, para todas las mujeres españolas, la única opción para medrar en el tejido social español de aquellos años (y hasta los sesenta). Es admisible que la boda pueda entenderse como una "ceremonia de sumisión" pero no porque así lo establecían los tebeos sino por causa del patriarcado impuesto desde la formación de las primeras sociedades humanas sedentarias. Por otro lado, si la mujer aspiraba a acumular poder con el matrimonio, eso mismo debe admitirse como "un proyecto vital de superación" (y lo sigue siendo hoy todavía para muchas mujeres)
- El tiempo mítico e inmutable en el que se desarrolla un relato ejemplar conforma un conjunto de mensajes uniformes, cierto es, pero no olvidemos que la narratología de los cómics estipula este tipo de uniformidad para las historias que siguen una fórmula. Este formulismo no sólo se aplica a los tebeos publicados bajo las dictaduras,

también en los publicados en otros regímenes, como así demuestran los seriales de aventuras o las series de superhéroes.

- Faltaría por analizar otro factor no tenido en cuenta: ¿las conclusiones de tipo ideológico coincidirían con los planteamientos originales? Es obvio que los decretos que impusieron la censura y que los cambios económicos impulsaron a los autores a modificar los guiones de sus historietas y a afrontar otros argumentos en distintos escenarios pero cabe plantearse si, en su labor cotidiana de urdir / dibujar historietas dirigidas a las niñas, los autores siguieron de manera coordinada los preceptos del Movimiento o bien fueron entregando argumentos sin carga ideológica alguna susceptibles de cualquier interpretación.[41]

Lo interesante de la reflexión de Ramírez es que nos permite fijarnos en que lo fantástico (y su esqueje el horror) se focaliza con mayor eficacia en ambientes de intemporalidad. El contexto temporal puede ser cualquiera, pero lo fantástico cobra intensidad si se produce en un clima adecuado. Cuando los tebeos dirigidos a las niñas se especializan en el género romántico tiene lugar una transfocalización justificada diegéticamente que ya no admite trazas de horror en sus planteamientos.

PROCEDIMIENTOS NARRATIVOS EN LOS TEBEOS DE CUENTOS DE HADAS

Llegados a este punto hemos establecido que el horror hallado en los cuentos de hadas (entendidos ambos como géneros del *modo* fantástico) se concreta en relatos que plantean un desequilibro del orden natural (intemporales, deslocalizados, con un clima tenebroso) desde el cual generar una sensación fundamentada en el rechazo (de lo muerto, lo monstruoso o lo sobrenatural) para lograr una catarsis emocional ante lo inevitable o lo horripilante tras la obtención de un triunfo. En los cuentos de hadas ese triunfo, casi siempre, se manifiesta con un casamiento, lo cual entronca estos productos con los cuentos de corte sentimental que se han descrito como evolución de los primeros, sin que haya otra relación que la de la equiparación de formatos y públicos.

Según el análisis literario la finalidad y sentido de los relatos fantásticos siguen una fórmula clara que va desde el "no saber", pasa por el "deber actuar" / "descubrir la verdad", hasta llegar a la adquisición, o "poder hacer", o bien a la destrucción, "no poder hacer"[42]. El último elemento de este sistema es el que muta con respecto al tiempo. De los personajes que fracasan en la fabulística tradicional, se pasa a través de la modernidad hacia los personajes triunfantes, aunque vengan cargados de moralinas. Esto ocurre en la postulada "transición" de los cuentos de hadas a los tebeos románticos, inadmisible porque aparte hay un cambio genérico y tal metamorfosis no ocurre en un plano de igualdad. Obsérvese que el esquema indicado se puede aplicar a cualquier historieta no larga en exceso de carácter fantástico, incluso en las de superhéroes.[43]

Dejando de lado los argumentos de historietas puramente románticas, donde lo sentimental es el eje del relato, nos ceñiremos a los procedimientos narrativos usados en los argumentos con elementos fantásticos, que por convenio se han concretado en una decena para el ámbito literario. Resulta interesante trazar una comparación de esta batería de procedimientos con los observados en los tebeos de cuentos de hadas de nuestro corpus (los literarios son los sintetizados desde las aproximaciones teóricas de Bessière, Todorov, Vax, Lovecraft o Calvino)[44]:

PROCEDIMIENTOS NARRATIVOS Y RETÓRICOS USADOS	TRASLACIÓN A LOS TEBEOS DE CUENTOS DE HADAS
Ostensión de procedimientos narrativos en el mismo relato.	Quedan explícitos los mecanismos de la ficción en la presentación en la portada
La narración en primera persona	Hay ejemplos, pero suele ser en tercera persona
La capacidad creativa del lenguaje	El uso de escenarios, personajes y formas también vinculados a un lenguaje concreto
Pasos de umbral y de frontera	Los saltos a otras dimensiones o a escenarios perturbadores son habituales
El objeto mediador con función específica	El grimorio, el amuleto o el objeto mágico suelen ser muy comunes
La elipsis, lo no dicho en la escritura	No es habitual en los relatos lineales de los cuentos de hadas para la infancia, aunque sí en las historietas de horror.
La teatralidad, los procedimientos de la práctica dramática	El gusto por la espectacularidad y la fantasmagoría queda palmario en la caricaturización grotesca de villanos
La figuración, procedimientos de iconicidad	Muy habituales, casi necesarios, en la síntesis narrativa de la historieta
El detalle, su énfasis y los procedimientos "indiciarios".	Obvio en medios de comunicación como la fotografía, el cine o la historieta, que dependen de planos limitados.

De esta tabla extraemos que hay sólo dos procedimientos narrativos que difieren de lo literario a lo historietístico: la elipsis y el tipo de narrador en tercera persona. Ambos son fácilmente explicables si atendemos a la brevedad de los relatos en historieta (ocho o diez páginas) y, para el segundo, al público objetivo, admitiendo que el uso del narrador en primera persona complicaría la comprensión de los infantes lectores. De todos modos existen ejemplos de cuentos que son presentados por el protagonista, al menos en la primera viñeta, o por figuras como la del "anfitrión" característico de los cómics de horror.

Muestra de lo antedicho lo encontramos en la estupenda colección *Cuadernos Selectos* (Cisne, 1945), una joya entre los tebeos con cuentos de hadas. Fueron en su totalidad adaptaciones de cuentos clásicos, los primeros de ellos con inolvidables portadas de Jesús Blasco, quien no dibujó en su interior. Ofrecían las características adaptaciones que muestran sin trabas la crudeza de los cuentos clásicos: en *Pulgarcito* el niño "vive" el cruel abandono de sus padres, y luego el asesinato de las hijas del ogro a golpe de alfanje. En *Aladino* aparece un genio del anillo con presencia temible. En *El flautista de Hamelín* los niños desaparecen para siempre en el interior de una montaña. *Los tres pelos del monstruo* son arrancados en una escena angustiosa. *El gato con botas* es dibujado deglutiendo al ogro sin apuro en dos viñetas. La figura del temible dragón –excepcional en nuestros cuentos- aparece en *Los cuatro hermanos hábiles.* Una cabeza de consejero decapitado rueda a los pies de la princesa en *Compañeros de viaje.* Se exhiben huesos de humanos devorados en *Simbad el marino,* etc. etc.

Páginas extraídas de la colección *Cuentos selectos* (Cisne, 1945), de izquierda a derecha: *Pulgarcito*, *Aladino*, *El flautista de Hamelín*, *Los tres pelos del monstruo*, *Compañeros de viaje* y *El gato con botas*.

Con respecto a los sistemas temáticos que se han descrito para lo fantástico, con llamadas a los trabajos de Le Guin, Bloch, Gustafson, Lugnani, Foucault, Jackson, Laqueur o Giddens[45], se obtendría esta tabla que se hace comparativa a los efectos de delimitar elementos claves en la construcción de los relatos de horror:

SISTEMAS TEMÁTICOS EN LO FANTÁSTICO LITERARIO	TEMAS BARAJADOS EN TEBEOS CON CUENTOS DE HADAS
La noche, lo oscuro, lo inferior	Abunda más lo diurno, lo terrenal
Lo muerto en vida	Abunda más la presencia vital o los cadáveres sin vida infundida
Lo individual como ejemplo de modernidad	Lo individual no ejemplifica lo moderno sino el reservorio de lo tradicional
La locura, el esquizofrénico, el visionario	La cordura es habitual tanto en héroes como en villanos, salvo por mujeres muy envidiosas, brujas malsanas u ogros lelos.
El doble, el sustituto, el *dopplëganger*	Existen ejemplos o alegorías, pero no son tan habituales las suplantaciones
Lo ajeno, lo no cognoscible	El monstruo, que sería su plasmación, aparece caricaturizado y ridiculizado, y por lo tanto minusvalorado como generador del horror
El eros, la frustración del amor romántico como afinidad misteriosa inexplicada (la figura fantasmal de la amada, el amor más allá de la muerte)	La fuerza imperiosa del amor aparece automáticamente como eje afirmador de la pareja protagónica, incluso aunque la amada aparente estar muerta (en la urna arquetípica), con el matrimonio como meta y entendido como acto social ideal.
La nada, el nihilismo, la incongruencia o los vacíos en lo real	No habitual, porque la incongruencia surge en el absurdo cómico pero no en un desfase pesimista en el relato

En esta escala, la de los sistemas temáticos, resulta sorprendente la coincidencia de casi todos ellos en los tebeos de cuentos de hadas revisados, salvo por lo que respecta al último punto. Hay un caso en concreto, el de el *eros* que resulta paradigmáticamente coincidente en la amplia mayoría de casos, sin apenas dejar resquicio al planteamiento del amor como "juguete cómico" (tan característico en otros géneros, como la comedia romántica o el humor en general).

En los cuentos de hadas revisados hemos hallado muy pocos casos en los que el amor es tratado burlescamente, y en la colección en la que ocurre pasa también que el horror recibe igual trato. La excepción se halla en *Los mil y un cuento*, colección de Ameller de 1945, integrada por cuentos extraídos de fábulas populares y casi todos ejemplarizantes. Pocos echan mano de los argumentos terroríficos, heredados del gótico y tratados en clave de humor, como el fantasma que amedrenta a una niña en el núm. 81 (*El susto de Rosa,* cuaderno dibujado por Montelló), donde el fantasma es de verdad y la niña cae enferma a consecuencia del susto recibido, pero otro niño ahuyenta al espectro a palos. En *El gigante*, núm. 109, dibujado por Manolo, el gigante que aparece es una figura temible que castiga con crueldad y sadismo a los niños mal educados, pero al final acaba casado. *El pastorcillo valiente*, núm. 221 de esta colección también muestra un rechazo al miedo infantil a las figuras míticas, como en el caso del fantasma, pero en esta circunstancia con un singular giro de los acontecimientos: el matrimonio que se le propone al protagonista al final del cuento es lo que más le aterroriza. Sorprendentemente, en 1954, recién impuesta la censura, encontramos un cuento terrible integrado en esta colección, el titulado *Los niños desobedientes*, núm. 257, obra de García del Árbol. En el tebeo la desobediencia merece el peor de los castigos: los niños que desobedecen a su madre se van transformando en seres deformes que quedan confinados en el bosque y que sólo se recuperarán si superan una prueba de valor.

Portadas y una página interior de los cuentos de la colección *Los Mil y un Cuento* que se citan en el texto.

CONCLUSIONES

Hemos partido de la idea de que el horror es un género ligado a lo fantástico que se delimita con relación a sus características espaciotemporales, las de sus personajes y por su pretendida intencionalidad sobre el lector. Hemos acotado un conjunto de relatos de horror, los agrupados bajo la denominación de *fairy tales*, que suceden en espacios a veces tenebrosos, pero siempre deslocalizados e intemporales. En ellos conjugan el horror personajes muertos, monstruosos o sobrenaturales, entre los que destacan sobre todo ogros y brujas, por encima de otros más abundantes en el folclore, como los demonios o los dragones. Y establecemos que el fin primordial de los relatos de este tipo es el de inquietar al lector con una admonición que finamente sirve como catarsis de lo irreal o, desde tesis psicoanalíticas, del miedo al abandono de la protección paterna o, más íntimamente, del temor a la agresión o a la castración.

Es significativo que esta vertiente genérica de la historieta es una línea que se agota para el caso concreto de los tebeos de cuentos de hadas. Inmersos en el grupo de los denominados "tebeos para niñas", los cuentos de hadas no han sus-

citado por lo común la atención de los interesados en lo mágico o lo fantástico (y menos en los repasos a los cómics de horror) ni han sido estudiados dentro de este género por los que se preocuparon de revisar los tebeos "femeninos". Las historietas con cuentos de hadas subsisten durante los primeros años de la formación de la industria de los tebeos en España, los veinte y treinta, adaptados con escasas variaciones a partir de los cuentos tradicionales más aceptados, las versiones de Grimm, Andersen o algunas tradiciones patrias. Estos cuentos son crueles y con un sesgo ejemplarizante muy claro, como mandaba la tradición, y no hacen concesiones a la angustia del lector, que se sumirá en ellos para sufrir mayor o menor dosis de miedo dependiendo de su capacidad de suspender la incredulidad.

Los cuentos para niños se fueron transformando durante los años cuarenta para convertirse en receptáculos de consignas más moralizantes que ejemplarizantes, con esquemas tomados de los tebeos dirigidos a niñas antes que a niños, en los que domina la necesidad de pudor, pureza, honestidad, sinceridad y otras comportamientos tendentes a evitar los pecados capitales, con el objeto siempre de alcanzar el matrimonio, idealizado éste como objetivo final en la vida de toda muchacha. En bastantes de estos cuentos aparecen representantes de la religión, que serán luego eliminados (así como la carga de brutalidad o los entes horripilantes) tras las normas de censura promulgadas en 1952. Los años sesenta suponen el fin de las historietas de cuentos de hadas con elementos de horror, pues comienzan a escasear o simplificarse para convertirse en parodias o en variantes de los cuentos tradicionales populares, con escaso elemento maravilloso y con consejos morales emitidos con tono amortiguado.

Se han descrito algunas características narratológicas de estas historietas, con especial referencia a la deslocalización y la intemporalidad, y las de algunos personajes, con especial detención en la figura de la bruja y en la transmutación de personajes en caricaturas risibles, como el demonio, otrora terrible.

NOTAS

[1] Rodríguez Almodóvar, A. (1999): *Cuentos al Amor de la Lumbre,* Alianza Editorial, Madrid, p. 9
[2] Clute, J. y Grant, J. (1997): *The Encyclopedia of Fantasy*, St. Martin's Press, New York, p. 359
[3] Las clasificaciones genéricas son muy distintas entre sí, e incluso las que elaboran los propios editores de estos productos pueden pecar de ingenuidad. "El miedo, el terror, ocupa un lugar destacado en la producción editorial. La literatura infantil y juvenil lo ha clasificado, pudiéndose distinguir, a grandes rasgos, tres franjas lectoras del mismo. Una, a la que podríamos llamar "quitamiedos"; la segunda, confluye en la aceptación, la complicidad, el reto de enfrentarse, de burlarse de él; y una tercera en la que el lector exige el miedo en estado puro.", clasificación de María Carme Roca i Costa en el artículo "La edad del miedo", en *Primeras noticias. Revista de literatura,* 214, 2005, pp. 71.
[4] Ceserani, R. (1999): *Lo Fantástico*, Visor Dis: La Balsa de la Medusa, 104, Madrid, p. 18
[5] *Cifr.* Lord, M. (1998): "La organización sintagmática del relato fantástico", en Risco, A.; Soldevila, I., López-Casanova, A. (1998): *El relato fantástico. Historia y sistema*, Ediciones Colegio de España: Biblioteca Filológica, 8, Salamanca, pp.14-15.
[6] Múscolo, Silvina (2005): *Tzvetan Todorov y el discurso fantástico*, Campo de Ideas: Intelectuales, Madrid, p. 49
[7] *Cif.* Ceserani, *op. cit.*: 85
[8] Las funciones de Propp (aunque discutidas por Levi-Strauss o Greimas, entre otros) se pueden resumir en: alejamiento, prohibición, transgresión, interrogatorio, información, engaño, complicidad, fechoría, carencia, mediación, acción, partida, donación, reacción, recepción (estas tres, referidas a un objeto mágico), desplazamiento, combate, estigmatización, victoria, reparación, regreso, persecución, socorro, reacción (que implica nuevamente: acción, partida, donación, recepción, combate y victoria), reconocimiento, descubrimiento, transformación, castigo, matrimonio, establecimiento. Esta última función se añade a las anteriores para significar aquellos muchos casos en los que el cuento no termina en matrimonio sino en un regreso a la situación inicial de partida para el héroe, que iniciará o no un nuevo ciclo. *Vid.* Vladimir Propp: *Morfología del*

cuento, Editorial Fundamentos, Madrid, 1971.
[9] Feu Guijarro, M.J. (1997): "A functional lexematic analysis of a horror short story", en *Cuadernos de investigación filológica*, 23-24, 1997-1998, pags. 99-114. La autora utilizaba para su análisis el método de Martín Mingorance.
[10] En "Miedos comunes en niños y adolescentes: Su relación con la sensibilidad a la ansiedad y otras emociones negativas" (de Paloma Chorot Raso, Rosa M. Valiente, Bonifacio Sandín Ferrero, publicado en *Psiquis: Revista de psiquiatría, psicología médica y psicosomática*, Vol. 23, 6, 2002, pags. 5-13), los "miedos comunes" se ponían en relación no con un solo tipo de inquietud emocional, sino con cinco: la sensibilidad a la ansiedad, el rasgo de ansiedad, la ansiedad social, la afectividad negativa y la depresión. Los resultados indicaron que existía sólo correlación estadísticamente significativa entre el miedo y la sensibilidad a la ansiedad. Texto en línea en: http://www.psiquis.com/art/02_23_n06_A01.pdf
[11] *Vid*. Ceserani, *op. cit.*: 29.
[12] Nuestra Real Academia, en su vigésima primera edición indica en la definición de "terror" que es un miedo intenso y establece que puede producirlo una persona (los terroristas, por ejemplo, ya que el terrorismo es verdadero origen del término). Para el "horror" cita el sentimiento de espanto, aversión o miedo causado por "algo" enorme, atroz, monstruoso. Sin embargo, adjudica la denominación del género al "terror", si bien lo hace depender de las sensaciones que experimenta el público y no de los agentes que las producen.
[13] *Las raíces históricas del cuento*, Editorial Fundamentos, Madrid, 1974.
[14] En *Tebeosfera* hemos generado estas categorías para los personajes de una historieta: protagonista, antagonista, acompañante, secundario, eventual, que coinciden en rasgos generales con ésta.
[15] Ramírez, J.A. (1975): *El "Comic" femenino en España*, Edicusa, Madrid, p. 46
[16] En sus obras de historia de la industria de los tebeos *Historia del comic español* y *Apuntes para una historia de los tebeos* y, por lo que se refiere al género del terror, entendido en sentido lato, en "La historieta de terror en España. Mini historia" (en *Terror Fantastic*, 4, enero de 1972), texto revisado en "Notas para un esquema del panorama histórico de la historieta de terror en España" (en *Tebeosfera*, sexta edición, junio de 2002).
[17] Ramírez, J.A. pp. 108-114
[18] http://www.tebeosfera.com/catalogos/1880-1992/
[19] Las versiones que hicieron de los clásicos cuentos de hadas autores como Esteban Maroto, Fernando Fernández u otros para revistas de fantasía durante los años ochenta y noventa, se apartan del concepto clásico de cuento de hadas que no interesa en el presente ensayo, pues se trata de reflexiones adultas de estos relatos que se crean directamente como historietas de horror.
[20] Ramírez, *op. cit.*, p. 55, tomando el texto de J.M. VÁZQUEZ, O.P.: *La prensa infantil en España*, Doncel, Madrid, 1963.
[21] *Azucena* ha sido la única colección de este tipo, incluso la única dirigida al público femenino, que ha sido reeditada con posterioridad a su publicación (por Carbonell Bartra, en 1983?comprobar?). Esto constituye otro ejemplo del poco interés no sólo para los investigadores, también para el aficionado medio, que implican este tipo de tebeos.
[22] *Cifr*. Held, J. (1981): *Los niños y la literatura fantástica. Función y poder de lo imaginario*, Paidós: Ideas y perspectivas, Barcelona, p. 70.
[23] Esta época de la historieta española es de gran creatividad, y hemos hallado que la sátira y la parodia se producía a todos los niveles. Por ejemplo, en el núm. 139 de *Pocholo* el personaje americano Betty Boop se integra en un cuento maravilloso.
[24] Citado en Cerda, H. (1984): *Ideología y cuentos de hadas,* Akal: Bolsillo, 109, Madrid, p. 36.
[25] Son opiniones todas ellas recogidas en Held, *op. cit.*: 76-77.
[26] *Vid.* Bloch, D. (1985): *Para que la bruja no me coma: fantasía y miedo de los niños al infanticidio*, Madrid: Siglo XXI de España. Obra disponible en línea en este enlace.
[27] Held, *op. cit.*: 179.
[28] Held, *Op. cit.*: 18 y 23.
[29] Jackson, R. (1998): *Fantasy. The Literature of Subversion*, Routledge, London, pp. 17 y 45, citado en Ceserani, *op. cit.*: 93.
[30] Marc Soriano, citado en Cerda, *op. cit.*: 324
[31] En el primero de los casos se pasa desde la inicial previsión del paso a la edad madura conociendo previamente la muerte (un simulacro de la muerte) como la consagración, cortando una parte del cuerpo (mutilación, circuncisión, etc.). En el segundo, el cuento sirve de recordatorio de un modelo de vida arcaico que no tolera el incesto, la violación, el rapto, el robo, la usurpación, el asesinato, otra célula social que no sea el matrimonio, u otra forma de gobierno que no sea la monárquica.
[32] Cerda, *op. cit.*: 15-16.
[33] Cerda, *op. cit.*: 21
[34] Esta historieta, de Castillote y T.M. Rubio, es otra de esas excepciones de cuento dirigido a los niños resuelto con un estilo "oscuro", aquí con un estilo entre xilográfico y modernista.
[35] Cerda, *op. cit.*: 311, 315 y 322
[36] Encontramos un extenso repaso a esta tradición en Morgado García, A. (2006): "La imagen de la bruja en la España moderna", en Víñez Sánchez, A. y Moreno Tello, S. (coord.): *Magia, Brujería y Esoterismo en la Historia*, A.C.U. Ubi Sunt?, Cádiz, pp. 15-28
[37] Eco, U. (2007): *Historia de la fealdad*, Lumen, Barcelona, p. 205.
[38] Definida por Genette como "toda operación de orden axiológico que afecte al valor explícita o implícitamente atribuido a una acción o a un conjunto de acciones: sea, en general, la serie de acciones de actitudes y de sentimientos que caracteriza a un personaje." Vid. Genette, G. (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Taurus, Madrid, p. 432
[39] Ramírez, *op. cit.*: 174.
[40] Transposición formal o cambio de modo de escritura. Ésta puede ser intermodal, cuando se pasa de un modo narrativo a uno dramático o viceversa, o intramodal, cuando se produce un cambio que afecta al funcionamiento interno del modo narrativo. Estas variaciones son a veces de orden temporal, como cuando el hipertexto presenta anacronías en un relato inicialmente cronológico; de duración y frecuencia, demostrando

que se puede alterar el régimen de velocidad de un relato tantas veces como se desee; de modo-distancia, en la que se invierte la relación entre discurso directo e indirecto, y de modo-perspectiva, que obviamente modifica la focalización o punto de vista del relato. Genette (1989), *op. cit.*, págs. 356-374.

[41] El problema del control de los contenidos dirigidos a la infancia nunca ha dejado de estar en discusión, como se deduce de la falta de una deontología clara sobre las emisiones televisivas en horario infantil: tras la firma el 9 de diciembre de 2004 del Código contra la llamada "telebasura" en horario infantil las cadenas de televisión se comprometieron a señalizar todos los contenidos que emitan en función de criterios relacionados con los comportamientos sociales, tratamiento de la violencia y el sexo (entre ellos el "terror"), pero han surgido nuevos escollos porque: "Se emiten dibujos animados de una calidad ínfima. (...) la fecha de producción de lo emitido es muy antigua para la evolución educativa en España. Además, lo «políticamente correcto» se ha convertido en una forma de censura ideológica que termina por prohibir historias en un alarde paranoico de susceptibilidad. Por último, la fantasía está desapareciendo de los guiones". *Cfr.* Hidalgo Rodríguez, M.C., Pertíñez López, J. (2005), en *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25, p. 2.

[42] *Cfr.* Lord, *op. cit.*: 36.

[43] Una de las diferencias que observan los cómics de terror o de horror con respecto a los de aventura o "superheroicidades" radica precisamente en su resolución: la víctima del monstruo termina destruida por éste en unos, el héroe se yergue victorioso sobre el supervillano en los otros.

[44] *Vid.* Ceserani, *op. cit.*: 100-112.

[45] *Vid.* Ceserani, *op. cit.*: 113-128.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- DESDE LA HISTORIETA CLÁSICA PARA NIÑAS A MARY NOTICIAS
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2009): "EL HORROR MARAVILLOSO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 04-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_maravilloso.html

EL TERROR INFANTIL. ANITA DIMINUTA DE JESÚS BLASCO (BARCELONA, 30-XI-2009)

Autor: ANTONIO MARTÍN
De su serie: COMIC TERROR, entrega 2

Notas: Texto publicado inicialmente la revista Terror-Fantastic, núm 6 (Pedro Yoldi editor, Barcelona, 1972, pp. 56-61). Revisado por su autor en noviembre de 2009 para la presente edición en Tebeosfera. Se reproducen las imágenes usadas en origen, que se colocan a su altura correspondiente en el texto.

Primera página de este documento tal y como fue publicado en origen

EL TERROR INFANTIL. ANITA DIMINUTA DE JESÚS BLASCO.

Entrando en la exposición detallada de historietas españolas tocadas por el terror, vamos a detenernos ante la obra de Jesús Blanco, más concretamente ante su Anita Diminuta, título básico en la historia del cómic español, obra que integra junto al mundo mágico y amable de la infancia, con sus gnomos, hadas, animalitos habladores y abuelas cariñosas y protectoras, ese otro mundo exterior amenazador, poblado por brujas y asesinos de niños, encantadores y serpientes malignas, diablos y ratas carnívoras, que el folklore popular europeo ha creado por acumulación..., en un conjunto que hizo reír y llorar a un tiempo a muchos niños de los años cuarenta españoles.

«Anita Diminuta», la heroína de Jesús Blasco, perfecta de realización, reúne en sus aventuras todo el mágico mundo del folklore popular europeo, destacando las notas terroríficas, que el autor sublima logrando aciertos expresivos que sorprenden más si tenemos en cuenta los años en que esta historieta se publicaba... (La presente ilustración fue realizada por Blasco para ilustrar un artículo de Luis Gasca.) Copyright © 1941 Jesús Blasco Monterde

UN CREADOR DE UNIVERSOS

Jesús Blanco inicia su carrera en *Mickey, Boliche* y *Pocholo*, y la continúa, tras la guerra española, en las revistas de Consuelo Gil, *Chicos* y *Mis Chicas*, creando para esta última el personaje de Anita Diminuta, que comienza a publicarse con el número uno de la revista, el 2 de abril de 1941. Al tiempo continúa y desarrolla en *Chicos* las aventuras de Cuto, creado, anteriormente, para la revista/tebeo *Boliche*[1].

Con estos dos personajes, Jesús Blasco explora durante casi diez años las posibilidades expresivas del dibujo, inventa o aplica recursos, desde el ralentí a la ima-

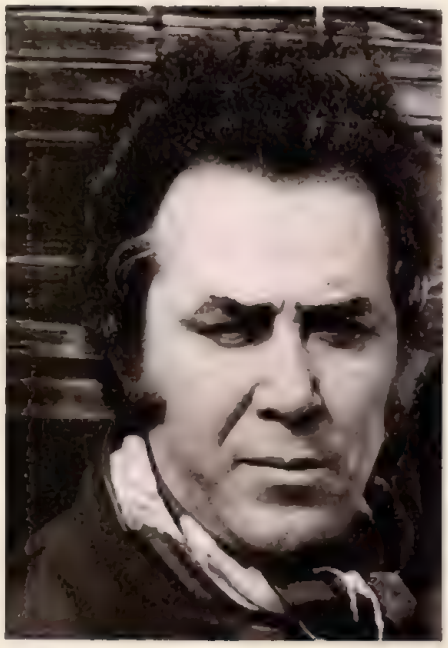
gen múltiple que se traduce por movimiento, juega con los contrastes de la mancha, perfecciona al máximo el uso del pincel, y mantiene un estilo en constante evolución y perfeccionamiento, hasta convertirse en uno de los principales creadores de la moderna historieta española que nace en estos años cuarenta.

Resulta importante la capacidad de Blasco para alternar dos historias tan diferentes como eran Anita y Cuto, la una absolutamente infantil, a veces elemental y de poca solidez argumental, y junto a ella un Cuto cada vez más adulto, en historias sólidas y medidas. Señala esto, cuando menos, la categoría de autor -guionista y dibujante- que corresponde a Blasco, y ello a través de dos personajes que reflejan su mejor época: la de creador de mundos.

EL MUNDO DE ANITA DIMINUTA

Aquí Jesús Blanco crea un mundo maravilloso, protagonizado por una niña que convive con toda suerte de elementos mágicos, y ello sin renunciar a aquellos datos que pueden referirla a una realidad contemporánea de los lectores infantiles: coches, barcos de vapor, ciudades modernas, etc. Bien es verdad que este contraste se advierte, sobre todo, por el análisis del total de sus aventuras, y que en éstas se produce una evolución paulatina desde los temas clásicos hasta otros más modernos, actuales. Así, Anita evoluciona desde un universo de hadas -«*Anita Diminuta era una niña que había nacido dentro de una campanilla*», número 1 de *Mis Chicas*. «*El sol iluminó el pequeño País de la Ilusión*», núm. 4-, en el que vive con sus amigos: el osito de felpa Mateo, el Genio del Bosque, el Soldadito cojo de Andersen, el Payasito, etc., y lucha contra el brujo Caralampio, el brujo Napias, la bruja Carraspia, el Diablo, el fakir Hasar-Krudo, etc., hasta su última aventura, ya en 1948-49, en que realiza un viaje a la Luna a bordo de un cohete estratosférico[2].

Progresivamente, el autor había ido cambiando la realidad del mundo de Anita Diminuta, aunque sin negar los elementos mágicos de este mundo, antes bien, integrándolos con otros más evolucionados. Es así como tenemos que el viaje a la Luna lo realiza Anita en compañía del Genio del Bosque y de Morronguito, un gato humanizado. Es en este universo complejo, cambiante a lo largo de los años, pero siempre tocado de elementos mágicos, donde Jesús Blasco hace evolucionar a su personaje, y hay que señalar cómo junto a Anita el «estrellato» de las diferentes aventuras lo comparten no los amigos de la protagonista -bien caracterizados sí, simpáticos y agradables, pero demasiado bonachones y por puro buenos algo tontarrones-, sino los malvados de la historia, caracterizados terroríficamente, dotados de los atributos de la maldad total, crueles y sanguinarios... Y entre estos malvados destacan por su perfectísima definición la bruja Carraspia y el mismísimo Diablo.



Jesús Blasco, un autor siempre joven, un hombre entregado a su profesión... A sus treinta años largos de profesional, Blasco mantiene la misma ilusión de siempre por la obra bien hecha. De sí mismo dice: «Nunca he discriminado bien lo que es real y le que no es real»... «hay que crear un terror subjetivo»... © 1972 Fotografía de Antonio Martin

El Diablo, en el retrato que de él hizo Jesús Blanco (en los números 11 y 12 de *Mis Chicas*, pero sobre todo en los números 164 al 194 de la revista, año 1945), era un ser pavoroso, capaz de arrojar a un animalito a un baño de aceite hirviendo, sumergir a los niños en ollas de agua hirviendo, mientras que otros eran sometidos a tormentos dignos del Infierno de Dante. A este Diablo, orejudo, cornudo, con pezuñas hendidas, le podemos fácilmente identificar por sus clásicos atributos, por su color rojo y el hedor característico que seguramente despedía, con el modelo típico del folklore popular del siglo XIX, tantas veces repetido[3] como prototipo terrorífico de crueldad.

AL HABLA CON JESÚS BLASCO

Buscando saber más sobre «Anita Diminuta» y, particularmente, sobre los elementos de terror de esta historieta, desde dentro, me he dirigido al propio autor. Con su vitalidad de siempre, con su entusiasmo por cuanto se refiere a la historieta Jesús Blasco va contestando a las preguntas que le hago para las páginas de *Terror Fantastic*:

—Jesús, ¿cómo nació Anita Diminuta?
—Doña Consuelo, directora de *Chicos*, me pidió un personaje femenino para la nueva revista que iban a editar. Inspirándome en Augusto, mi hermano pequeño, que entonces era chiquitín y llevaba el pelo largo como una chica, creé a Anita. Yo escribía los guiones y realizaba los dibujos.
—Respecto a los guiones da la impresión de que trabajabas como los folletinistas clásicos, semana a semana, y digo esto porque en algunos episodios falta unidad de una a otra página...
—Efectivamente. Yo escribía el guión concibiéndolo como un todo englobado, me planteaba, por ejemplo, «va a suceder en el País de los Juguetes», y a partir de aquí y con una duración indefinida yo iba realizando las entregas semanales a base de poner a los personajes en situaciones apuradas e ir sacándoles de ellas. Los dejaba colgados y tenía toda una semana para ir pensando la solución. Yo llevaba la idea general del guión en la cabeza y como entonces estaba haciendo el servicio militar -el segundo- y a lo mejor tenía que ir a Valencia o Zaragoza en comisión de servicio, pues me acercaba al quiosco y compraba el último número de *Mis Chicas*, veía cómo había dejado la situación y en la pensión realizaba la siguiente entrega. Improvisando así no es raro que se adviertan faltas de unidad; ten en cuenta que yo trabajaba estas páginas muy rápidamente, venía a tardar cosa de dos horas en hacerme una página: encaje, lápiz, tinta, color..., todo.
—En las aventuras de Anita incorporabas elementos del folklore popular, brujas, hadas, etc., pero tengo la impresión, debido a los matices que dabas a los personajes, de que también debías incorporar elementos de historias que te habrían contado cuando eras pequeño...
—Sí, eran cuentos que me habían contado mi madre y mi padre, y además muchas historias que yo me inventaba cuando era niño. Recuerdo que cuando yo tenía 6 o 7 años les contaba a mis amigos historietas o películas en un encerado, con dibujos esquemáticos, hacía pelear a los personajes o desarrollaba historias de terror, con un poquito de sadismo incluso. Todo esto lo llevé al mundo de Anita, y además incorporé historias que me había relatado mi padre.
—Lo interesante, Jesús, es que hicieses convivir un personaje casi real, como era Anita, con otros puramente fantásticos, como las brujas o las hadas. Además hay una contradicción entre el universo mágico del País de la Ilusión y la aparición -ya en los últimos tiempos de la historia- de policías con coche patrulla («Anita y el Conejito Negro»), o el viaje a la Luna («Un viaje maravilloso»). ¿Cómo se explican estos contrastes?
—Tienes razón respecto a esta mezcla que hay en Anita, y es que creo que yo

nunca he sabido discriminar bien bien lo que es real y lo que no es real; por ejemplo, recuerdo que cuando hace muchos años vi el *Puente de Arles*, de Van Gogh, me produjo una sensación mágica, irreal... Pues bien, en Anita yo veía que tenía que basarme en cosas reales, pero desenfocándolas hacia lo irreal; entonces si yo hacía transcurrir una aventura en el mundo mágico de los juguetes y me hacía falta que interviniese también un camión real, pues yo le hacía pasar por allí, combinando elementos de distinto signo en la misma historia.
—De esos elementos dispares yo destacaría tu versión del Diablo, la más terrorífica que conozco en toda la historieta mundial, sobre todo estando dirigida a niños pequeños...
—Esto viene determinado por mis recuerdos de infancia... Oí, por ejemplo, contar «Los cinco granos de sal» a mi abuela, a mi madre y a mi padre, y otras muchas historias y yo he retenido y cogido el trasfondo de todo ello. Por eso el Diablo, en Anita, lo tenía que hacer real, como un número de fuerza, para que asustara a los niños como una caja de truenos, y es que creo que hay que coger al lector y sacudirlo, creando un terror subjetivo. De todo ello surgió ese Diablo que te preocupa.
—En lo material ¿cómo realizabas Anita Diminuta?
—De una manera totalmente autodidacta, viviendo por y para la historieta y el dibujo. Situaba la historia en un armazón general y la salpicaba con todo lo que se me ocurría. Trabajaba sólo a pincel y en papel vegetal -en aquellos años no había película y el vegetal se hacía servir como fotolito - a partir de unos bocetos que hacía en otro papel. Yo creaba el color, absolutamente original, indicándolo en los bocetos a lápiz. También rotulaba yo mismo la historia, utilizando la letra para resaltar los momentos importantes o los estados de ánimo.
—¿Cómo podías dibujar al mismo tiempo personajes tan dispares como Cuto, un joven aventurero de corte realista, en episodios policiacos y de guerra, y Anita, tan dulce y tan tierna, que vivía aventuras de tipo mágico?
—Es lo difícil del dibujante. Lo difícil para mí era cambiar de personalidad, pensar como Cuto o como Anita, pero es posible. Nunca me ha gustado el especialista y para mí la historieta ha de ser informativa, ha de explicar, ha de contar cosas
—¿Por qué no continuaste «Anita Diminuta» en el nuevo *Chicas*, o bien para otra revista?
—En *Chicas* no podía tener cabida por la orientación que se daba a la nueva revista; además yo empezaba a hacer el «Smiley O`Hara», y me tenía muy ocupado. Ahora recuerdos aquellos tiempos como la época en que he tenido mayor libertad para trabajar; de la editorial no me imponían nada, confiando en mi capacidad profesional. Eso sí, de haber continuado «Anita», aunque la técnica habría evolucionado, la serie sería ahora igual en el fondo, reflejando ese mismo universo mágico del que hemos hablado.

... Dejamos a Jesús Blanco en su casa castillo, donde vive absorto, aislado, pensando en su arte/trabajo. Y volvemos a la máquina de escribir para cerrar este rápido vistazo al mundillo terrorífico de Anita Diminuta, aquel País de la Ilusión donde existían hadas, magos bondadosos y abuelitas cariñosas, pero donde en realidad el sabor de la vida lo daban los más malvados de los malvados.

ANITA DIMINUTA EN DATOS

Antes de continuar viaje por los caminos de la imagen gráfica del terror conviene documentar las aventuras de «Anita», fechando su numeración y refiriéndonos a sus contactos con el terror. Como antes he señalado, el personaje aparece con el número primero de la revista *Mis Chicas*, editada en Madrid por Consuelo Gil. Las aventuras publicadas en esta revista fueron:

- «Anita Diminuta», en números 1 al 23; abril-octubre 1941, (Dos páginas a color en cada número: la portada y la 10.) La revista costaba 10 céntimos; tamaño 11 x 21 cm.
(En el País de la ilusión Anita debe luchar contra el brujo Caralampio, que la transforma en cuervo. Muerto el cuervo se disputan sus restos las lombrices y las hormigas. Genio del Bosque vence a Caralampio y lucha con el Diablo.)
- «Anita Diminuta», en números 24 al 25; octubre 1941-marzo 1942. (Iguales características que la aventura anterior.) Con el número 45 se cierra la primera época de la revista, que aumenta de tamaño y precio.
(Anita se deja conducir por el Soldadito de Plomo al mundo mágico del Enano del Paraguas, en el interior de un libro. Por el camino luchan con el «monstruo de madera», enviado por el brujo Napias, y Anita está a punto de ser raptada por una rata carnívora...)

- «Anita Diminuta», segunda parte de la aventura anterior. En números 46 al 81; marzo 1942-febrero 1943, (Una página a color en cada número, la última.) La revista costaba 30 céntimos; tamaño 24 x 21 centímetros.
(Ya en el libro del Enano del Paraguas, Anita y sus amigos han de enfrentarse con la bruja Carraspia, que rapta a la princesa Violeta y la transforma en monstruo. El Soldadito lucha con llamas vivientes, con un gato diabólico, con un enano cuya cabeza decapitada danza por los aires, etc. La bruja es ya el primero de los grandes y perfectos malvadísimos de estas aventuras.)

La bruja Carraspia, síntesis de maldad uno de los personajes más logrados de Jesús Blasco, tanto, que siendo un «antihéroe» empequeñecía a los «buenos» de la historieta por su acertada caracterización y las dotes que el autor sabía conferirle al servicio de la historia... La versión que aquí reproducimos es del año 1942. Copyright © 1941 Jesús Blasco Monterde

- «Anita Diminuta contra los Pajarracos», en números 96 al 112: julio-septiembre 1943. (Una página a color en cada número, la portada.) La revista costaba 25 céntimos; tamaño 21 x 17 centímetros.
(Anita lucha contra los pajarracos, don Buitrazo, etc. intervienen a su favor los Señores de las Nubes, cadavéricos espíritus que la obligan a ser su reina...)

- «Anita Diminuta contra los Pulpos Malos», en núms. 113 al 126; noviembre 1943-febrero 1944. (Iguales características en todo.)
(Continúa la aventura anterior, ahora en el fondo del mar, donde Anita y la princesa Sirena han sido raptadas por un pulpo. La apoteosis final se resuelve en una batalla con los pulpos.)

- «Anita Diminuta», en números 127 al 163; febrero-noviembre 1944. (Iguales características. Pero la revista sube el precio a 30 céntimos en el número 162.)
(El encuentro de la escoba voladora de la bruja Carraspia desencadena un torbellino de aventuras: se suceden los encantamientos, las peleas a sable, los filtros mágicos. Anita y Payasito huyen a lomos de escoba y caen en el Polo Norte, donde los esquimales quieren comérselos...)
- «Anita Diminuta y el Pajaro Agradecido», en números 164 al 194; noviembre 1944-julio 1945. (Iguales características.)

(Anita y sus amigos han de enfrentarse al mismísimo Diablo, que va inventando sucesivamente tormento a cual más cruel. La situación se resuelve en el infierno, de donde los protagonistas huyen perseguidos por una legión de demonios.)

Portada de «Mis Chicas»; en ella Jesús Blasco nos presenta los tormentos que en el infierno reserva al Diablo a los niños desobedientes, desaplicados, sucios, etc... ¡Todo un poema! La visión de este infierno -bastante conservador, según correspondía a la tradición de los años cuarenta españoles- debía resultar francamente desagradable a los pequeños lectores de la historieta, o al menos eso se pretendía. Copyright © 1941 Jesús Blasco Monterde

- «Anita y el tesoro». En números 195 al 223; julio 1945-mayo 1946. (Iguales características. Pero la revista sube el precio a 40 céntimos en el número 218.) (Sobre el esquema de *La Isla del Tesoro* y con algo de *Robinson Crusoe* Anita se ve embarcada en una aventura de piratas. En el buque del feroz capitán Trueno es apaleada y después arrojada al mar...).

- «Anita y el tapiz volador», en núms. 224 al 283; mayo 1946-julio 1947. (Iguales características. Pero la revista sube: en el número 251 a 50 cts., y en el número 280 a 80 céntimos. En los números 280 y 281 «Anita Diminuta» no se publica, estando dedicada la portada de la revista al lanzamiento de «Antoñita la Fantástica»)[4].
(Una de las aventuras más logradas: el hechicero Hasar-Krudo, su mágico tapiz volador y el viaje a la India de Anita y su primo Chispita, cuerdas encantadas, cobras venenosas, un mar de fuego, pasadizos misteriosos, el «Libro de la ciencia», variaciones de tamaño como en *Alicia en el País de las Maravillas*, etc.)

En la India misteriosa, no la de los maharajá, sino la de los encantadores brujos y fakires, Anita y su primo Chispita viven una extraña aventura... Una vez más las fuerzas del bien y del mal se enfrentan, y también una vez más, gracias a Anita, el bien triunfa. Todo muy clásico en este final, pero para llegar a él cuántos terrores deben atravesar los protagonistas... Copyright © 1941 Jesús Blasco Monterde

- «Anita y el Conejito Negro», en números 284 al 348; julio 1947-octubre 1948. (Iguales características que para el período anterior. El precio se mantiene.) (Los celos, la envidia, la crueldad, la avaricia... Blasco crea un retablo de mezquindad, en el que se mueven hermanos perversos como los del José bíblico, niños-conejo que van a parar a la hirviente marmita del zorro, fantasmas, serpientes, bandoleros, etcétera.)

- «Un viaje maravilloso», en números 349 al 371; noviembre 1948-abril 1949. (Iguales características.)
(En la aeronave del sabio profesor Prokoff -¿un émulo de Zarkov?- llegan a la Luna Anita, Genio del Bosque y el gato Morronguito. Allí han de luchar con los «lunáticos»...)

- «Guerra en la Luna» (segunda parte de la aventura anterior), en números 372 al 379; mayo-agosto 1949. (La revista ha alterado profundamente sus características: aumento de páginas, cubiertas en cartulina, subida de precio a 1´50 pts. Y nuevos colaboradores. Anita pasa a la página 18)
(Se advierte fácilmente que la división en dos partes ha sido artificial, provocada por las modificaciones en la revista. La acción se resuelve rapidísimamente: en la Luna se enfrentan selenitas blancos y negros en una lucha a muerte, donde el arma principal es el fuego...)

Originales realizados por Jesús Blasco, expresamente, para *Terror Fantastic*, resucitando sus viejos personajes, precisamente los más interesantes: la bruja Carraspia, el Diablo, los monstruitos que formaban su corte, etc.

Copyright © 1941 Jesús Blasco Monterde. Archivo Antonio Martín

Además de resultar interesantes para el análisis del terror en «Anita Diminuta», estos originales importan por mostrar el dominio que Blasco tiene del pincel y sus posibilidades expresivas. Indudablemente, hoy [en 1972] Anita Diminuta encontraría graves dificultades para su publicación, en tanto que los terrores de todo tipo poblarían su mágico mundo [terrores fantásticos y terrores reales]...

Al llegar a este punto, Blasco suspende la realización de su personaje, que aún aparecerá dibujado por Pili Blasco en las "Aventuras de Anita y Mariló" (números 380 al 406 de *Mis Chicas*), pero ya sin tener nada que ver con el personaje primero ni con el especialísimo universo en que Jesús Blasco había hecho moverse a su heroína. Para completar la anterior documentación será bueno relacionar rápidamente otras aventuras de Anita Diminuta:

- *Almanaque Mis Chicas 1942*: «El Lago Verde» (8 páginas, formato primero. Anita es convertida en sirena y lucha contra El Espíritu del Estanque).

- *Almanaque Mis Chicas 1943*: no he podido manejarlo [en 1972].

- *Almanaque Mis Chicas 1944*: «Anita Diminuta Detective» (4 páginas, en el formato definitivo de la revista. Anita lucha contra Da Mántide, una mantis carnívora).
- *Almanaque Mis Chicas 1945*: «Anita y su amigo pescador» (6 páginas en

el formato definitivo. Anita y su amigo Sadko son secuestrados por el Rey del Mar).

- *Almanaque Mis Chicas 1946*: "Anita y el violín que lloraba»» 6 páginas.(La Bruja Carraspia roba a un cieguecito su violín y Anita se lo devuelve).

- *Almanaque Mis Chicas 1947*: «La cajita mágica» (6 páginas. La bruja Carraspia da a Anita una caja que contiene los «pecaditos» en forma de «bichos repugnantes")

- *Almanaque Mis Chicas 1948*: «Historia Navideña" (6 páginas. El dueño de un circo, que maltrata a la *ecuyere* cruelmente, cae enfermo... Final folletinesco).

- *Almanaque Mis Chicas 1949*: «Anita y la muñeca de trapo» (6 páginas. Anita cambia su muñeca por otra peor a una niña pobre... pero ésta estaba «rellena» de diamantes...).

A los episodios anteriores hay que unir dos libros dedicados a Anita Diminuta e ilustrados por Jesús Blasco: *La Primera Comunión de Anita Diminuta* (Editorial Augusta. Madrid, 1946) y *Aventura de Anita Diminuta* (Editorial Augusta., Madrid, 1946). Y aún tenemos que añadir los episodios completos en una página, resueltos como «gags» de humor, que se publicaron a partir del número 1 de la revista mensual *Gran Chicos* (octubre 1945) y hasta su número 34 (estas historietas no se publicaron al menos en los números 21, 22, 26, 29 y 31. Los tres últimos episodios publicados fueron solamente de media página, complemento de otra media de Cuto en humor). Con estas páginas acaba la referencia documental al personaje de Blasco.

Queda como modelo la obra realizada por Jesús Blasco durante ocho años, con centenares de referencias al maravilloso mundo de las hadas y las brujas, del terror y de la risa. Un universo folklórico y también folletinesco, que de todo hubo en las aventuras de Anita Diminuta, creado semana a semana mientras su autor afianzaba y desarrollaba su estilo.

Más allá de estas notas conviene mirarse, e incluso leer, alguno de los principales episodios de la historia, valorarla como auténticamente dirigida a los niños y maravillarse de la vibración que Blasco logró alcanzar, tanto en ternura como, principalmente, a la hora de «meter miedo». Así, se comprende cómo esta obra entronca con los modelos literarios de un Perrault o los Grimm, y cómo hoy está ya definitivamente cerrada -en tanto que el autor mantendría el «mismo universo mágico» si la retomara-, y ello debido a esas razones formales que hoy definen, limitan y comprimen la edición de cómics...

A. MARTÍN

NOTAS

[1] Efectivamente, era Sancho el editor de *Boliche*, así me lo confirma Jesús Blasco, al tiempo que Alfonso Figueras ha localizado los números 10 y 11 de la revista, editados en la Imprenta Layetana, propiedad de Sancho.
[2] En la última época de Anita Diminuta cierta evolución en él estilo de la realización hace presumible una posible intervención de los hermanos de Jesús Blasco en la historieta; esto, que el autor no recuerda sucediera, parece más evidente en la última aventura.
[3] El modelo del Diablo, tomado como ejemplo de toda maldad, se repitió constantemente en el grafismo de los primeros treinta años de siglo. En la sección «Comic Terror», del número 4 de la revista *Terror Fantastic*, página 48, lo encontrábamos en una portada de un cuadernillo de la editorial El Gato Negro.
[4] El tremendo salto de precio que da la revista, en proporción a las anteriores subidas progresivas, podría corresponderse con uno de los momentos críticos en que el papel -una vez finalizada la guerra europea- faltó

de manera alarmante en España. Podría también estar relacionado con una baja en la tirada, justo en un momento en que aparecían *Purgarcito, El Coyote, TBO* y multitud de cuadernos de aventuras, mucho más competitivos.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR
- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA

Publicaciones relacionadas

- AMIGOS DE CUTO, LOS (GRAFIMART, 1975)
- CHICOS, EL GRAN (GIL, 1945)
- CHIRIBIN (DON BOSCO, 1961)
- MIS CHICAS (GIL, 1941)

Adaptaciones relacionadas

- LA PRIMERA COMUNION DE ANITA DIMINUTA (AUGUSTA, 1945)
- UNA AVENTURA DE ANITA DIMINUTA (AUGUSTA, 1946)

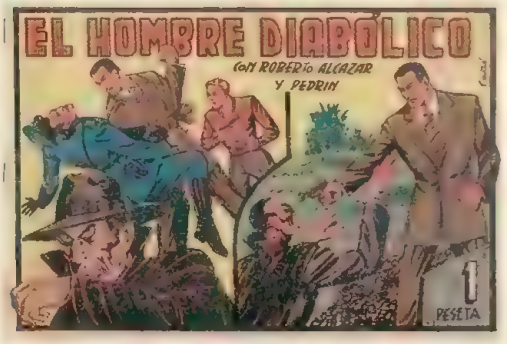
Sagas

CUTO

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO MARTÍN (2009): "EL TERROR INFANTIL. ANITA DIMINUTA DE JESÚS BLASCO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_terror_infantil_anita_diminuta_de_jesus_blasco.html

ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN EN LA AVENTURA DEL HOMBRE DIABÓLICO (ALGECIRAS, 01-XII-2009)

Autor: JOSÉ MARÍA BAENA



Cubierta del número 94 de la serie, donde se inicia la historia de El Hombre Diabólico

EL HORROR EN LOS TEBEOS CLÁSICOS ESPAÑOLES.

ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN EN LA AVENTURA DEL HOMBRE DIABÓLICO

Los encantos de lo horrible
no embriagan más que a los fuertes.
Charles Baudelaire (*Las flores del mal*)

En su excelente ensayo *El horror en la literatura*, H. P. Lovecraft (1890-1937) nos recuerda en su prólogo que «*la emoción más antigua y más intensa de la Humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido*». Y es el miedo el sentimiento con el que juega el autor, sea de una novela, una película o un tebeo, para provocar la sensación de horror en el lector o el espectador.

No vamos a entrar en este trabajo a intentar establecer las diferencias entre horror y terror, tarea compleja en que se han embarcado numerosos escritores y especialistas de este tema. Sobre todo escritores de novelas y relatos del subgénero llamado "terror gótico", como Ann Radcliffe (1764-1823), intentaron en su momento establecer diferencias entre ambos conceptos no habiéndose alcanzado un consenso conceptual, discrepancias que aumentaron posteriormente con la llegada del cine y la aparición de nuevos subgéneros. De manera que en este artículo vamos a utilizar ambos términos como sinónimos, donde pretendemos realizar un análisis de una larga aventura de terror, la más larga de toda la colección, que apareció a lo largo del año 1947 en una colección de aventuras por antonomasia en el tebeo español, nacida casi a raíz del final de la Guerra Civil (1936-1939), *Roberto Alcázar y Pedrín*.

Aunque la edad de oro del tebeo español apenas contó con series o colecciones dedicadas íntegramente al género del terror, es verdad que muchas de ellas dedicaron determinadas aventuras muy puntuales a este variedad. No sería hasta la segunda mitad de los años sesenta y sobre todo a partir de los setenta del pasado siglo cuando aparecería este género con colecciones exclusivas como *Dossier Negro* (1968), *Vampus* (1971) y *Rufus* (1973) editadas por Ibero Mundial de Ediciones.

Introducción

Roberto Alcázar y Pedrín no es un tebeo de terror, pero a lo largo de su dilatada existencia nos ofreció muchas aventuras que se movían en los parámetros de la literatura de terror. Como consecuencia de su larga vida, desde finales de 1939

hasta el 31 de enero de 1976, y del amplio numero de guionistas, la colección estuvo impregnada de los más diversos tipos de aventuras entre los que destacó, sobre todo en su primera parte, el género de terror dentro de un desarrollado eclecticismo, abordándose aventuras que mezclaban vampiros, personajes con poderes hipnóticos, castillos misteriosos, momias, monstruos de todo pelaje, etc. Como consecuencia de ser un tebeo de "aventura completa" sobre todo en sus primeros tiempos, el guionista disponía de alrededor de un centenar de viñetas distribuidas en 16 páginas, que a partir del ejemplar número 108 se convertirían en solo 10, para solventar el esquema argumental clásico de la narrativa: planteamiento, nudo y desenlace. Ello conllevaba que los guiones fuesen muy simples y la acción apresurada, pero que gracias a la gran variación de enemigos, en gran parte de las ocasiones lindando con el surrealismo, mantuvo la atención de varias generaciones de jóvenes.

Posteriormente, en el segundo centenar de cuadernillos y durante unos cincuenta ejemplares aparecieron varias aventuras que ocupaban dos o cinco entregas, lo que permitía al guionista ahondar más en la narración y ofrecer al público lector unas tramas más elaboradas y atractivas. También entre los números 243 al 342 aparecieron aventuras que se narraban en varios cuadernillos. No obstante, como decimos, la tónica general era la de "una aventura completa" con desenlace terminante, es decir, que el problema planteado en el inicio de la aventura quedaba resuelto por completo.

Pero como hemos mencionado en un párrafo anterior, hubo una aventura especial, llamada "Contra el hombre diabólico", que duró exactamente veintisiete cuadernillos entre los números 94 y 120 ambos inclusive, que descolló por su trama, su longitud, sus característicos personajes malvados y sus planteamientos, y que además incluyó un desenlace promisorio, no terminante, que permitió enlazar con otra aventura que se prolongó durante cuatro cuadernillos más. Es por esta razón por la que muchos aficionados y especialistas consideran que también pertenece a la misma saga del hombre diabólico, lo que haría un total de treinta y un cuadernillos.

Los autores

Al igual que la mayor parte de la colección de *Roberto Alcázar y Pedrín*, el dibujante de la aventura del hombre diabólico fue Eduardo Vañó Pastor. Nacido en Bocairent en 1911 y fallecido en Valencia en el año 1993, estudió Bellas Artes obteniendo posteriormente el título de profesor de dibujo. Vañó estuvo vinculado con la Editorial Valenciana desde antes de la Guerra Civil en que trabajó como ilustrador de novelas y folletines. Una vez acabada la contienda creó sus personajes más famosos, Roberto Alcázar y Pedrín, que lo haría muy popular y famoso. Con posteridad realizaría otras colecciones muy conocidas como *Carlos Ray, corazón de acero* y *Milton, el corsario*. Su estilo sencillo pero sumamente efectivo y de una gran fluidez narrativa hizo que sus personajes fuesen seguidos por innumerables lectores.

A diferencia del dibujo, el guión de *Roberto Alcázar y Pedrín* estuvo en manos de un numeroso plantel de autores. Las aventuras del hombre diabólico fueron creadas por Pedro Quesada Cerdá, prolífico guionista albaceteño nacido en 1926 y fallecido en Valencia en 1988. Perteneciente a la escuela valenciana y hermano del dibujante Miguel Quesada, Pedro concibió una gran variedad de personajes de los tebeos de aventuras de aquellos años, que hoy se consideran obras maestras.

Los autores: Pedro Quesada (1926-1988) y Eduardo Vañó (1911-1993) [fotografías de *Historia del tebeo valenciano*]

En el caso que nos trae, se puede afirmar que la aventura del hombre diabólico es quizás la mejor de toda la colección, incluyendo las que se editaron en Almanaques y otros formatos en que aparecieron Roberto Alcázar y Pedrín.

El inventario

La aventura del hombre diabólico debió de aparecer en los quioscos hacia principios del año 1947, cuando la periodicidad quincenal era ya bastante estable, de manera que tuvo que finalizar hacia la primavera de 1948. Esta datación está basada en la información aportada por las contraportadas de los originales de primera impresión, con precio facial de 1 peseta. El testimonio fundamental lo aportan los números cuyas contraportadas traían anuncio de los "Almanaques Infantiles de 1948", situación que se da entre los cuadernillos 114 al 119, y que deben de pertenecer al periodo comprendido entre mediados de noviembre de 1947 y primeros de febrero de 1948.

Los títulos aparecen relacionados en el siguiente cuadro, donde se indica además el número de páginas de tripa de cada cuadernillo, el número de viñeta por cuadernillo y el precio facial que llevaba marcado el original de primera impresión, aunque posteriormente, para atender la demanda, se hicieron reimpresiones con precios faciales de 1,25, 1,50 y 1,75 pesetas.

NÚMERO	TÍTULO	NUMERO DE PÁGI-NAS	PRECIO FACIAL	NÚMERO DE VIÑE-TAS
94	El hombre diabólico	16	1,00 ptas	110
95	El rayo de la muerte	16	1,00 ptas	100
96	El prisionero de Norfold	16	1,00 ptas	102
97	Lucha sangrienta	16	1,00 ptas	108
98	El castillo maldito	16	1,00 ptas	103
99	La primera víctima	16	1,00 ptas	105
100	Peligro	16	1,00 ptas	96
101	Burlando al enemigo	16	1,00 ptas	101
102	El túnel de los vampiros	16	1,00 ptas	111
103	La destrucción de "el rayo"	16	1,00 ptas	102
104	Svimtus en Londres	16	1,00 ptas	97
105	La captura de Baker	16	1,00 ptas	94
106	La fuga de Baker	16	1,00 ptas	106
107	El rescate de Zöe	16	1,00 ptas	98
108	Vuelve Graham	10	1,00 ptas	96
109	A bordo del "Oriente"	10	1,00 ptas	108
110	La tragedia del "Oriente"	10	1,00 ptas	108
111	Otra vez frente a frente	10	1,00 ptas	102
112	El reino de Sher-Sing	10	1,00 ptas	96
113	El terrible Krishnamarti	10	1,00 ptas	102
114	En Shamara	10	1,00 ptas	99
115	Crispín interviene	10	1,00 ptas	110
116	La torre cerrada	10	1,00 ptas	109
117	La secta de los adoradores	10	1,00 ptas	100
118	La muerte invisible	10	1,00 ptas	103
119	La entrada al templo	10	1,00 ptas	106
120	El final del trío maldito	10	1,00 ptas	100
121	EL enigma del hombre mono	10	1,00 ptas	107
122	El brazalete maldito	10	1,25 ptas	108
123	Los endemoniados	10	1,25 ptas	106
124	La venganza de Samson	10	1,25 ptas	106

Los personajes malvados

A lo largo de una aventura tan larga el número de estos personajes suele ser muy variado, pero circunscribiéndonos solamente a los principales hemos de destacar al trío fundamental que dan vida a la trama, ya que por primera y única vez este tipo de personajes secundarios alcanzan un peso importante en la aventura y el dúo protagonista se tiene que enfrentar a unos malvados realmente peligrosos y escurridizos, con un objetivo claro de hacerse los amos del mundo.

Svimtus, el hombre diabólico: personaje de aspecto vampírico y vestiduras trasnochadas que sueña con convertirse en el dueño del mundo bajo un reinado basado en el terror. Es el motor de la maldad que destila la aventura, ayudado por sus otros dos compinches y por una cohorte de facinerosos, con su lugarteniente Baker a la cabeza. Su cara, que nos recuerda al actor de origen húngaro Bela Lugosi, y su indumentaria a base de capa de cuello alto y amplio sombrero, lo identifica y delata con facilidad, aunque apenas se desprende de ella, y esto a pesar de que en una ocasión uno de sus secuaces lo comenta diciendo «... nunca se cambia de traje y algún día le costará un disgusto...»

Pero es sobre todo sus tétricas y cadavéricas facciones, con ojos y mirada hipnotizadora, la característica más escalofriante, y con la cual es capaz de dominar las mentes de sus enemigos. Es además el personaje que aparece en la primera viñeta de esta aventura, cuando realiza un robo en el Banco Social dominando con el magnetismo de su mirada a Barnes, el desafortunado cajero.

Número 94 de Roberto Alcázar y Pedrín: primera aparición de Svimtus; Svimtus usa sus poderes hipnóticos, y al final del cuadernillo, jura venganza sobre Roberto.

Graham, el científico: inventor de la mortífera máquina llamada el "rayo de la muerte", que se afana en reconstruir y mejorar, es un sabio sádico que no duda en emplear su artificio contra seres indefensos con tal de probar su eficacia. Durante la primera parte de la aventura viste la tradicional bata blanca de investigador de laboratorio.

El príncipe Sher-Sing: perverso príncipe de un supuesto reino de Sher-Sing, en el estado de Bandelkan, cuyo palacio está situado en Shamara, posible capital del reino. El citado reino no tiene una clara ubicación en el mapa, ya que a veces se habla de la India y otras del Indostán, que es realmente una península que incluye no solo a la India, sino también a naciones como Nepal, Pakistán y Bangladesh, entre otras. El susodicho príncipe viste siempre elegantemente, usando turbante y esmoquin a lo largo de toda la aventura, y representa el prototipo de la perversidad oriental. Inspirado posiblemente, al igual que sus compañeros de fechorías, en las películas de serie B tan características en aquellos años, esta etapa de la aventura parece particularmente influida por las dos obras cinematográficas del director austriaco Fritz Lang *El tigre de Esnapur* (Die Tiger von Eschnapur, 1958) y su secuela *La tumba india* (Das Indische Grabmal, 1959), llena de templos, palacios exóticos con sus harenes, sectas religiosas, etc.

Primeros números de esta serie de terror: núms. 94, 95 y 96.

La trama

El argumento de esta aventura, muy en la línea de toda la colección, es de una simplicidad evidente a pesar de su extensión, ya que cuadernillo tras cuadernillo se vuelve a reproducir la misma situación aunque en diferentes escenarios. La captura de Roberto y Pedrín por parte del trío malvado, o viceversa, la detención y encarcelamiento de alguno de los miembros de la terna, se repite hasta la saciedad, todo ello aderezado con peleas a puñetazos o culatazos, tiroteos y ametrallamientos, llenos de un sadismo hasta extremos inverosímiles.

El guión arranca con Svimtus cometiendo varias fechorías con objeto de obtener dinero aprovechándose de sus poderes hipnóticos, para posteriormente contactar con el pérfido Graham y entregarle los frutos de sus atracos y extorsiones y así costear la construcción del "rayo de la muerte", máquina capaz de matar por electrocución a distancia. Desde su lugar de fabricación, una factoría llamada "Metalurgia General", el instrumento es trasladado al castillo de Rockefil (a veces escrito igualmente como Rokefil), en parte acuciado por la amenaza de Roberto Alcázar y la policía. Pero antes Svimtus ha de poner en libertad a Graham que ha sido encarcelado en la prisión de Norfold, propósito que consigue después de una lucha encarnizada. Mientras tanto, en el castillo, Pedrín que había sido hecho prisionero, logra escapar de su celda y descubrir que los dueños del castillo, Miguel (conde de Rockefil), su esposa Miriam y sus hijos Aida y Freddie también están apresados. A pesar de ello, y tras nuevos enfrentamientos y más peleas, son atrapados de nuevo y el conde es asesinado con el "rayo de la muerte", pero Pedrín consigue averiar la máquina infernal antes de que Graham siga utilizándolo con el resto de los prisioneros. Nuevamente libres, Roberto se queda en el castillo mientras que Pedrín con la familia del conde huye en un avión hacia Norfold para avisar a la policía. Pero, en su huida, Roberto se escapa a través del túnel de los vampiros, sucediéndose una situación arquetípica de los relatos de terror, tanto por la creación del ambiente como por el peligro que corre el héroe.

Portada del núm. 102.

Derrotados de nuevo y apresado Graham, Svimtus vuelve a huir y se dirige a Londres donde se esconde en los bajos fondos amparado por el hampa e idea, con objeto de desorientar a la policía, crear un doble del hombre diabólico utilizando a un hipnotizador profesional, el profesor Boltover, obligándolo bajo amenaza a su hija Zöe, a quien mantienen raptada. Afortunadamente la superchería es descubierta y Zöe posteriormente libertada.

Mientras tanto, Roberto, que había sido atrapado de nuevo por Svimtus, es arrojado al río Támesis, situación de la cual consigue salir ileso no sin antes caer en manos de contrabandistas de drogas que lo entregan al mandarín Fan-Cheng. En casa del mandarín está el príncipe Sher-Sing que propone al mandarín la entrega de Roberto a Svimtus con objeto de que el "rayo de la muerte" se instale en su país. En un nuevo desenlace rocambolesco Roberto logra escapar y atrapar al mandarín y a toda su pandilla, entregándolos a la policía y descubriendo posteriormente que el trío maldito ha huido hacia el reino de Sher-Sing en un barco llamado "Oriente".

Roberto y su ayudante dan caza al barco a bordo de un avión y una vez más se producen varias situaciones llenas de mamporros, tiros y todo tipo de violencia imaginable, finalizando con la explosión de la caldera del barco y huyendo Roberto y Pedrín en una barca, mientras que los malvados lo hacen en un hidroavión que el barco llevaba a bordo. Una vez aterrizan en Argel, el trío consigue despojarle una joya a Mohamed Ben Yussef, conocido del príncipe, lo que les permite contratar un barco, de nombre "Dellys", que les lleve a Sher-Sing.

Dos de los últimos números de este arco argumental, 122 y 124.

Tras intentar detenerlos antes de alcanzar su puerto de llegada, Roberto y Pedrín son encarcelados por error por parte de la policía de Damao y libertados posteriormente, llegándose de esta manera a la última parte de la aventura con su arribada al misterioso reino del príncipe, donde de nuevo se suceden peleas y reyertas, tanto en la selva como en el palacio que el príncipe tiene en Shamara, en esta ocasión con la ayuda de una secta de adoradores que se pone de parte de Roberto, y la cual había sido expoliada por parte del príncipe. El objeto del despojo ha sido una figura conocida como el Alma, que se guarda en la llamada torre del tesoro artístico donde se desarrolla una encarnizada lucha entre los dos bandos, mientras Roberto y Pedrín intentan llegar al templo donde Graham ha instalado el "rayo de la muerte". Una vez dentro y tras innumerables peripecias la máquina infernal es destruida y los miembros del trío maldito mueren: Graham accidentalmente al clavarse un puñal mientras lucha con Roberto, Svimtus por un disparo accidental del príncipe, y este último al caer desde un quinto piso del palacio de Shamara, al sufrir un ataque súbito de locura tras la muerte de sus compinches.

Las localizaciones

Apenas hay contabilizadas media docenas de aventuras de *Roberto Alcázar y Pedrín* que transcurran en nuestra patria, de manera que las correrías de nuestros personajes tras el trío maldito no podían ser una excepción. Sin entrar en un aná-

lisis de las razones por las que en la gran mayoría de los casos Roberto y Pedrín no pisan su país de origen, lo cual sería objeto de un estudio aparte, hay que indicar que en la aventura que estamos tratando toda la acción se desarrolla en el extranjero, aunque a veces sus autores son parcos en datos. Si bien a veces algunos nombres denotan un origen español, como por ejemplo el banco que Svimtus roba en el primer cuadernillo de la serie (Banco Social) o el nombre de pila del conde de Rockefil (Miguel), el resto de las localizaciones no corresponden obviamente a España.

La acción se desarrolla posiblemente en los alrededores de Londres, la fábrica "Metalurgia General", el castillo de Rockefil o la prisión de Norfold, luego continúa en el mar a bordo del "Oriente", apareciendo Tánger, donde llega Roberto y Pedrín, y Argel adonde lo hace el trío maldito. Posteriormente nuestros héroes llegan a Port Said (en el acceso al canal de Suez) y Damao (colonia portuguesa en la India, reconocida como independiente en 1974). Finalmente el misterioso reino de Sher-Sing y la ciudad de Shamara donde discurre la última fase de esta extensa aventura.

En definitiva todos son lugares geográficos reales salvo el reino de Sher-Sing, donde además se da la circunstancia comentada anteriormente al definir a los personajes del trío, a saber, el hecho de que se utiliza de manera sinónima la India y el Indostán, tanto a efectos toponímico como de gentilicio.

Cuadernos núms. 112, 113 y 114, con las aventuras que transcurren en Sher-Sing.

El hombre diabólico, una aventura de terror

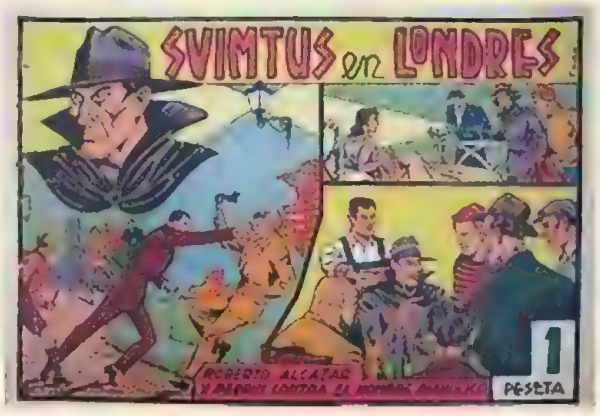
Puede que hoy uno, con muchos años a cuestas y una larga experiencia en la vida, pueda considerar, a la vista de las viñetas, que la aventura del hombre diabólico era bastante ñoña, y llegar a pensar que difícilmente aquellas imágenes podían causar algún tipo de sensación de estremecimiento en los jóvenes lectores. Pero la realidad era que para nosotros, niños que apenas empezábamos a leer de corrido, esta aventura era una "historia de miedo", como la llamábamos entonces, cuando términos como terror, horror o fantástico quedaban fuera de nuevo escaso vocabulario.

Hoy, al analizar con pausa y experiencia, podemos decir claramente que esta aventura presenta los patrones característicos de los relatos de terror, asumiendo la existencia de un notable eclecticismo ya que el relato bebe de fuentes variadas, presentando una mixtura de géneros, desde el de horror que hemos mencionado, pasando por la aventura pura y dura, el género carcelario, continuando por el fantástico y finalizando con el género de la aventura exótica.

Podríamos decir que el patrón básico de esta aventura es la ambientación y el espacio escénico que creó perfectamente Quesada y que Vañó, a pesar de la simplicidad de su dibujo, supo representar con apenas unos trazos, dejando que la

mente del joven lector hiciese lo restante. Así podemos dejarnos llevar por la sensación de desasosiego que nos produce el caserón donde está ubicada "Metalurgia General" o lo que parece ser el almacén abandonado de una antigua factoría donde vemos por vez primera "el rayo de la muerte". Pero esto no es más que un primer peldaño antes de que la acción pase al castillo de Rockefil, lugar de aspecto medieval donde transcurre casi una tercera parte de la aventura, lleno de interminables corredores, largas escaleras, túneles habitados por vampiros, habitaciones tenebrosas, lúgubres calabozos y celdas, un hangar subterráneo y una nueva ubicación del enigmático laboratorio del científico Graham. En este fase de la aventura la intriga también se desarrolla, de manera alternativa, en la prisión de Norfold donde está encarcelado el perturbado científico, lugar que Vañó dibuja siguiendo la clásica iconografía con una gran entrada dotada de garita de vigilancia, amplio patio interior donde se suceden encarnizadas luchas y temerarios tiroteos, celdas de sólidos barrotes y altos muros protegidos por mallas metálicas electrificadas.

Tras el castillo, la acción pasa a un nuevo ámbito escénico, en esta ocasión un lugar más abierto que el recinto de Rockefil, ya que nos vamos a la mismísima ciudad de Londres donde Svimtus tiene un refugio. La capital británica se nos presenta con sus tugurios, como la taberna del "Colibrí", lleno de personajes típicos de los bajos fondos, asesinos a sueldo y traficantes de drogas que pululan por las orillas del río Támesis y por sus lóbregas cloacas.



A partir de aquí el escenario sale definitivamente del ambiente de terror para embarcarse en un periplo que nos llevará al enigmático reino de Sher-Sing donde transcurren la última docena de cuadernillos. Como se ha mencionado anteriormente, el escenario se torna más abierto, aunque a veces se producen situaciones claustrofóbicas como sucede durante el acoso a la torre del tesoro artístico, pero en general la trama discurre en un contexto que toma como arquetipo las películas de aventuras selváticas.

Otro de los patrones propios de las aventuras de terror está en la manifestación de una fuerza maligna de origen sobrenatural y con instinto criminal. Pero el guión no explota los fantasmas, monstruos o licántropos clásicos. En el caso que tratamos la naturaleza maléfica queda perfectamente localizada en el personaje de Svimtus, el hombre diabólico, un personaje macabro y siniestro en todos sus aspectos, en su discurso criminal, sus facciones y su atuendo, pero sobre todo son sus ojos lo que lo caracteriza y en donde reside un don sobrenatural, la capacidad de dominar con la mirada a su adversario mediante hipnosis. Gracias a esta cualidad, Svimtus logra escapar de multitud de situaciones comprometidas lo que favorece la dilatación de la propia aventura que de otra manera hubiese quedado reducida a unos pocos cuadernillos. Para los jóvenes lectores que necesitaban aguardar quince días para conocer el desenlace del curso de la aventura, debía ser exasperante que una ocasión tras otra Svimtus, amparado en sus poderes, lograra escapar de Roberto Alcázar o de la policía, desazón que aumentaba en el lector al ser una aventura larga del tipo "continuará" en una colección que hasta ese momento había sido del tipo "aventura completa".

Pero no es Svimtus el único personaje que funciona como arquetipo de los temas de terror, pues no hemos de olvidar la figura del sabio loco. En nuestro caso el científico Graham es a veces más cruel que el propio hombre diabólico, ya que el deseo de probar su "rayo de la muerte" con objetivos humanos reales, lo que él llama "conejito de las indias", le lleva a un sadismo extremo ya que no duda en asesinar a sangre fría al conde de Rockfil ante un maravillado Svimtus que le alaba tan vil acción. Su prodigiosa máquina de matar va siendo perfeccionada a lo largo de la trama gracias a la maestría del científico. Así, lo que era en un principio en el almacén de "Metalurgia General" un simple arma con aspecto de rifle o fusil muy sofisticado, cuando es instalado en el castillo de Rockefil vemos que ya dispone de una pantalla anclada a una pared desde la cual puede enfocar a sus víctimas. Finalmente en el templo de Sher-Sing, la pantalla en vez de estar situada sobre la pared aparece sobre un sencillo pie de apoyo muy similar a los monitores planos de nuestros actuales ordenadores. La máquina es, por lo tanto, otro patrón en muchos relatos de terror sea en forma de instrumento de matar (véase la película *El péndulo de la muerte* [Roger Corman, 1961] basado en relatos de Edgar Allan Poe), o también en artilugios para crear una nueva vida al servicio de su creador como sucede en la novela de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) o en la obra cinematográfica *Metrópolis* (Fritz Lang,1926) basada en la novela homónima de Thea Von Harbou, esposa del director.

Prosecución de la aventura

Como se ha indicado anteriormente en la introducción a este trabajo, la aventura del hombre diabólico no tiene un final terminante, sino que la última viñeta da pie a que la aventura continúe un poco más. Y lo hace enganchando con un argumento que se basa en el hecho de que la tumba de Svimtus ha sido profanada y, como se descubre posteriormente, su cerebro ha sido robado, extrayéndoselo mediante trepanación.

De nuevo nos encontramos con una trama que abarca cuatro cuadernillos más y que además está enmarcada también en un ambiente de terror, apareciendo un escenario clásico que en la aventura principal quedó fuera, el cementerio y su atmósfera macabra con la que comienza la aventura. Y ello sin faltar el resto de tópicos como castillos llenos de laberintos, laboratorios y seres endemoniados.

Dos ejemplares de la historia que continúa la "saga" de Svimtus

La aventura nos relata cómo un sabio de profesión acróbata que va disfrazado de gorila, suplantando al conde Orcada, consigue fabricar en los subterráneos de su castillo una droga con el cerebro de Svimtus. Dicho preparado inyectado en las personas es capaz de convertirlas en asesinos a la luz de la luna, siempre que la

victima esté en posesión de un brazalete que lleva una media luna. El primer personaje al que le inoculan la droga es Oscar Samson, conocido luchador y amigo de Roberto, que se convierte en un homicida asesinando a su esposa entre otras víctimas y vengándose al final del malvado saltimbanqui. Al igual que sucede en la aventura del hombre diabólico, al disponer de varios cuadernillos donde desarrollar la acción, la trama alcanza bastante complejidad y los personajes secundarios quedan suficientemente definidos,

Epílogo

A lo largo de más de 2.770 viñetas, casi 3.200 si añadimos la aventura del hombre mono, Quesada y Vañó nos deleitaron, y asustaron, con una aventura que quedaría como paradigma del género de terror en el tebeo español de aquellos años. Jugando con los patrones más típicos de este tipo de trama y con una cierta dosis personal de irracionalidad y surrealismo, los autores supieron atraer la atención de los jóvenes lectores y alcanzar un éxito sin precedentes hasta ese momento.

Aunque los datos de números de ejemplares editados hay que tomarlos siempre con reservas dado que, en aquellos años, no existía un registro fiable y además las tiradas oficiales no coinciden con las reales, no debemos de desechar el testimonio de Soriano Izquierdo, quien fue durante muchos años director artístico de la Editorial Valenciana. Soriano afirmaba que en su momento álgido *Roberto Alcázar y Pedrín* alcanzaba tiradas quincenales de 500.000 ejemplares y reimpresiones de números atrasados del orden de 10.000 cuadernillos. Lo que sí parece obvio es que esta aventura fue la más popular de la colección, y la prueba puede estar en el hecho de que cuando Editorial Valenciana decidió reeditar *Roberto Alcázar y Pedrín* en marzo de 1976, en versión coloreada y formato vertical, lo hizo comenzando por ella a pesar de corresponder al número 94 en vez de hacerlo por el número uno.

Bibliografía

- Roberto Alcázar y Pedrín. Editorial Valenciana (1939-1976) . Cuadernillos 94 al 124 con guión de Pedro Quesada y dibujo de Eduardo Vañó.
- El horror en la literatura. Howard Phillips Lovecraft. Alianza Editorial. 1984. ISBN: 84-206-0002-4
- Comicguía. Cuaderno de la historieta nº18. Francisco Tadeo Juan. 1989.
- Clásicos en Jauja. La historieta del tebeo valenciano. Pedro Porcel Torrens. Ediciones de Ponent. 2002.

TEBEOAFINES
Publicaciones relacionadas
- ROBERTO ALCAZAR Y PEDRIN (VALENCIANA, 1941)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JOSÉ MARÍA BAENA (2009): "ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN EN LA AVENTURA DEL HOMBRE DIABÓLICO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ALGECIRAS : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/roberto_alcazar_y_pedrin_en_la_aventura_del_hombre_diabolico.html

LOS VAMPIROS DEL AIRE. EL MIEDO A LA TECNOLOGÍA (SEVILLA, 04-XII-2009)

Autor: MANUEL BARRERO

Reseña de: VAMPIROS DEL AIRE, LOS (MARCO, 1940)

Ilustración para la cubierta del núm. 23 del folletín Los vampiros del aire, con estos y el Hombre Infernal saliendo de un ataúd

LOS VAMPIROS DEL AIRE. EL MIEDO A LA TECNOLOGÍA

En la *Gran Colección de Aventuras Gráficas* del sello barcelonés Marco apareció en 1940 una colección de cuadernillos en blanco y negro con el sugestivo título de *Los vampiros del aire*. No era algo nuevo, ni siguiera en 1940. La fascinación por la aviación seguía siendo muy poderosa desde los primeros años del siglo XX y lo seguiría siendo hasta que en los años cuarenta la guerra más cruenta de la historia se librara en gran parte desde el aire.

El avance tecnológico que permitió al hombre surcar los aires cumplía un viejo sueño, el de emular a Dios y contemplar el mundo bajo nuestros pies. La advertencia del mítico Ícaro era aterradora: el hijo de Dédalo, el arquitecto del laberinto de Creta, quiere escapar y lo hace con la invención de una nueva técnica que le permite volar, pero en cuanto se envanece y pretende subir más alto, la naturaleza se encarga de destrozar su artilugio y, como consecuencia, darle muerte. Esta historia tan conocida no deja de ser una admonición clásica, la de "no imites a Dios", y por supuesto exagerada: hay otra versión paralela (*Beocia*, xi.4) en la que Dédalo inventa una nueva técnica para navegar, la vela, e Ícaro pretende probarla sin experiencia y sólo guiado por su orgullo juvenil: naufraga y muere. En ambos casos es un avance técnico el que lleva a la muerte a Ícaro.

Las historias del pasado suelen reflotar en el futuro con asiduidad. En *Los vampiros del aire* encontramos una manifestación más del temor que inspiraba la existencia de nuevas tecnologías, porque estas habían removido la memoria de estos viejos miedos y por lo tanto planteaban nuevos terrores: el miedo a volar y, al mismo tiempo, el miedo al poder sobre los demás que obtendrían los que pudieran volar. Desde el momento en que existieron artilugios voladores, por más que eran endebles o poco operativos, brotaron las narraciones sobre ladrones y asesinos que operaban desde artilugios volantes, tanto en la narrativa popular europea como la americana. Aquí en España existían relatos de esta índole en las revistas gráficas como *Hojas Selectas* que rápidamente se trasvasaron a la novela popular de aventuras en monografías: las de Brereton en *La novela de aventuras*, de Ediciones Iberia, 1926, las de Saint-Marchel en *Biblioteca de la Juventud*, del sello Hispania, en 1929, las de Jesús de Aragón en la colección *Aventura*, de Juventud, en los primeros treinta; también a los folletines con carácter monográfico, como demuestra la misma colección *Los vampiros del aire* (circa 1933-34); o las aventuras de aviadores como Bill Barnes que publicaba Molino en los treinta o Dan Curtis que publicó SGEL en 1940; hasta en las primeras muestras de ciencia ficción a la española, en principio muy pendiente de la aviación y la invasión alienígena). En el caso de *Los vampiros del aire*, el folletín, lo angustioso del relato es que los así llamados eran hombres que se ocultaban bajo un traje que infundía temor, de color rojo, con máscara que cubría toda su cara y con unas alas articuladas a la espalda que les confería verdadero aspecto de "hombres murciélago". Esta bestialización del criminal fue un elemento característico de las novelas de suspense y policíacas que lograron auge durante el comienzo del siglo XX, baste decir que la figura de Batman no aparece por casualidad en la mente de Bob Kane o de alguno de sus colaboradores: es el vertido de un conjunto de "bátmanes" que fueron mostrándose en los *pulps* americanos de los años treinta (al menos cuatro se han contabilizado), a cada cual más revestido con características animales, que acaban por reunirse en la figura del superhéroe tras un proceso de sofisticación.

Sobre *Los vampiros del aire*, el teórico de nuestros tebeos clásicos Agustín Riera, junto con otros, sostiene que esta colección fue ideada por el guionista Canellas Casals con clara inspiración en los hombres halcones que amenazaron desde el aire de Mongo a Flash Gordon y en la figura ya existente en 1940 de Batman. Es posible, pero desde luego existía ya una gran cantidad de ficciones publicadas en España durante los años treinta que pudieron influir sobre el guionista, un hombre muy pendiente de la novelística popular (historias de luchadores del aire o de criminales concomitantes con los "vampiros" podríamos rastrearlas en viejas colecciones de libros como *La novela fantástica*, de Prensa Moderna, en circulación desde 1932). La adaptación a la historieta de estas aventuras folletinescas tuvo lugar primeramente en las páginas centrales de la revista del sello Marco *Don Tito*, en 1935, con dibujos de quien ilustraba los folletines, Marc Farell, aunque a él se sumó Darnís cuando las presiones de tiempo lo exigían.

La colección independiente *Los vampiros del aire* es cinco años posterior y, como la adaptación primera, no aportaron realmente gran cosa al panorama español de la historieta. Fueron una docena de cuadernos en los que se entremezclaban los miedos tradicionales de la población con la presencia tecnológicamente avanzada y por lo tanto temible de los "vampiros" voladores. Aunque todo se quedaba en la denominación y no traspasó jamás la frontera del horror. Así, aunque las aventuras en principio dibujadas por Darnís aludían a: vampiros, castillos, fantasmas, maldiciones, muertos, monstruos, almas, muerte, brujería, locura e Infierno, fueron aventuras fundamentalmente de suspense en las que el atractivo del título era el único generador de inquietud en el lector.

Dos páginas de Darnís, la segunda del primer cuaderno, que muestra algunas de sus deficiencias en el acabado, y una de las finales de "El faro maldito", con una calidad en la composición y en la línea muy superiores.

El eje de estas historias es un "vestido volador" que es robado y utilizado para el crimen. La policía teme que un avión cargado de joyas sea asaltado por los ladrones de esa patente, que han fabricado trajes en serie, y Carlos y Marcos Bon, dos temerarios jóvenes vinculados con la policía (londinense) se decide a perseguirlos. El resto de aventuras es un conjunto de peripecias por ciertas localizaciones con mucha pirueta aérea, aprovechando las posibilidades que las alas mecánicas permitían a la imaginación de los creadores. Resulta muy atractiva la figura del científico loco que "arranca" las máscaras vampíricas con fuego pero el resto no deja de ser un tebeo policíaco al uso.

Sólo la bruja del castillo al que acceden los héroes parece tener poderes sobrenaturales (consulta una bola y le funciona) pero no el resto de la galería de villanos: El "hombre fantásma" lleva una calavera por máscara. El llamado "hombre infernal", un licántropo de orejas puntiagudas que habita en gótico castillo, en determinado momento revela al protagonista que su aspecto es también una máscara que utiliza para amedrentar a sus enemigos. El monstruo del campanario del cuaderno 6 es deforme y monstruoso, pero no horrible. El loco de la caverna que aparece en el episodio 12º es una figura temible, sin duda, y produce verdadero terror cuando se repara en el racimo de cabezas humanas cortadas que adornan su cueva, pero tampoco es un monstruo en el sentido fantástico del término.

Dos páginas de Darnís en las que se muestra a la bruja (en el episodio "La bruja del castillo", cuaderno décimo) y al temible "hombre fantasma" (en el episodio homónimo, tercer cuaderno)

Hay que reconocer que el trabajo de Darnís en los primeros cuadernos es descuidado y pobre. El que sería futuro autor de *El Jabato*, que desarrollaría sus mejores armas como dibujante en títulos como *Aventurero, Asta* o *El Coyote* en los años cincuenta, aquí trata de generar una atmósfera lóbrega y de contrastes que logra a duras penas, posiblemente por la falta de medios y la mala calidad del papel. Sus figuras aún son torpes y sus recursos como narrador escasos, a juzgar por su distribución de las viñetas en los dos primeros cuadernos, pero su trabajo como dibujante mejora ostensiblemente según se avanza en la colección, abordando el cuarto cuaderno con una caracterización fina de los personaje y con unos escenarios cuidados en los que las figuras evolucionan con verdadera elegancia. Sólo hay que ver las páginas finales de "El faro maldito" para percatarse de su gran mejoría en la composición de las viñetas.

El trabajo de Boixcar, sin embargo, es más cuidado. Si haber alcanzado el virtuosismo que le caracterizaría en las *Hazañas Bélicas* (todo un repertorio de tecnología, vestuario y escenarios) aquí Boixcar cumple sobradamente al menos en el planteamiento de las acciones y en el acabado de los escenarios, aunque sin la distinción natural de Darnís.

Por lo tanto, *Los vampiros del aire* es una colección ligada sólo nominalmente al horror, pero con los elementos terroríficos suficientes como para concederle atención dado que inspiraría posteriores creaciones con presencias similares (el *Misterioso X*, de Manuel Gago, los Vampiros de Nueva York que Luis Bermejo incorpora a *Aventuras del F.B.I.*, el *Murciélago Humano* que dibujó Freixas, algunos episodios de *Roberto Alcázar y Pedrín*). Lo relevante es constatar como los miedos tradicionales perpetuados por el folklore y la narrativa popular, los ogros, brujas, licántropos, vampiros, castillos, calaveras y oscuridades, van impregnando la historieta sin abandonarla en ningún momento hasta que, poco a poco, aunque con cierto retraso con respecto a la historieta en otros países, todos esos elementos se van reuniendo y conformando un género propio que eclosionará dos décadas

después, ya sin los aprietos de la censura y ya con el añadido del miedo a la tecnología como una de las vías para producir horror

.

Dos páginas de esta serie, en la inferior aparece el demente cavernario con sus cabezas de adorno (dibujo de Boix), en la superior se desvela el verdadero rostro del "hombre infernal" (dibujo de Boixcar).

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA

TEBEOENLACES

- Otra galería de portadas a gran tamaño de esta colección
- Galería de cubiertas de los folletines de Los vampiros del aire

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2009): "LOS VAMPIROS DEL AIRE. EL MIEDO A LA TECNOLOGÍA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/los_vampiros_del_aire_el_miedo_a_la_tecnologia.html

LA REVISTA EL CAMPEON (VALENCIA, 07-XII-2009)

Autor: AGUSTÍN RIERA

Reseña de: CAMPEON, EL (BRUGUERA, 1948)

Notas: En la imagen de la derecha se han extraído las tres cabeceras que mostró esta revista, con los personajes más relevantes: Erik, el enigma viviente, casi un cyborg, el Caballero Salmonete, un superheroe a la española con todas las de la ley, y el Inspector Dan, el personaje por antonomasia del género de suspense, trufado de elementos de horror, como ocurre con otras series publicadas en esta revista.

EL CAMPEÓN

La revista

Lo que nos había seducido en las páginas del *Pulgarcito* a través del personaje del Inspector Dan, el misterio, el horror, la ciencia ficción, la intriga y las viñetas de increíble efecto dramático, en la más pura tradición del expresionismo cinematográfico alemán y las películas "de miedo" (*Dracula, Frankenstein, El Hombre Lobo, La Momia, Sherlock Holmes*) y "de gángsters" ("de cine negro" diríamos más adelante, gracias a los franceses), y seriales como los de *Los Tambores de Fu-Manchú*, que veíamos en las pantallas, estaba allí, concentrado en una revista que, desgraciadamente fue efímera, dejando a los que seguíamos esta colección eternamente frustrados.

El Campeón fue una revista editada por Bruguera entre marzo de 1948 y diciembre del mismo año, que fue anunciada en la revista Pulgarcito nº 38 y que discurrió, a partir de ahí, como revista quincenal, que seguía un esquema similar al de Pulgarcito pero invirtiendo el contenido temático: historietas de aventuras con algunas páginas de humor. Fueron 20 cuadernos verticales, con distintos formatos: nº 1 al 9: 16 páginas 25x18 y Almanaque 1949: 36 páginas 25x18; 10 al 20: 12 páginas 31,5x22.

Sin duda, lo atractivo de la publicación fueron sus personajes y el elento de autores que trabajaron en sus páginas: Alex Cooper, Bruce Loogan por Ripoll G., Dick Sanders de Francisco Hidalgo, Doctor Niebla, del mismo, Doctor Craft, Erik el enigma viviente de Bosch Penalva, o el Inspector Dan, de Eugenio Giner, y otros héroes aventureros o de historietas humorísticas. Pero nos detendremos especialmente en los protagonistas de historietas de terror, de entre la cuales la de mayor éxito fue la dibujada por Giner. El éxito del Inspector Dan reside en el hecho de que los autores supieron captar el ambiente fantástico dentro del género policíaco, como tan bien lo habían descrito los maestros del género, Conan Doyle y Edgar Allan Poe, sin olvidar al genial William Irish y también a Edgar Wallace,

cuyos personajes y temas inspiraron a los autores.

Los personajes y las series.

ALEX COOPER.

Sólo se publicó un episodio de página y media de este personaje en el nº 16, Contrabando en China, sin créditos, con grafismo inspirado en el de Frank Robbins. Alex Cooper es empleado de confianza de una importante firma de comercio internacional y consigue deshacer la banda que se dedicaba al contrabando de opio disimulado en una carga de pescado.

BRUCE LOOGAN. Guión y dibujos de Ripoll G.

Un inspector de Scotland Yard que es otra versión del inspector Dan, con mucha mezcla de Sherlock Holmes y la magia del genial dibujo de Ripoll G. Se nota en su estilo la influencia de la escuela de Will Eisner, el creador del Spirit, con esa tenue mezcla de dibujo caricaturesco y realista.

Como en el caso del maestro americano, notamos los encuadres audaces, los juegos de luces y sombras, dramáticos y efectivos, la elasticidad de las figuras en constante movimiento, y posiciones forzadas. Sin exceso, trabaja los fondos y decorados con exquisita precisión.

Los temas, desarrollados en 2 ó 3 páginas son misteriosos y resueltos con la habitual pericia de este émulo de Sherlock Holmes que también fuma en pipa, como el famoso sabueso clásico de la literatura.

La sátira social también está presente, como era habitual en la revista *Pulgarcito*. En el episodio El almacén de la muerte, donde Bruce está a punto de perecer bajo los efectos de un gas letal, dice al final: "¿Descansar? No señor. Voy a ejercitar mis pulmones por si me vuelvo a encontrar en un caso como este. Mi casa allí está rodeada de fábricas, y a ciertas horas del día el aire se puede cortar con un cuchillo. Gracias a haberlo respirado tanto tiempo pude aguantar ese gas, pero aún necesito entrenarme más".

Bruce Loogan es un predecesor del futuro investigador Eugenio Danyans y el *psicodetectivismo*, que aparecerá en las páginas de la revista Detector.

Relación de episodios:

5. El ladrón de cerebros (Reeditado en *Héroes de Papel* nº 47)
12. La mano del muerto (Reeditado en *Héroes de Papel* nº 47)
13. Alguien morirá esta noche

14. El almacén de la muerte
16. Horror en el Pasillo Negro

Otro episodio de este personaje ("El resucitado") se publicó en el *Pulgarcito Extraordinario del Sifón*, 1948.

EL CABALLERO DEL SALMONETE, Superhombre. Guión y dibujos de Cifré. Se publicó en todos los números (salvo el 19) y en el Almanaque.

Parodia de Supermán, con un personaje de aspecto muy español de entonces. Desopilantes aventuras de un Superhombre calvo y bajito, armado con pistola de rayos y bocina de estruendo, realizado con la insuperable gracia del gran Cifré.

Como ayudante tiene a su robot, Agapito. Se sirve además de un aparato de televisión.

Trata de impedir que una banda de gángsteres robe la fórmula FXZ-3333, sumiéndose en una serie de aventuras catastróficas, imaginativas, sensuales y disparatadas, con reinos submarinos, islas tropicales y planetas exóticos. No faltan las chicas guapas, la intervención de personajes cinematográficos como Tyrone Power, Yvonne de Carlo, y las alusiones a la frustración sexual de los españoles de entonces, que continuaría en el personaje creado para el *Pulgarcito*, Cucufato Pi, eterno enamorado con un aire al actor Groucho Marx.

DICK SANDERS, DETECTIVE AMATEUR. Dibujos de Francisco Hidalgo.

El dibujante nos demuestra ya su dominio del blanco y negro y la asimilación del

maestro Will Eisner, que luego desarrollaría en la serie del Doctor Niebla y otras. Es característica suya el poner de relieve detallados objetos como el mobiliario, un teléfono, una lámpara, una estatuilla, el volante de un coche, un edificio, unos zapatos. También una variedad de rostros expresivos en los figurantes de una viñeta o una panorámica urbana.

Las historias son relatos policíacos en el estilo gráfico del cine negro y con influencia de las novelas del género inmortalizadas por Raymond Chandler, Dashiell Hammet y Mickey Spillane.

Relación de episodios:

6. Dick Sanders, detective amateur...
8. Un cadáver en la noche
10. El enigma del ciprés solitario
11. Una hacha ensangrentada
15. La pantera de Brooklyn

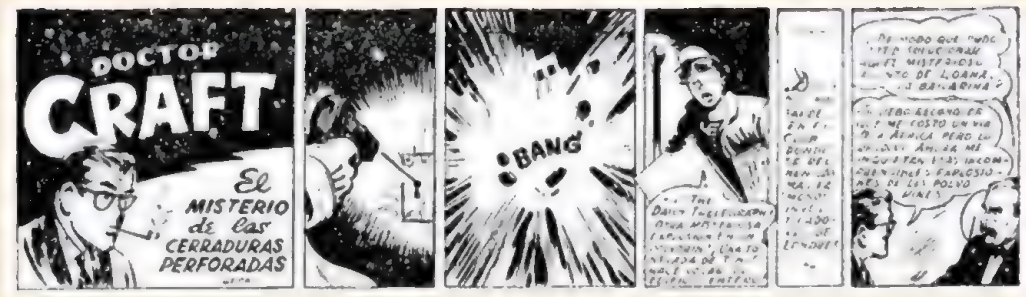
DOCTOR CRAFT. Sin créditos. La firma del dibujante parece ser Girbau.

Magia y brujería en el exótico ambiente del África Central. El doctor Craft forma parte del club de los más grandes investigadores de Londres.

Tras la aventura africana resuelve un caso misterioso en el número 15.

Relación de episodios:

1. Noche de pesadilla
2. Bungo-Mon
3. Sacrificio en la selva
4. Loana desaparece
15. El misterio de las cerraduras perforadas



DOCTOR NIEBLA. Guión de Rafael González, dibujos de Francisco Hidalgo.

En el n° 17 de la revista se publicó el primer episodio de este personaje: La vuelta

de Jack el Destripador.

El origen del Doctor Niebla está en las novelas escritas por el guionista, bajo el seudónimo de Douglas L. Templewood, para la colección *Superhombres*, de Bruguera, en 1946: nº 12, *El misterio de las 4 estaciones*, y nº 16, *El Sello de Salomón*. Son claras las influencias en este personaje del famoso protagonista de las novelas americanas de La Sombra, publicadas por Molino, así como también el Spirit de Will Eisner. Desgraciadamente, como era bastante corriente en los personajes de esta editorial, nunca sabemos nada del pasado y orígenes del personaje. Parece como si se pasara a la historieta ese anonimato que era vital para muchos en la posguerra española.

Conservando el nombre y las características del personaje novelístico, Rafael González compuso los primeros guiones, siendo sustituido luego por otros autores de la casa (incluso Víctor Mora), aunque siempre dejando el guión sin créditos. En la historieta se introdujeron varios cambios, lo que era normal, ya que el personaje no pudo desarrollarse en la serie de novelas al no tener éxito la colección y pararse a los 16 números, sin duda por no poder competir, como sin duda lo pretendía, con la famosa colección de Hombres Audaces. Así, por ejemplo, se sustituyó la corona de mimosas por la de heliotropo, más en armonía con el ambiente negro de las historias. Por otra parte, la creación de este personaje fue sin duda motivada por el éxito del que disfrutaba la serie de el Inspector Dan. El Dr. Niebla es un personaje solitario, lo que da a la serie una nota más de angustia y opresión. En el primer episodio se habla de él como de alguien de cara desconocida y que aparece y desaparece en la niebla, por lo que le llaman el "Doctor Niebla", un ser misterioso que se hace la justicia por su propia mano, como juez, jurado y verdugo. Llega a tener una amiga periodista, Della, y un refugio subterráneo secreto, como lo tenían Batman y el Spirit.

Tras varias series efímeras y aventuras completas en diversas publicaciones como Ted Grangton, el Aventurero de la Jungla (*Mundo Infantil*, 1945), John Harrington (*El Gran Chicos*, 1947), el arte de Hidalgo se afirma en el Doctor Niebla que va a permanecer como su personaje fetiche.

El grafismo de Hidalgo es siempre interesante por la captación de atmósferas y encuadres dramáticos cinematográficos. Asimiló el estilo americano de Caniff y Eisner, pero sin conseguir el movimiento que era característico de Eisner. En toda la historieta de Hidalgo impera una frialdad que a veces hace más duras ciertas escenas de violencia. La influencia del cine negro y la fotografía es evidente en el arte de Hidalgo, quien claramente se inspiraba para sus viñetas en el cine negro y fantástico americano de aquellos años.

DON BERRINCHE. Peñarroya.

Este personaje continuó en la revista *Pulgarcito*. Es, como su nombre lo deja ver,

el individuo agresivo y violento por excelencia, representando toda esa ira contenida de los vencidos y represaliados de la guerra civil. Siempre encolerizado por todo lo que le rodea y por todo lo que le afecta, Don Berrinche, delgado, con los ojos inyectados en sangre, la boca torcida en un rictus sonriente y amenazante, se pasea con un garrote que lleva un clavo en una extremidad, símbolo del "garrote vil" que se utilizaba en España para las ejecuciones. Un personaje provocador y violento, imagen de los "matones" fascistas.

Es el personaje contrario al de Gordito Relleno, del mismo autor y con el que compartió algunas historietas.

ERIK, EL ENIGMA VIVIENTE. Números 1 al 20. Serie recopilada en un tomo por Revival Comics en 1983. Guión y dibujos de Bosch Penalva.

La historia es una variante del tema de Frankenstein y una premonición de Robocop.

La historia comienza en el Museo Oriental de Paris. El director del museo es asesinado y el joven ingeniero Jean Duval es acusado del crimen a causa de las pruebas dejadas por los verdaderos criminales, Fergus y su banda. Jean es ejecutado en la guillotina. Su amigo, el doctor Palmer, científico e investigador que trabaja sobre la resurrección de las células muertas, recupera su cadáver y le devuelve la vida, adaptando la cabeza de Jean a un cuerpo de acero accionado por células fotoeléctricas que obedece todas las órdenes que emanan de su cerebro. El nuevo ser así creado vivirá para llevar a cabo su venganza, gracias al cuerpo metálico que le hace invencible y, con la ayuda del doctor Palmer y su ayudante, miss Young, se lanza a la búsqueda de la banda de criminales que robaron en el museo los "diamantes negros de la diosa Kali". La primera pista es la muchacha que engañó a Jean, dándole cita en el museo para que se le culpara del crimen, Lorena. Erik la rapta en los estudios de cine de Hollywood donde trabaja (haciendo películas de horror, por supuesto). El doctor Palmer le inyecta un "suero de la verdad" y le hace revelar el paradero de otro de los asesinos, Pat "el Rojo" (!!!) y su banda, que se encuentran en San Francisco. Palmer se infiltra en la banda, diciendo que es enviado por Lorena. Pat desea cambiar su cara y se somete a una operación. Palmer le opera de tal manera que cuando se quita el vendaje, Pat tiene una sonrisa al estilo del "Joker" de Batman.

Lorena muere arrepentida tras salvar la vida a unos niños que, jugando, habían recuperado la bomba que Pat había colocado en casa del doctor. Pat es noqueado por el potente puño metálico de Erik y entregado a la policía. Erik va a Alejandría en busca de los dos miembros de la banda que faltan, Fergus y Kirov. Allí también

tiene que enfrentarse a la secta de los adoradores de Kali que quieren recuperar las joyas robadas a su diosa. Los dos asesinos son devorados por los cocodrilos en Ura, la ciudad muerta. Un terremoto hace desaparecer la ciudad y los sectarios de Kali, mientras el doctor Palmer, miss Young y Erik vuelven a Alejandría.

El relato corto del *Almanaque*, Sacrificio en la selva, lleva al trío de amigos al centro de África, donde libran a una hermosa nativa de la muerte a la que estaba destinada por los fanáticos de su tribu. Erik se enfrenta a un monstruo adorado por los salvajes.

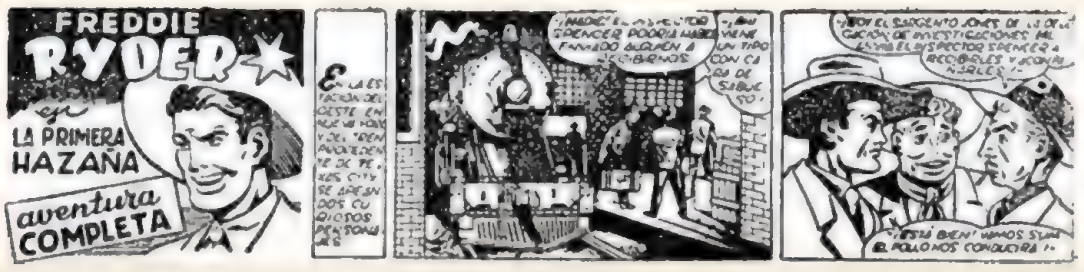
El estilo de Bosch Penalva es una diestra mezcla del arte de Alex Raymond y de Milton Caniff, con las influencias de Hogarth (Tarzán), Phil Davis (Mandrake) y Ray Moore (The Phantom).

FRED (FREDDIE) RYDER. Guión de Feralgo, dibujos de Pedro Alférez.

Aventuras de un vaquero agente de policía y su compañero Slim, que son enviados a Nueva York para combatir al hampa.

Relación de episodios:

6. La primera hazaña (reeditado en *Héroes de Papel serie Pedro Alférez* nº 4)
7. Un caso de rapto (reeditado en *Héroes de Papel* nº 41, Almanaque 1994; y en *Héroes de Papel serie Pedro Alférez* nº 3)
9. El encendedor (reeditado en *Héroes de Papel serie Pedro Alférez* nº 1)
14. El crimen del "Star Hall"
19. El misterio de ? (reeditado en *Héroes de Papel serie Pedro Alférez* nº 2)



HELIODORO HIPOTENUSO. El misterio de la casa apolillada.

Cuatro páginas en el Almanaque, por Manuel Vázquez. Personaje anárquico, inadaptado social y desgraciado, creado para la revista *Pulgarcito*, que aquí vive una aventura de misterio, en armonía con la revista.

Vázquez tenía 18 años y ya, en sus comienzos en Bruguera, es sorprendente su dominio del trazo cómico y su sentido de la puesta en página y la narrativa que lo diferenciaban de todos los demás. Por esta época realizó varias historietas de gran calidad, con temática fantástico-policíaca (La Mansión de los Espectros; El caserón diabólico, en la revista *Pulgarcito*).

INSPECTOR DAN. Este personaje apareció en la revista *Pulgarcito*, desde el nº 1, en enero de 1947 (La primera página publicada en el nº 1 de la revista lleva la fecha de realización: 09/1946). Guión de Rafael González, dibujos de Eugenio Giner.

El creador literario del Inspector Dan, Rafael González, fue director artístico de Editorial Bruguera desde 1946 y a él se deben muchos inolvidables personajes, como Silver Roy, Águila Negra y El Doctor Niebla así como casi todo el contenido de la revista *El Campeón*.

Era tal el éxito de este personaje que se publicó en la revista *El Campeón*, siendo aquí también, una de las series favoritas de los lectores.

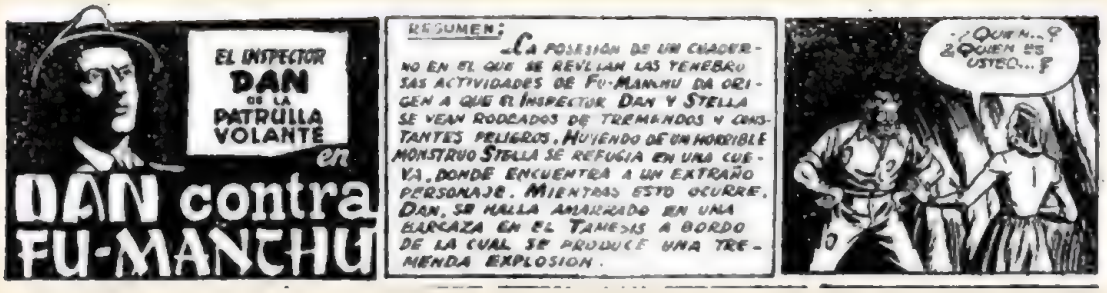
Relación de episodios:

"Dan contra Fu-Manchú". No podía faltar un enfrentamiento entre el mayor genio de Scotland Yard y el mayor genio del crimen, lo que ocurrió en este episodio de 10 páginas publicado en la revista, números 10 al 20 (salvo el 18). Semejante argumento merecía haber tenido un desarrollo mucho más amplio, por lo que la aventura, al ser finalizada por la suspensión de la publicación, deja al lector insatisfecho. No sabremos el origen del loco antropófago, ni de dónde vino ni qué fue del monstruo con apecto de pájaro, sin duda una invención de Fu-Manchú, resultado de alguna manipulación genética semejante a las que efectuaba el doctor Moreau en su famosa isla.

En los diálogos se menciona al Valle de Josafat en una especie de despedida violenta. Eran palabras usadas generalmente para despedirse de otro por la eternidad, en tono humorístico. En el lenguaje bíblico, se relaciona con la ejecución del juicio divino.

"Extraño refugio". *Almanaque 1949*.

En un tormentoso atardecer, Dan y Stella se refugian en una casa que resulta ser un manicomio en manos de los reclusos.



LOQUILANDIA. Cifré, con participación de Peñarroya y Escobar.

Serie publicada en los números 1 al 11, 13, 16 al 20 y Almanaque.

Una serie surrealista, ejemplo del absurdo y nonsense, y, por supuesto, genial. El título está sacado del título que se dio en España a la película Hellzapoppin, de H.C. Potter, 1941, cuando se estrenó en nuestro país en 1946, lo que muestra la evidencia de la inspiración de los autores en esta película clásica americana, por lo menos en lo que concierne al loco ritmo del film. Loquilandia es una obra maestra del absurdo, tanto en leguaje y narración como en dibujo, un experimento gráfico y literario donde todo es posible y todas las leyes de la lógica y la razón son abolidas, en beneficio del ingenio, del humor, del absurdo y la sátira política.

MÁSCARA ROJA: Bodas trágicas. Dibujos de Saló. Serie publicada en los números 1 al 5 y 7 al 9, un total de 11 páginas.

Serie reeditada en Héroes de Papel, serie Piratas y Corsarios, nº 2.

Trágica historia en la que los piratas berberiscos de Argel atacan las costas levantinas durante los desposorios de Margarita de Lesmes y D.Luís de Mendoza. Don Ramiro de Lesmes muere en la batalla y Luís queda gravemente herido, mientras que la hermosa Margarita desaparece. Don Luís toma la identidad de Máscara Roja, convirtiéndose en el azote de los piratas, buscando venganza. Encontrará a su prometida en un bajel con destino a Constantinopla que transporta a numerosas esclavas cristianas.

RAÚL DE MONTROSE. Un héroe de las Cruzadas. Dibujos de Ángel Pardo. Serie publicada en los números 6 al 20.

Otro episodio de este personaje apareció en el Almanaque *Pulgarcito* 1949, con el título: La espada del cruzado.

Aventura medieval, género histórico cultivado por Ángel Pardo, quien se distinguió

por su serial El Caballero de las Tres Cruces y varias series en la revista *Pulgarcito* (Sangre en Bizancio, Cruz de Fuego).

Las facciones y el peinado de Raúl de Montrose nos recuerdan al Príncipe Valiente de Hal Foster.

Raúl de Montrose es un noble francés pero si fortuna y que siente un profundo amor correspondido por la hermosa Ofelia de Tarn. Pero el tío de ésta exige que despose al poderoso príncipe de Raizy. El príncipe manda un ejército de Cruzados que parte para Tierra Santa para liberar el Santo sepulcro enla Primera Cruzada, aunque su verdadero propósito es traicionar a los cristianos. Ofelia se ve obligada a acompañarle en este viaje, pero Raúl de Montrose figura en las filas del ejército y puede así proteger a su amada. Se distingue en el combate por su valor, oculto su rostro por un casco que le vale el nombre de Guerrero del Penacho Negro. El príncipe traidor morirá arrepentido y Raúl revelará su identidad a Ofelia, volviendo con ella a Francia.

Aunque sea una narración ambientada en las Cruzadas, los elementos comunes de las diferentes series están también presentes en esta: violencia, misterio, suspense, detalles macabros.

RED GREY. El Caserón de la Muerte, de Ferrandiz

Ferrándiz llegaría a ser un portentoso ilustrador de cuentos y christmas. En *El Campeón* trabajó en las antípodas de lo que luego sería su especialidad: Red Grey en el Caserón de la Muerte, aventura de terror, en el más puro estilo de los Horror Comics americanos.

Red Grey es un célebre novelista americano que se halla en Inglaterra para inspirarse en la escritura de su próxima novela, cuya acción se desarrolla en el sombrío e inquietante pantano de Yourmot. Se hospeda en una posada del condado de Gloucester, a unos kilómetros de distancia del pantano. Buscando a un supuesto ladrón, es acompañado por Bob, el sobrino del posadero y llegan al pantano, de cuyas entrañas brota un siniestro caserón por la noche. Reciben una llamada de auxilio escrita en un pañuelo y exploran la mansión donde se encuentran con zombis encerrados en armarios y que cobran vida, deambulando amenazadores por los laberínticos corredores del caserón. Encuentran al sabio Sir james Hudson, investigador de la desintegración atómica, padre de una muchacha encerrada en un torreón a la que liberan. Asisten impotentes a la desintegración en laboratorio de unos pobres infelices y se enfrentan al misterioso Amo, un enmascarado que ostenta el Supremo Poder, el dominio sobre la materia, y que les hace prisioneros. El joven Bob consigue escapar y pedir ayuda en Londres a Scotland Yard. El Amo les revela su proyecto, antes de utilizarlos para sus fines: quiere dominar el mundo entero imponiendo su ley por medio de anular la voluntad de los hombres haciéndoles morir momentáneamente y luego resucitarles tras sustituir en sus

células la voluntad de ellos por la suya. Esto lo consigue con sus dos diabólicos inventos: el Rayo Biolítico Molecular, que produce la muerte del cuerpo pero dejando el cerebro receptivo a la inyección del Suero Psicovital que da vida al cuerpo muerto durante 20 horas, reducidos a una total sumisión a la voluntad del Amo. Al término del tiempo vital impartido, los humanos tienen que volver a pasar por el laboratorio para que se les inyecte de nuevo la vida artificial. Su proyecto es pues de crear un Nuevo Orden Mundial sometido a su voluntad. Red y sus amigos son liberados por la policía, el Amo, en realidad el tío de Bob, muere y el caserón es destruido por una explosión que deja en el pantano un gigantesco agujero que recibirá el nombre de "El Ojo del Diablo". El texto finaliza así: "Fue en efecto aquel hombre el Diablo en persona? Por lo menos estaremos de acuerdo en que era el espíritu del mal".

Esta aventura se publicó en los números 1 al 16 y 18 al 20.

En el Almanaque se publicó una aventura: La muerte se venga, donde un muerto sale de su tumba y vuelve al lúgubre castillo de su propiedad para vengarse. Red Grey, quien deambulaba por las cercanías del cementerio cuando acaeció la macabra escena, va al castillo donde se está leyendo el testamento del muerto y se ve envuelto en un profundo misterio que conseguirá resolver con su habitual pericia.

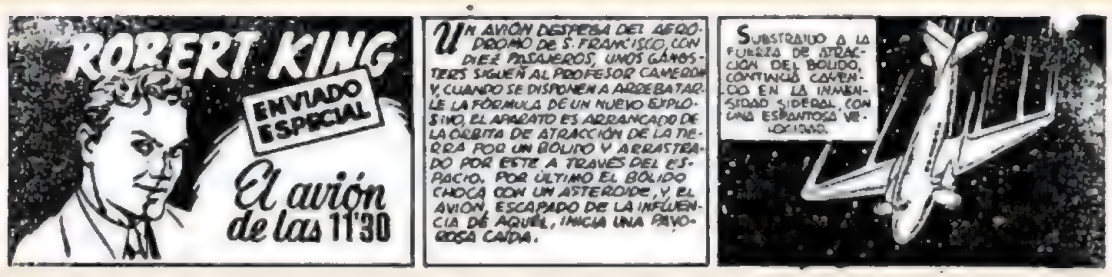
Como sus compañeros autores de la revista, Ferrándiz consigue plasmar en el papel el espíritu del expresionismo cinematográfico alemán y sus herederos, el cine de horror y el cine negro americanos que por entonces pululaban en nuestras pantallas, explayándose en encuadres de gran efecto, picados, contrapicados y dramáticos juegos de luces y sombras en siluetas, rostros y decorados.

ROBERT KING, enviado especial: El avión de las 11'30. Dibujos de Eugenio Giner. Nº 1 al 12.

Serie reeditada en la colección Héroes de Papel nº 46.

Robert King, reportero del Morning Star y los pasajeros de un vuelo con destino a nueva York ven su aparato desviado por un meteorito y llegan a un planeta desconocido y primitivo donde viven fantásticas aventuras entre seres monstruosos (serpientes gigantes, gusanos carnívoros, pterodáctilos), en medio de una naturaleza hostil (tempestad de fuego, fluido mortal que toma posesión de los humanos,

lluvia ácida corrosiva) hasta que consiguen volver a poner en marcha el avión y regresar a la Tierra.



ROD FOSTER: Aventura en Nevada. Dibujos de Francisco Darnís, 8 páginas, publicadas a razón de una por número. Nº 1 al 6, 12 y 13.

Reeditada en Héroes de Papel, serie Francisco Darnís, nº 3.

Ana Robertson, una muchacha huérfana, es enviada como profesora del colegio de niñas a Custerville, en Nevada. Cuando llega, la antigua ciudad de 15.000 habitantes se ha convertido en una ciudad casi deshabitada, con sólo 17 vecinos, ya que los yacimientos de oro que habían hecho su prosperidad se han agotado, provocando el éxodo de la población. Rod Foster defiende a la muchacha y el doctor frente a la banda de Fred "el Pelirrojo" y una banda de indios.

La serie prometía ser interesante, pero se quedó en esta única aventura por pararse la publicación de la revista.

TRES PELOS Y KID PANTERA, GÁNGSTERES. Escobar, números 1 al 20.

Parodia del género de gángsteres, con una supuesta iniciación del maestro Tres Pelos a su cándido alumno Kid Pantera.

Series culturales

EN ESTE EXTRAÑO MUNDO. Sección cultural, centrada en lo extraño y misterioso. Apareció en los números 7 al 20.

FECHAS GLORIOSAS DE LA HISTORIA PATRIA. Nº 10 al 15 y Almanaque.

FRASES INMORTALES. Nº 8 al 10

MOMENTOS ESTELARES DE LA HISTORIA. Nº 7

PÁGINAS BÍBLICAS. Nº 7 y 11.

Conclusión y reflexiones finales

No tenemos constancia de las razones que hicieron detener la publicación de esta excelente revista. Algunos alegan que fue la falta de ventas. Puede ser que el cambio de formato influyera en ello, pero en la misma época se publicaba Chicos, también en gran formato, aunque con algunas páginas más en color. No me extrañaría que las razones fueran otras, quizás una presión con amenazas por parte de la censura. La carga de violencia y terror de esta publicación, realzadas por el grafismo de los autores, la hacían desde luego inapropiada para mentes infantiles, aunque las aventuras del Inspector Dan eran las más famosas y las más apreciadas de la revista *Pulgarcito*. Pero en la otra revista, las aventuras no ocupaban más de 2 páginas, mientras que en *El Campeón* eran mayoría. En aquella época, la principal preocupación de la cesura era política, militar y religiosa. Las historias de horror, aunque casi siempre resueltas de manera más o menos racional, tenían un tufillo diabólico que podía indisponer a las autoridades religiosas. Poco importa. Lo cierto es que *El Campeón* fue una gran revista de historietas y hubiera merecido una vida mucho más larga.

La aportación de la revista y sus autores a la historieta es innegable. Sus autores gráficos se dispersaron por variados horizontes, aunque la mayoría permaneció fiel a las revistas de Bruguera. Eugenio Giner continuó con el Inspector Dan en el *Pulgarcito* y conoció una larga carrera; Francisco Hidalgo, con su Doctor Niebla, en las páginas de la revista Super *Pulgarcito* y colaborando luego con Clíper en las páginas de la revista El Coyote, antes de instalarse definitivamente en Francia, donde también conoció notable éxito en la historieta gala, antes de dedicarse definitivamente a la fotografía; Ripoll G. pasó a varias revistas, de aventuras y femeninas, incluso realizando páginas humorísticas de gran calidad; Vázquez también colaboró con las diferentes publicaciones de Bruguera, destacando como uno de los más grandes, al lado de Cifré, Escobar, Peñarroya, Conti, Iranzo; Francisco

Darnís continuó su carrera con Bruguera, con Toray, con Clíper, cosechando éxitos hasta el Jabato; Bosch Penalva pasó a Silver Roy, dedicándose después a la ilustración y la pintura; Ángel Pardo siguió realizando series históricas y de aventuras, destacando en Bruguera y sus publicaciones hasta colaborar en el éxito de *El Capitán Trueno*.

El Campeón fue un experimento de revista con mezcla de terror, misterio, ciencia ficción y humor absurdo y satírico. Una obra maestra entre las revistas españolas, con un hermoso abanico de artistas geniales.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- DAN Y LOS ESPACIOS DEL HORROR
- EL INSPECTOR DAN DE LA PATRULLA VOLANTE. UN CLÁSICO DE LA HISTORIETA GRÁFICA ESPAÑOLA
- INSPECTOR DAN, UN HÉROE DE LA NOSTALGIA
- INTRODUCCIÓN A LA LECTURA DEL MUSEO SINIESTRO -DE EL INSPECTOR DAN-

Publicaciones relacionadas

- AUTORES ESPAÑOLES (REVIVAL, 1978)
- CAMPEON, EL (BRUGUERA, 1948)
- INSPECTOR DAN (B, 1995)
- INSPECTOR DAN (BRUGUERA, 1951)
- INSPECTOR DAN (BRUGUERA, 1976) -BRAVO-
- INSPECTOR DAN. LA MUERTE ESTRELLA DE CINE (ANONIMA, 1974)

Sagas

FU-MANCHU

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
AGUSTÍN RIERA (2009): "LA REVISTA EL CAMPEON" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, VALENCIA : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_revista_el_campeon.html

DAN Y LOS ESPACIOS DEL HORROR (SEVILLA, 14-XII-2009)

Autor: MANUEL BARRERO

Típica viñeta de presentación de un episodio, con el ambiente terrorífico característico de esta serie

DAN Y LOS ESPACIOS DEL HORROR

"Londres es otra historia. (...) No una historia, sino más bien una novela picaresca enorme y anticuada, en la que cada calle era como un capítulo en el que se amontonaban personajes e incidentes propios. Cada manzana era una página, cada edificio un párrafo (...)"

Robert Bloch, en "Un crimen fuera de lo corriente"

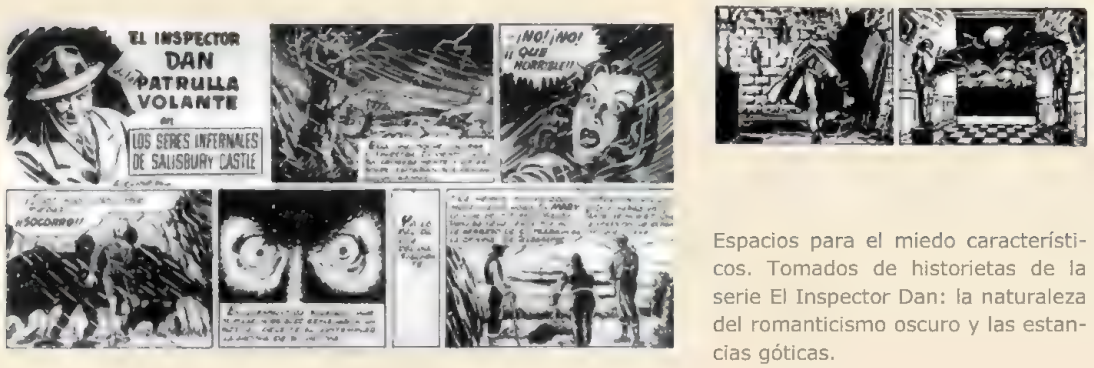
Los espacios para el relato

Es habitual encontrarse en textos sobre historieta, incluso en los académicos, que la historieta bebe o se aprovecha de técnicas fotográficas y cinematográficas a la hora de reconstruir espacios para sus relatos. Está comprobado que el rápido desarrollo y la gran eficacia narrativa del lenguaje cinematográfico impulsó a los artistas y novelistas del siglo XX a regular la ficción en torno a espacios ya vistos, los cuales antes eran solamente intuidos. El tratamiento del espacio narrativo como un elemento más del relato fue desarrollado sobre todo a lo largo del siglo XIX, y se suele aludir a Bécquer, a las Brontë o a la misma Shelley (que inauguró la ciencia ficción con un relato de horror), como los conversores del contexto espacial en el que se desenvolvían los personajes, confiriendo de este modo más densidad y emoción al conjunto. En realidad fueron los narra-

dores del final del XVII, los llamados "góticos", como Horace Walpole y Matthew G. Lewis, los que inauguraron los espacios para el miedo. Durante el siglo XIX, la ilustración y la historieta experimentaron gran auge a través de la prensa, y fue en esa prensa, a lo largo de todo el siglo, donde los llamados "caricaturistas" y los primeros historietistas definieron los puntos de vista, los encuadres, las composiciones y la estructura general narrativa mediante imágenes que luego se utilizarían en el medio historieta. Está claro que durante décadas los encuadres fueron tópicos, e inmutable el punto de vista, pero los hallazgos narrativos se fueron produciendo antes de que Méliès comenzara a trucar imágenes o de que Griffith se subiera a una grúa.

Empero, luego, el auge del cinematógrafo desplazó a todos los demás modelos de representación, superó a la fotografía, al teatro, al cartel, a la historieta, y los espacios dejaron de ser formulaciones imaginadas literarias o como las plasmadas en imágenes fijas. La realidad comenzó a ser vista, rememorada y reinterpretada a partir de las figuraciones falseadas sobre películas de celuloide...

En la historieta, los espacios narrativos fueron evolucionando hasta las vanguardias. Los conocidos Winsor McCay, Cliff Sterrett o Gustave Verbeek, incluso Alex Raymond, plantearon la historieta como un medio con espacios propios, moldeables. Otros autores menos conocidos también experimentaron en este sentido (Walter Quermann, Charles Forbell, Norman E. Jennett o Harry Grant Dart, por citar algunos), pero tras la estabilización de una industria con unos productos concretos producidos en serie, de formato ya definido para el público, muchos de los autores recurrieron a la utilización de espacios convencionales o recurrentes. puesto que la cadena de producción lo exigía. La historieta humorística, por su simplificación icónica, era la que usaba escenarios más simplificados, que incluso podían desaparecer tras una primera viñeta descriptiva. La historieta de aventuras o de acción se planteó durante los años treinta y cuarenta con el exigido respeto a los espacios reales en los que debería transcurrir la acción, y pasaría un tiempo hasta que los escenarios tras los personajes adquiriesen función simbólica.



Espacios para el miedo característicos. Tomados de historietas de la serie El Inspector Dan: la naturaleza del romanticismo oscuro y las estancias góticas.

En la historieta española de corte "realista" de los años treinta y cuarenta, los espacios por los que evolucionaban los personajes no mostraban por lo común proyecciones subjetivas, eran lo que pretendían ser: contextos funcionales. Por fortuna la historieta puede prescindir de fondos si el autor desea sólo mostrar a personajes (una argucia literaria en esencia) o deformar el escenario si quiere acentuar el drama, la tensión o el tormento de uno de los personajes participantes. Por lo que se refiere al horror, los espacios de las viñetas, al menos en la española, evitaron las topografías absurdas propias del expresionismo o la inquietud de los contextos sin lógica (recordemos a Sterrett, pero esto también ocurrió en los tebeos de la Escuela Bruguera) para retornar a los escenarios del relato gótico de terror. Los grandes renovadores del medio del desarrollo de nuestra historieta,

como Apeles Mestres, Ramón Cilla, Mecáchis o Xaudaró, no dejaron herederos destacables realmente, y cuando hallamos las primeras historietas de horror españolas, como de G. Barba en *Yo,* [1] o las de Giner en *Pulgarcito*, sus ambientaciones son las de un oscuro romanticismo trufadas de elementos heredados de la imaginería dantesca, en el primer caso, o con rincones escogidos del cine negro o los *horror films* de los años cuarenta. Y en el caso que nos ocupa, el de la serie *El Inspector Dan de la patrulla volante*, sorprende la solidez de los escenarios dibujados por su autor gráfico, la fijación por el detalle presente en casi todos ellos, aferrado a una realidad tan ortodoxa en la que la presencia de seres fantásticos casi resultaba incoherente.

Esta fórmula de representación elegida era efectiva para introducir al lector en ambientes muy concretos, plagados de sombras, sí, pero deprimidos en su dimensión fantástica, tan útil ésta para producir horror. Posiblemente los autores de aquellos cómics sólo buscaban generar suspense con los arquetipos de la novela criminal: héroes monolíticos, acompañantes desvalidas, enemigos formidables, y todos evolucionando en un entorno "real" pero que era más bien un lugar mítico, al menos para los españoles de la España de Franco, para los que las grandes urbes como Berlín, Moscú, Roma, París o Londres eran escenarios de gestas, revoluciones, competiciones, pasiones y crímenes, respectivamente.

El monstruo como presencia absoluta en espacios sin apenas elementos, si no está el ser fantástico se necesita escenario para el miedo.

Tebeos en tiempos de terror.

En *La Vanguardia*, en 1983, un Giner pletórico de optimismo hacía unas declaraciones sobre los tiempos de su infancia justamente anteriores a su crecimiento como dibujante de historietas. Recordaba el final de la guerra civil, que a él le

pilló en Sitges con 15 años de edad, con esta frase: "Pero es que luego vino la terrible paz".

Aquellos años, los cuarenta españoles, fueron los años del hambre y del miedo, los de la España gris. Por entonces comenzó una era de carestía y frustración, que por fuerza se transparentó en los tebeos, y lo hizo mediante estructuras narrativas que propendían a despertar emociones de sesgo negativo. *Don Berrinche* instigaba a reírse de la irritación, el *reporter Tribulete* hacía lo propio con el fracaso, *Canuto* refunfuñaba por su inopia y mala suerte, y *El Inspector Dan* fomentaba estremecimientos de miedo. Todos eran personajes de *Pulgarcito*, y todos fueron hijos (o "sobrinos") de Rafael González, aquel masón represaliado por los franquistas que se refugió en la edición de tebeos tras ver cortada su trayectoria como periodista. En el nuevo *Pulgarcito* de 1947, que él organizó y coordinó desde el primer número, anidó el ímpetu del desagrado, fue una caja de resonancia de risas fundamentadas en el infortunio, y fue el eje sobre el cual pivotaron el resto de lanzamientos de la editorial durante los años cincuenta.

Por supuesto, la censura pronto cortó las alas a tanto despliegue de "malos pensamientos". En *Pulgarcito* y en otras cabeceras de la casa, como *El Campeón* o *El DDT*. Al poco de su andadura, por ejemplo, la suegra Tula dejó de manifestar su malignidad en el seno familiar porque la familia española era núcleo de concordia. Azufrito, un demonio jocoso creado por Vázquez se volatilizó. Carpanta dejaría de pasar hambre porque en España ya no había. La familia Churumbel evitó robar impunemente también. Y *El Inspector Dan* y su acompañante Stella vieron cómo se esfumaban los espectros y los monstruos de sus aventuras y ya no tendrían más la oportunidad de disfrutar de un beso apasionado.

El mundo de Dan se compone de sombras, espacios en tensión y mujeres atosigadas por villanos de penetrante mirada. Obsérvese el cuidado puesto por el dibujante, Giner, en cada detalle.

El mundo creado por Rafael González para Dan en 1947 era ése: urbes donde las sombras eran dueñas y los malvados aterraban verdaderamente, aparte de que la mayoría de los hechos parecían catalizados por la presencia de lo fantástico. Hubo unas cuantas historietas cortas ofrecidas en la primera docena de números de *Pulgarcito* (el ciclo llamado "El monstruo de las tinieblas") que partían del modelo de historia de crimen y suspense inspirado en terribles crímenes, como los de Whitechapel, y en ella ya aparecían seres monstruosos, cadáveres y el elemento fantástico. Tras esta introducción, todo fue horror.

Es evidente la fascinación que pudieron despertar aquellas historietas si nos ponemos en el pellejo de un niño de finales de los cuarenta. El planteamiento era inédito, pues hasta la fecha los tebeos policíacos proponían enemigos formidables pero nunca fantásticos. La contextualización y el enfoque también eran diferentes, pues los espacios que visitaba Dan no eran los tópicos de las historietas traducidas del italiano o producidas aquí, eran retorcidamente novelescos. El mundo mostrado al lector de estos tebeos en los años cuarenta era atractivo pero dispa-

ratado. Sus guionistas, primero Rafael González, luego González Ledesma, dieron indicaciones precisas a los dibujantes sobre los lugares por los que se moverían los personajes y sobre cómo debían ser éstos y sus antagonistas. Y esas indicaciones procedían de la novela de acción y de suspense, ya por entonces implantada en nuestro país a través de varias colecciones y firmas, pero también de los seriales y las películas cinematográficas. Vistos hoy, los cómics de *El Inspector Dan* pueden llegar a resultar simples en sus propuestas, pero entonces ofrecían dosis de evasión impagables al niño pobre y hambriento (el 80% de los españoles de hecho), que a través de estas viñetas se asomaba a un mundo ordenado, limpio, justo y bien provisto. Mientras que Dan fumaba en pipa, los españoles aprovechaban colillas. Mientras que Dan vestía impecable y calzaba sombrero, en España se reutilizaban harapos. Mientras que Stella y Dan acudían a museos y teatros, en España se soñaba con colarse en un café teatro. Mientras que Dan viajaba en grandes autos en nuestro país se caminaba o se iba en carro. Si en las aventuras de Dan aparecían ingenios científicos o seres o máquinas fascinantes, en España aún no había llegado el televisor ni la tecnología en general. En nuestro país no había electricidad sin restricciones, ni había pan todos los días, ni tabaco, ni esperanza...

Los espacios representados en las historietas de finales de los cuarenta eran reconstrucciones de realidades soñadas, pues. Las historietas de humor, con las tramoyas de un teatro del absurdo. Las de acción y policiales, con los fragmentos deseados de las ciudades extranjeras. Y Dan vivía en Londres.

La urbe del miedo. Giner dibuja escasas localizaciones típicas de Londres, las precisas para autentificar el contexto, pero sí que construye una ciudad coherente que esta emplazada en otra realidad, no española.

Londres como espacio mítico del terror

El escenario es uno de los componentes capitales en toda historieta de horror, casi un personaje más. Durante los años justamente posteriores a la guerra civil y hasta el abrazo generalizado a lo americano que se produce tras las políticas de ayudas americanas (las de 1953-1963, pero no antes), el objeto de gran parte de las admiraciones hispanas era Londres.

La capital británica era el centro del mundo en los años cuarenta para cualquier español, destino así buscado por novelistas, radiofonistas, cineastas e historietistas para saquear de sus rincones y sucesos infinidad de argumentos. Londres había sido la capital de la ciencia, de los espectáculos, y a finales del siglo XIX, la sede de la bruma, de los espectáculos policiales (con la primera estrella mediática del crimen: Jack the Ripper), y también el útero de la primera escuela de espías

que adquiere fama popular, un esqueje de la agencia de investigación Scotland Yard. La primera y la segunda guerras europeas no hicieron sino incrementar esa pátina mítica de la ciudad. París y Londres fueron las ciudades asediadas, pero la segunda fue la que representó la resistencia, la fortaleza frente a un enemigo que si bien fue aliado de Franco eso no restó méritos a los londinenses. Luego fue la primera ciudad reconstruida sobre sus cenizas, la ciudad de la organización, con su policía uniformada, su elegancia, su educación y su firmeza. Era el perfecto escenario para ensamblar historias: la urbe con los mejores policías del mundo al tiempo que la sede de los rincones oscuros y ocultos.

En la construcción de este imaginario colaboraron tanto los individuos reales (Jack el destripador probablemente sea la figura histórica –no ficticia– más influyente sobre la narrativa de suspense y acción del siglo XX) como los llamados "mitos del terror". Y estos mitos no dejaron de ser un regurgitado de los miedos ancestrales animistas (el gran gorila y el licántropo como representantes del salvajismo atroz) y del insondable miedo a la muerte (la momia, el vampiro, el monstruo reconstruido con cadáveres, el espectro o el fantasma). En este caso, además, alentados todos estos miedos por la incorporación del nuevo generador de miedo del siglo XX: el científico demente o criminal. Tanto la prensa sensacionalista de finales del XIX que voceaba los crímenes por las calles tintadas de sangre de Whitechapel, como las *dime novels* o los *pulps* que reconstruyeron esos crímenes, echaron mano a menudo de los ingenios tecnológicos o de los instrumentos y brebajes de "científicos locos" para reclamar el miedo. Londres fue el origen de muchos de esos personajes, por ser ciudad de paso para todas las nacionalidades entonces y porque gran parte de los relatos que fueron generando este clima en lo literario habían transcurrido allí: el de Stevenson de Jekyll y Hyde, los de Wallace, las aventuras de Conan Doyle que a veces frisaban lo imposible, los crímenes de Jack...

"Cuerpos en el Támesis" es una de las (pocas) historietas de Dan donde la ciudad de Londres queda perfectamente identificada, además de por el Big Ben por la atmósfera de crimen que rememora al terrible destripador que cometía sus crímenes con nocturnidad y contra mujeres.

Hubo muchos relatos de folletín publicados en España que se desarrollaban en Londres. Si nos vamos a los tebeos, en Londres transcurre *Los vampiros del aire*, en Londres las aventuras de varias de las series policíacas de *El Campeón*, por

Londres van y vienen *Roberto Alcázar y Pedrín*, y al servicio de Londres actúa *El Inspector Dan*. Las aventuras de Dan no funcionarían de igual modo sin esa plasmación aparentemente verosímil de las calles y canales londinenses, de sus catacumbas y casonas, sin las carreteras por las montañas aledañas o los castillos en la campiña escocesa. Es obvio que esas oscuridades urbanas no hubieran sido tan aparentes en ambientes españoles. Acaso en la Barcelona modernista, posiblemente en el Madrid imperial, pero al lector español no le hubieran resultado tan creíbles como el escenario aventurero y turbador de Londres, que ya traía consigo parejo un paquete de identificadores icónico narrativos.

Es obvio que el empuje de lo americano, con su imperiosa capacidad promocional, anegaría todos los cerebros infantiles y juveniles de los españoles durante los años sesenta y siguientes. Las calles estrechas y húmedas, las casonas de altos techos y rincones en sombras, las carreteras por la montaña y las campiñas boscosas serían poco a poco sustituidas por las avenidas flanqueadas por rascacielos, por apartamentos iluminados bajo el neón, por efusivos contrastes de luz y sombra provocados por los coches patrulla, por carreteras interminables y por los horizontes sin fin del paisaje estadounidense. Para entonces llegaría otra imagen para el género del horror, otros espacios virtuales mucho más descafeinados aunque infinitamente más promocionados.

Pero Londres estuvo antes y aterrorizaba más.

El Inspector Dan vaga entre las sombras

Dan es un inspector que vive y trabaja en Londres al servicio de cierta "patrulla volante" (puede que en relación con la fascinación por la aeronáutica vivida a lo largo de los treinta y los cuarenta), aunque pronto se aclara que forma parte de los investigadores de Scotland Yard. Se trata de un hombre bien parecido y alto, siempre bien vestido, de mente lógica pero nunca flemático, y respetuoso con las leyes. Su descripción no es clara y carece de apellido, como buen héroe monolítico que es. Observamos varias facciones distintas para el personaje obra del mismo dibujante, ora con el aspecto de un joven Marlon Brando, ora con la cara de Spencer Tracy... Por fortuna el traje y el sombrero le definen.

Los distintos rostros de Dan, pendientes sin duda de los programas de cine.

Dan se muestra escéptico ante lo fantástico pero se halla por fuerza sujeto a su aparición constante, a lo cual se enfrenta con valentía y decisión. Tiene jefes, pero son funcionarios, y tiene compañeros, pero ninguno a su altura. No le flanquea un muchacho, como suele ser habitual en este tipo de series, sino la joven Stella, que es también agente, hermosa y valiente, perfecta para enamorarse pero con la que mantiene una distancia platónica muy medida y a la que besa una sola vez en

toda la serie de aventuras publicadas. Luego habrá más personajes en la serie, como otros investigadores del departamento policial o jóvenes colaboradores, pero el dúo protagonista es el eje de casi todos los relatos. Tanto es así que la serie parece haberse creado sobre el molde de *Rip Kirby*, algo difícil ya que la serie de Raymond nació muy poco antes, en 1946. Pero lo que sí pudo ser probable fue la influencia de la serie *The Spirit*, estrenada en 1940 en los diarios americanos y que hacia 1942-43 ya mostraba a un Eisner admirable, por sus propuestas narrativas y el *dramatis personae* desarrollado, sugiriendo a lectores y autores que los espacios en la viñeta podían moldearse de acuerdo con el tiempo y además servían para enfatizar el suspense y el drama de las historietas. Hay viñetas en Dan con elementos sospechosamente parecidos a los de *The Spirit* y también hay personajes o detalles que nos recuerdan a los de Eisner: los villanos enguantados, las sombras proyectadas, la misma Stella... Otros influjos a tener en cuenta podrían ser los *crime* and *horror comics* de los años cuarenta americanos, que es bastante improbable que su autor pudiera hojear, pero desde luego entre los estilemas de Giner se aprecian algunos que luego observaremos en las obras de Steve Ditko o Jack Kirby, y podría pensarse que el origen pudo ser común.

¿Viñetas de Alex Raymond, de una típica historieta de monstruos de Jack Kirby o Steve Ditko, una viñeta de la serie The Spirit? No, de El inspector Dan.

Sea como fuere, tratar de localizar influencias precisas es un esfuerzo vano, porque las historietas de *El Inspector Dan* son productos de un tiempo muy concreto. Se trata de relatos en viñetas construidos por guionistas con más deseo por explotar la emoción del cuento policial que por narrar mediante imágenes una historieta de género negro. Nos sirve de ejemplo para explicar lo anterior la historia "El museo siniestro", publicada entre 1947 y 1948 en *Pulgarcito* núms. 36 a 58 (salvo el 47). Los acontecimientos se distribuían en páginas enormemente saturadas (lejos de lo que se hacía en los suplementos de prensa americana), mediante unidades narrativas verboicónicas repartidas en la plana y anegadas con unidades textuales dentro de cada viñeta. Esta costumbre, la de ofrecer historietas de enorme número de viñetas resueltas en una sola página, fue habitual en los tebeos españoles de finales de los años cuarenta, al menos en las revistas de historietas, donde solían embutirse gran cantidad de series; así, en el tebeo también de Bruguera *El Campeón* se han llegado a contabilizar hasta 27 viñetas en una sola página de historietas. Este planteamiento editorial actuaba en detrimento de la eficacia narrativa, pues afectaba gravemente a la planificación (como muy bien señalaba Ludolfo Paramio en su análisis de "El museo siniestro") [2] y forzaba a los dibujantes a buscar puntos de vista muy claros y encuadres muy precisos para cada viñeta.

En el caso de Dan, las páginas de *Pulgarcito* rondaban las 18 viñetas, que no eran viñetas simples sino estructuras densas, plagadas de manchas de negro, con varios personajes, mobiliario, bastante profundidad del campo a veces y, todo ello, rodeado por mucho texto explicativo. Este texto era un vertido de redundancias a menudo, o ahondaba en las emociones de los personajes más de lo necesario (herencia del lenguaje denominado "folletinesco", tendente a explicar todo sin dejar

apenas nada a la sugerencia o a la intuición del lector). La función de esas parrafadas parecía ser la de acondicionar a la lógica del mundo real el desequilibrado mundo de crimen y fantasmagoría que el lector iba paladeando a cada viñeta. Un deseo de que prevaleciera la racionalidad entre tanta sombra.

No lo lograron sus guionistas, pues las imágenes dibujadas impactaban más que los globos repletos de letras. Como muy bien indicaba Paramio, en *El Inspector Dan* lo fantasmal, o lo monstruoso, desafiaba en un principio a la racionalidad, pero rápidamente escapaba de ella y los protagonistas de la serie quedaban sujetos por sus hilos. Mientras que el cine proponía apariciones terroríficas que acaban sometidas por el valor de lo racional, en estas historietas era lo irracional lo que prevalecía de una forma insondable y más pendiente del expresionismo romántico europeo que del estatismo comercial americano, todo ello sobre la base de las lecturas y la cinefilia de los dos guionistas primeros de la serie.

Lo más logrado en las primeras historietas de Dan no son los personajes, como hemos aclarado antes, es precisamente la puesta en escena, la construcción de ambientes sombríos como callejones neblinosos o puertos lóbregos, o el gran cuidado en la descripción de los ámbitos naturales. Giner se muestra pulcro y meticuloso, dibuja cada detalle y se entretiene en cada línea de expresión hasta lograr el clima de tensión que exige la historia. Un ejemplo magnifico de lo antedicho lo hallamos en la segunda aventura de Dan, "Los seres infernales de Salisbury Castle" (originalmente en *Pulgarcito*, 13 a 35, en 1947, recuperado en *Pulgarcito* presenta *El Inspector Dan* / Vacaciones todo el año, 1948).

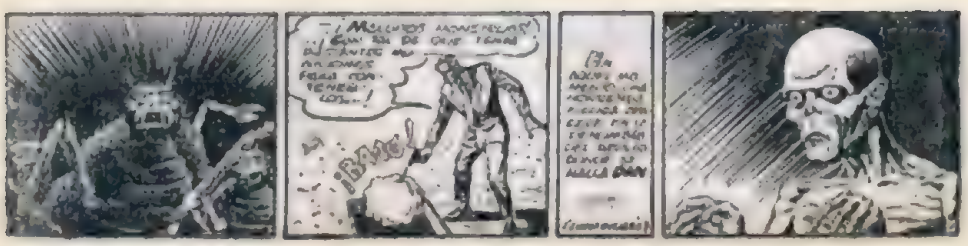
Esta misma aventura, acaso una de las más recordadas de la serie por su sobrecarga de elementos fantásticos, nos sirve para entender el modelo argumental utilizado por sus guionistas hasta avanzada la serie: el crimen o el peligro se manifiesta y es una mujer la que sufre una amenaza primera, incluso es capturada, golpeada o sometida; Dan interviene, y los mecanismos de la intriga y de la acción comienzan a funcionar hasta alcanzar un final feliz, en el que la policía ya ha hecho acto de presencia y en el que los villanos, por lo común, hallan la muerte.

La intensa mirada malvada de los villanos, una constante en las primeras historietas de Dan.

Este enfrentamiento antitético, de la bella / frágil frente a la bestia / formidable formaba parte ya de las fórmulas narrativas del género de suspense y de horror, en el cual el espectador masculino obtenía un aliciente más con la promesa del rescate de la dama desvalida. Fue señal muy característica la presentación del horror a través de los ojos del villano (en gran parte de las historietas primeras de Dan), una mirada intensa, inyectada en maldad, que procede primero de la literatura de folletín y de los *pulps*, y luego del cine expresionista alemán, para finalmente popularizarse a través del horror cinematográfico de Universal Pictures o de Hammer Films. En este episodio, aparte de esos elementos, hallamos otros referentes claros de la literatura fantástica y de horror, pues "Los seres infernales de Salisbury Castle" no deja de ser una versión libre de *La isla del Dr. Moreau*, con un científico loco que crea un ejército de hombres bestia, enmarcada en un castillo tenebroso en el que los personajes sufren mil y una asechanzas.

La influencia del expresionismo alemán en las viñetas de "Los crímenes de Larringare Street".

No hubo hasta entonces tanta agitación contenida en una historieta. "Los seres infernales de Salisbury Castle" es una historia de acción con profusión de elementos de horror, tantos que la tensión se hace insostenible si se leen una tras otra todas las páginas que en origen se sirvieron semanalmente: mujer sorprendida por el horror, en lucha contra hombres bestia, rodeados por seres tentaculados, atacada por gigantescos hombres araña, apresados por paredes que se ciernen, rodeados por completo por las llamas, acechados por todos los seres del doctor maldito, ¡amenazados por un gigantesco oleaje de barro mientras todo el castillo se hunde!... para luego volver a enfrentarse a los cascotes que se les abalanzan, a punto de morir ahogados bajo los túneles inundados, apresados de nuevo, etc., etc. Desde luego, si hemos de elegir las historietas más "emocionantes" de entre los tebeos españoles todos, una ha de ser ésta.



Los seres infernales de Salisbury Castle, y Dan en medio.

Muchos aficionados y coleccionistas citan con mayor deleite, sin embargo, "Satán vuelve a la tierra", historia entregada en los *Pulgarcito* 87 a 137 (1949-1950), aún con guión de Rafael González, que logra sumergirnos en un relato asfixiante que transcurre en los subterráneos de Londres, desde donde un villano de aspecto demoniaco amenaza a la sociedad de la superficie. No es el Satanás "real" el que vaga por el Londres *underground,* sino un malévolo individuo que tiene a sus órdenes sicarios horribles, los cuales pasan toda la historieta aterrorizando y atenazando a Stella mientras la policía culebrea por las catacumbas hasta lograr detener al villano. Aquí Giner demuestra que sabe recrear un escenario o, al menos, que sabe incorporar personajes a un contexto espacial muy limitado y cerrado que, según se lee, resulta creíble, habitable y terrorífico.

"La muerte, estrella de cine", publicada en *Pulgarcito* 159 a 181, en 1950, es otra maravilla en la realización gráfica de Giner, ya más maduro que en las anteriores obras. Aquí los efectos argumentales siguen siendo similares: la fascinación de una mirada intensa e hipnótica, los ambientes londinenses sumidos en sombras en los que los personajes evolucionan, los golpes de efecto tras puertas, ventanas o en rincones oscuros... En esta historieta, además, sus autores rinden tributo a uno de sus referentes cada vez más visibles: el cine de horror clásico en blanco y negro. El argumento muestra como Dan y Stella tratan de resolver una serie de crímenes conectados con el mundo de la cinematografía, en concreto con el rodaje de películas de vampiros al más puro estilo de Hollywood –aunque en Londres–. Giner aún no ha dado el do de pecho, pero demuestra su gran capacidad compositiva con muestras sorprendentes de cómo dibujar una escena con profundidad de campo (un pasillo, un cuarto, un vagón de tren, un estudio de cine) en un mínimo porcentaje de la superficie de la página. También demuestra su manejo de las masas de negro en páginas oscuras como la muerte. Este mismo tratamiento de la oscuridad y de los ambientes espesos lo hallamos en "Dan contra Fu-Manchú", historieta publicada en *El Campeón* (10 a 17 y 19 a 20, 1948) que intenta abordar otro de los mitos del suspense y del terror de la literatura y el cine de entre siglos.

Giner alcanza la maestría como autor en historietas como "Noche lúgubre" o "Pesadilla mortal", donde los espacios para el horror no pueden estar mejor definidos, con villanos sádicos que habitan emplazamientos para la tortura y para el mal. Dan y Stella deambulan por pasadizos, callejones y habitáculos oscuros que Giner dibuja con tal cuidado por el detalle que al lector no le queda otra opción que introducirse en ellos, sin permitirle escapar hasta que la maldad se ha evaporado por acción de la justicia. En historietas posteriores, también de gran calidad pero con más carga aventurera que fantástica (nos referimos a "Los tres castillos gemelos", "La torre del silencio" y "La hora de la justicia"), Giner va depurando enormemente su trazo y logra el dominio absoluto en la caracterización de los personajes, cuyo elenco ha aumentado a esta altura con los mozalbetes ayudantes del protagonista. Ya no es el mismo tono ni se alcanza el mismo nivel de horror, pero las historietas siguen ofreciendo una generosa dosis de suspense.

Tenía razón Terenci Moix en la valoración que hizo de esta serie en su libro *Los "comics". Arte para el consumo y formas pop. El Inspector Dan*, sobre todo el de 1947 a 1952, es un producto significativamente distinto a todo lo publicado anteriormente en España. Excepción hecha de la necesidad que siente Moix de acercar la obra a "lo literario", lo cual subraya un valor importante de la misma: su formulación alejada de la aventura por la aventura y generadora de un universo dramático propio: "un juego constante entre el plano real e irreal, una angustia magníficamente dosificada en la estructura de cada episodio". Es posible, como señalaba Moix, que sus guionistas hicieran en estas cortas historietas una extensión de sus lecturas de Chandler y Hammett, como un volcado de la sensación de fatalidad

que envolvió la producción literaria de estos autores, pero más bien parecía una amalgama de sensaciones y de climas lo que aquí se narró: el bagaje de lecturas de los dos González (posiblemente más Merritt que Hammett, por ejemplo) entreverado con las posibilidades para el suspense de los ciclos cinematográficos de monstruos, que eran ya conocidas en la sociedad de los años cuarenta española. Además, también hemos de señalar que aquí hay una fuerte aportación de Giner, no sólo en el seguimiento del dictado de los guionistas, sino también en la construcción de escenarios que guardan más deudas con lo visual (cinematográfico) que con lo literario.

La maestría en la narración mediante imágenes de Giner. Fragmentos de historietas del Inspector Dan en los que se aprecia la combinación de planos detalle con escenas de acción, de encuades perfectos, de reparto de masas de sombra adecuados y enfocados a producir suspense. Fragmentos de páginas de "Morir cuesta tres peniques" y, sobre estas líneas, de "Noche lúgubre".

El sorprendente constructor de oscuridad

Muchas loas se han vertido sobre Giner y su trabajo en *El Inspector Dan*, sobre todo en los episodios finales publicados en las páginas de *Pulgarcito* hasta 1952. El suyo es un caso controvertido, porque la calidad de su trabajo flaqueaba en principio por dos razones: era la obra de un neófito en la historieta, y era una obra constreñida por las exigencias editoriales del momento.

Cuando comienza esta serie resulta atractivo para el lector el abigarramiento elegido por guionistas y dibujante. Los guionistas primeros, Rafael González y Gon-

zález Ledesma, no son narradores convencionales; ambos compartían el prurito de inocular un ritmo nuevo a las viñetas. Tanto en las obras humorísticas como en las de aventura, Rafael González fue un guionista que imprimía un dinamismo especial a sus personajes, los cuales desdeñan la gravedad y se retuercen a cada gesto, añaden genuflexiones a sus actos y brincan enfáticamente. Con Dan pasa algo parecido: el repeinado y enchaquetado inspector salta a la primera de cambio sobre el criminal, se revuelca con él, salta y se retuerce. Ambos dos González compartían la pasión por la lectura de novela criminal y por el cine, especialmente fascinados por el cine expresionista alemán (de Wiene, Murnau, Lang y Pabst sobre todo), los programas dobles con seriales y los nuevos estrenos de la productora Universal, cargados de sustos. Esto lo vuelcan claramente en los primeros e inolvidables episodios de Dan, generando historias en las que no dan respiro al lector, en un "más difícil todavía" que revela una obra juvenil en la que deseaban contarlo todo en su primera obra. El guión de "Los seres infernales de Salisbury Castle" es, claramente, un aglomerado de influencias: las pesquisas iniciales (A. Conan Doyle y su Holmes), el escenario con castillo heredado del gótico (M. G. Lewis y su monje), los seres de pesadilla producto de un doctor maligno (H. G. Wells y su Dr. Moreau), las mil trampas en la misión y la constante intriga (las tramas de John Buchan), etc. Igualmente hay una impregnación cinematográfica en estas viñetas.

La narratividad en Giner. Arriba, composición de viñetas en función de la acción, con contrapicados de vértigo. Abajo, planos cenitales de sorprendente detalle y efectividad.

Giner resolvía estos guiones con la frescura de un recién llegado, pues no olvide-

mos que Inspector Dan fue una de sus primeras obras tras algunos tanteos en *Aventuras y viajes* o en *Pequeños libros para muchachos*. Sus primeras páginas en *Pulgarcito* no son brillantes, pero ya con "El museo siniestro" en *Pulgarcito* 36 aparece a ojos del lector un autor excepcional. Con esta historieta demuestra tres cosas, que sabe componer y encajar magníficamente a los personajes en las reducidas viñetas, que es meticuloso y limpio en el acabado de cada plano y que tiene un dominio de la narrativa de acción incuestionable. Él ha declarado haber estudiado mucho a Raymond, y se le nota, pero estas viñetas denotan que Giner meditaba y reflexionaba más allá de la mera toma de soluciones gráficas ajenas, porque los juegos de luces están muy medidos, las proporciones muy compensadas, y los cambios de enfoque muy vigilados. En cuestiones estilísticas, además, resulta llamativo cómo en algunos momentos Giner recuerda al primer Jack Kirby, cómo parece que toma elementos del *The Spirit* de mediados de los cuarenta; pero es que, además, hay momentos en que Giner parece aventajar a otro genio de la luz y la composición: Jim Steranko, cuyas obras maestras ni siquiera habían aflorado todavía en la mente del escapista dibujante de *Red Tide*.

"La ciudad olvidada", historieta publicada en *Pulgarcito* núms. 1205 a 1218, en 1954, fue el canto de cisne de la maestría de Giner en esta serie. Aunque volvería a ella para dibujar portadas y algún episodio más, aquí encontramos un despliegue de genialidad como dibujante y como narrador que, a estas alturas, parece más influido por Milton Caniff que por los citados anteriormente (o, quizás, por Frank Robbins, ejemplo a seguir para otros autores de la serie como Macabich, y para toda una generación de dibujantes españoles). Es prodigiosa la realización gráfica de este guión sorprendente para su tiempo, en el que un loco revive dinosaurios y trasplanta cerebros de humanos a reptiles, creando seres de pesadilla en un clima de tensión constante porque Dan permanece a merced del villano a lo largo de toda la historia. Pese a este planteamiento tan desopilante, con el héroe postrado y los dragones pululando alrededor, Giner es capaz de hacer la historia tangible, su resolución ágil, y la presencia de los personajes indeleble en la memoria del lector.

Giner fue un prodigio de la historieta que con un puñado de trabajos (apenas 400 páginas dibujadas) alcanzó una altura muy elevada con las herramientas básicas de dibujo que entonces se utilizaban. Y lo hizo con varias y constantes trabas, a saber:

La planificación constreñida. Porque debía ajustar el episodio a una plana, con lo que resultaban páginas de casi veinte viñetas de media, con lo que no podía permitirse vistas panorámicas o composiciones arriesgadas.

Un encaje supeditado al texto. Porque sus guionistas, novelistas vocacionales, deseaban escribir más de lo que la historieta exige, y en ocasiones se agolpaban globos de texto explicativos que ahogaban a los personajes, debiendo Giner recurrir a primeros planos o de detalle que pausaban el ritmo.

La presión de las entregas. Siendo *Pulgarcito* de cadencia semanal, la obra de Giner tuvo que resolverse vertiginosamente en ocasiones, lo cual actuaba en detrimento del resultado final.

El cambio de forma. Los trabajos de Giner se resienten levemente en los cuadernos publicados a partir de 1951. La planificación se ve forzada en algunos casos, porque los textos siguen siendo igual de farragosos y en ocasiones recurre a indicaciones para guiar al lector entre viñetas que desde luego afean el resultado final.

El relato abigarrado, con la parte gráfica constreñida por la parte escrita fue un defecto no sólo de las páginas verticales (a la derecha), también ocurrio con las apaisadas en la colección lanzada en 1951 (página apaisada)

Giner logró dar vida a unos guiones que pasan por ser los más atractivos y escalofriantes que pudieron leerse en España entre 1930 y 1970, en los que aparecieron espectros, demonios, vampiros, licántropos, hombres reconstruidos, momias resucitadas... Aparte de los componentes definitorios del género de horror en estas historias, resulta interesante mencionar varios elementos comunes en estos relatos, que se repiten al menos hasta la mitad de los años cincuenta, para desaparecer luego barridas por los cambios de costumbres, los hábitos de consumo y, sobre todo, las reglas morales y censoras que afectaron a toda la prensa, específicamente a las publicaciones dirigidas a la infancia:

Una tensión dinámica que alcanzaba el paroxismo. En Dan, toda aventura comienza de inmediato, en la segunda o tercera viñeta. Esto era una imposición del formato de publicación elegido (una página cada semana en un comienzo), que obligaba a desarrollar un planteamiento, un nudo con acción y un desenlace truncado en cada entrega, y siempre manteniendo la trama inicial, que era la conducente de la historia. Esto hacía de la lectura semanal algo muy satisfactorio, porque hacía depender al lector de la intriga, pero cuando las páginas se disponen juntas para su lectura, el resultado es un relato de ritmo endiablado, con constantes clímax, hasta llegar al paroxismo.

Villanos con diferencias genéricas o específicas. Son constantes los antagonistas que pertenecen a otras razas o que son de especies distintas a la humana. Así, el mal se invoca desde un punto remoto, en ocasiones en alusión al "peligro amarillo" (esto queda claro cuando Dan lucha contra Fu-Manchú, pero también en otras historias que transcurren en Oriente), y en otras en la clara indicación de que el villano es un individuo no occidental, puesto que en lo exótico reside lo maligno, lo cual era en los primeros años del siglo XX un decantado de los últimos coletazos del colonialismo europeo.

El horror que emana de la mirada. Uno de los vehículos para producir miedo en la literatura popular era la descripción de la mirada del villano o del monstruo. Recordemos que ese detalle convertía a The Shadow en un ente temible, y así describían lo inhumano o lo bestial autores del *pulp* como Burroughs, Merritt, Howard o Dent. La presencia de ojos vigilantes, inyectados en sangre o cargados de sevicia también eran habituales en la novelística de suspense de los años veinte y treinta. En estas historietas la mirada asesina precede casi siempre la entrada en escena del maligno.

El sadismo incesante sobre la mujer. La agente Stella no desempeñaba un papel muy activo en la resolución de los casos, pero siempre estaba ahí cuando aparecía el peligro. Ella era la primera en asustarse ante los ojos refulgentes en la oscuridad e invariablemente era capturada, golpeada, atada, amenazada con instrumentos de tortura o muerte. Esta fórmula, que hoy sería tildada de sexista, entonces era la tónica, ocupando la mujer un papel cercano al del hombre para incrementar el morbo y el interés del lector que, para qué negarlo, hallaba un placer añadido, que frisaba con lo sexual, al observar los castigos que recibía la temeraria y curvilínea Stella. Dan siempre la salvaba, por supuesto.

El sadismo es una constante en la serie, sobre todo en los primeros episodios, con Stella sufriendo todo tipo de ahogamientos, golpes, ataduras y torturas. Su cuerpo atado o inerte, expuesto al enemigo, acrecentaba el morbo, y más cuando Giner se preocupaba de mostrar al detalle sus curvas. Arriba, viñetas de "Noche lúgubre" y "Los seres infernales de Salisbury Castle". Abajo: viñetas de "Espectros en la niebla" y "El museo siniestro".

El sorprendente caso del espectro desaparecido

Giner dio lo mejor de sí en las historias de Dan que pudo dibujar, y con él se acabaron los fantasmas. Algunos de sus hallazgos en la composición de la página y la iluminación de las viñetas son hoy inolvidables. Recursos como disponer el punto de vista a ras de suelo, el punto de vista subjetivo con el lector encañonado, algún contrapicado que ayudaba a generar tensión o los planos cenitales inesperados y detallados hacían de su trabajo algo inimitable, imposible de seguir por otros lápices de su tiempo.

Ninguno de sus continuadores estuvo a su altura. Macabich (desde "La hora de los fantasmas", en *Pulgarcito* núm. 1.133), Vivas (en "Peligro en la ciudad", en *Pulgarcito* núm. 1.234) o Darnís (con "El fabricante de locura", en *Pulgarcito* núm. 1.317) fueron los más cercanos a su maestría, pero ni su calidad compositiva y narrativa estuvo a su nivel ni los guiones que dibujaron llevaron elementos de horror.

Dan dejó de ser un detective de lo sobrenatural entrada la década de los cincuenta para convertirse en un justiciero al uso, de los de puñetazo presto, sobre todo en los cuadernos que Bruguera lanzó entonces para servir aventuras del inspector semanalmente. En *Pulgarcito* se siguieron publicando algunos guiones en los que

lo sobrenatural estaba presente y la emoción de finales de los cuarenta seguía viva, pero la serie protagonizada por Dan dejó de ser fantástica y los espectros desaparecieron de sus aventuras ahuyentados por las *Normas sobre la Prensa Infantil y Juvenil* promulgadas el 21-I-1952 (a las que seguirían códigos cada vez más restrictivos), que establecían que ya no podrían publicarse relatos, escritos o dibujados, con "crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos", pues la salud mental de los niños estaba en juego.

Es curioso observar cómo se disfrazan y edulcoran los elementos terroríficos en estas historietas a partir de la entrada en vigor de la censura oficial. Los primeros cuadernillos de *El Inspector Dan* lanzados por Bruguera en 1951 ofrecen relatos en los que la acción y la violencia son constantes, pero cada villano aparentemente monstruoso siempre se halla bajo un disfraz. Pongamos ejemplos: en "Terror en el castillo", cuaderno 6 de la colección, la fachada gótica y el plano robado del filme *Dracula* de Tod Browning son, eso, solamente fachadas, pues la historia carece de elementos de horror. En el núm. 15, "Llamas justicieras", también dibujado por Giner, hay un personaje reminiscente de *El hombre invisible* de James Whale, pero que obviamente no lo es. En el num. 22, "La marca del diablo" aparece un tipificado monstruo de Frankenstein... en una representación teatral. En "Oro sangriento", núm. 28, aparece una figura familiar, la del licántropo, pero Dan descubre que es un lunático fugado de un manicomio que se ha dejado barba (y orejas puntiagudas, pero esto no lo explica).

Páginas de los tres tebeos mencionados. "Terror en el castillo", arriba, y a la derecha: "Llamas justicieras" y "La marca del diablo".

Es importante destacar que en *Pulgarcito* se siguieron ofreciendo historietas de la serie con elemento fantástico hasta 1955, pero la naturaleza monstruosa de los villanos se fue modificando paulatinamente. Por ejemplo:

En "La hora de la justicia", de 1953, así como en otras historietas cortas, no hay elemento fantástico.

En "Manos de acero", de 1954, el enemigo es un robot.

"La ciudad olvidada", historieta de 1955, parece posiblemente influida por la película *The beast from 20000 fathoms* (como muy perspicazmente indicaba E. Martínez Peñaranda) [3]. Y si la censura no actuó sobre los contenidos de este argu-

mento fue seguramente porque los seres fantásticos eran animales, reptiles, por más que el trasplante de cerebro desafiaba a las normas que se impusieron el mismo año de su publicación.

En "La ruta de las tinieblas" aparece un dragón oriental; como en el anterior caso, se desvía la presencia de monstruos humanos hacia los animales y lo exótico.

En "Peligro en la ciudad", publicada en *Pulgarcito* en 1955, el enemigo son animales de zoológico, fieros pero reales, ya no fantásticos.

En "Mundos olvidados", obra dibujada con especial finura por Macabich en *Pulgarcito* el mismo año, existe un ser antropomorfo terrible, el Yeti, pero es tratado como un individuo de otra especie antes que como un monstruo, y Dan permite que viva amparado en esa idea, lo que despeja sus cualidades "censurables".

En la historieta de Dan aparecida en *El Capitán Trueno Extra* en 1962, titulada "En la INTERPOL" ("El asesino fantasma" en su reedición posterior) el villano es deforme, pero lo es porque sufre enanismo, y el elemento fantástico brilla por su ausencia.

En la historieta del mismo año "El castillo tenebroso", también escrita por Silver Kane, se intenta reproducir la atmósfera neblinosa de Londres, pero los vampiros que ahí aparecen son de opereta y acaban vapuleados por Dan en plena calle.

En "Terror en los Alpes", obra de 1963 de Cassarel y Ruiz Pueyo, el hombre de las nieves que aparece aterrorizando a esquiadores es un criminal disfrazado.

En este mismo plan son ofrecidas el resto de historietas de la serie publicadas entre 1955 y 1975. De hecho, sospechamos que la historieta "Maniquíes siniestros", obra de Silver Kane y Macabich, acaso escrita y dibujada a finales de los años cincuenta o en los primeros sesenta, no fue publicada en su día probablemente por el rostro verdaderamente repulsivo del villano protagonista. Por supuesto, cuando las leyes de prensa aflojan su presa, Stella y Dan volverían a encontrarse con viejos enemigos fantásticos. Sólo hay que recordar dos ejemplos que lo atestiguan: "La momia", historieta de A. Martín y Julio Vivas que se publica en *Mortadelo Super Terror* núm. 2 en 1975, donde la momia es una momia de verdad. O "Brujas en la niebla", de Silver Kane y Vivas, aparecida al año siguiente en *Mortadelo Especial* núm. 10, especial "Vampiros", que constituye una espeluznante vuelta al horror gótico.

Con Franco esto no hubiera pasado, si se admite aquí esta expresión. Todos los detectives enfrentados a lo ignoto o a lo oscuro que se asomaron a los quioscos españoles durante los años cincuenta también se vieron perjudicados por esta pesada losa de la censura, que lejos de aflojar la presa recrudeció sus normas en los años sesenta, evitando también el uso desmesurado de la violencia. Los "vampiros" que aparecen en *Alan Duff* son puramente nominales, por ejemplo; los monstruos que encuentran *Roberto Alcázar y Pedrín* en sus aventuras de los cincuenta no le llegan a Svimtus ni a la suela de los zapatos, los villanos temibles de los guiones de Mora para *El Capitán Trueno* o para *El Jabato* se ocultan siempre bajo disfraces y carecen de origen fantástico por lo común.

Dan y Stella contra la momia y contra las brujas y otros espectros en las historietas citadas publicadas en *Mortadelo Especial*.

La historia del horror en la historieta española se detuvo, pues, tras aquel cuerpo legislativo de 1952, obligando a los niños a sumirse en un placentero mundo de dicotomías en desequilibrio donde el orden natural no era jamás puesto en duda.

Resulta paradójico recordar cómo las historietas más terroríficas, genuinamente de horror, publicadas en la llamada "España de Franco" aparecieron en una publicación como *Pulgarcito*, o en sus almanaques y extraordinarios, ya que era un tebeo descrito como infantil. Aquellas historietas de *El Inspector Dan*, y más específicamente las dibujadas por Giner, fueron una ocasión insular y única, tanto por la efervescencia de sus guiones como por la brillantez plástica de sus dibujos, un caso irrepetible en la historieta española.

NOTAS.-

---

[1] Vid. LA GÉNESIS DEL MIEDO, por J. Alcázar

[2] Vid. INTRODUCCIÓN A LA LECTURA DEL MUSEO SINIESTRO -DE EL INSPECTOR DAN-

[3] En EL INSPECTOR DAN DE LA PATRULLA VOLANTE. UN CLÁSICO DE LA HISTORIETA GRÁFICA ESPAÑOLA

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- EL INSPECTOR DAN DE LA PATRULLA VOLANTE. UN CLÁSICO DE LA HISTORIETA GRÁFICA ESPAÑOLA

- INSPECTOR DAN, UN HÉROE DE LA NOSTALGIA

- INTRODUCCIÓN A LA LECTURA DEL MUSEO SINIESTRO -DE EL INSPECTOR DAN-

- LA REVISTA EL CAMPEON

Publicaciones relacionadas

- AUTORES ESPAÑOLES (REVIVAL, 1978)

- CAMPEON, EL (BRUGUERA, 1948)

- INSPECTOR DAN (B, 1995)

- INSPECTOR DAN (BRUGUERA, 1951)

- INSPECTOR DAN (BRUGUERA, 1976) -BRAVO-

- INSPECTOR DAN. LA MUERTE ESTRELLA DE CINE (ANONIMA, 1974)

Sagas

FU-MANCHU

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

MANUEL BARRERO (2009): "DAN Y LOS ESPACIOS DEL HORROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dan_y_los_espacios_del_horror.html

SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG (CÁDIZ, 18-XII-2009)

Autor: JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ

Portada del estudio reseñado

SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

A quienes somos aficionados a la historieta nos resulta muy difícil hablar sobre la censura que existió en los cómics estadounidenses, la implantación del sello de la *Comic Code Authority* (CCA), sin dejarnos arrastrar por la pasión. A fin de cuentas, la censura mató a la *mejor* editorial de los años cincuenta, EC Comics, robando libertad a la industria del cómic a cambio de una sensación de seguridad y aceptación social artificiales. Nuestros autores favoritos nos contaron mil veces los planes que tenían para sus series y que, por culpa de las rígidas normas del Comics Code, nunca pudieron llevarse a la práctica.

Esto hace que las críticas al Comics Code y a los estudios que previamente atacaron los cómics, principalmente el libro *Seduction of the Innocent* de Fredric Wertham, sean constantes y durísimas, dejando patente que la censura supuso un trauma para la industria, pero también sus lectores, que sentimos que nos perdimos algo. Desgraciadamente, estas críticas suelen estar fundamentarse más en los gustos y recuerdos de quienes las hacen que en datos concretos, llegando a hacerse afirmaciones que rayan lo ridículo. Así, Les Daniels comentaba en *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics* que Wertham, al ser de origen alemán, no entendía los cómics… ¡como si el simple hecho de haber nacido en Alemania imposibilitara a una persona disfrutar con las viñetas! Además, Daniels olvidaba que Wertham llevaba ya tres décadas viviendo en EE UU cuando publicó su libro, es decir, conocía la cultura estadounidense más que de sobra.

En la revista *Dolmen* nº 28 se ofrecía a los lectores una breve historia de la implantación del Comics Code, donde Wertham era la gran bestia negra, como si una sola persona pudiese convencer a todo un país de lo perjudicial que eran los cómics, obviándose todo el movimiento contra los mismos que existía desde los años treinta. Así, aunque uno simpatizaba con esos textos, no podía evitar sentir

que se estaba considerando la censura como un problema intrínseco del mundo del cómic, y la injerencia de Wertham meramente como una nefasta casualidad que hizo que un hombre que no entendía de cómics acabase dañándolos. Pero los cómics forman parte de la cultura popular estadounidense tanto como el cine o la televisión, y es imposible querer estudiarlos sin comprender la época, la mentalidad y los otros medios de ocio.

La aparición de *Seal of Approval* supuso un soplo de aire fresco, no porque Amy Nyberg sepa mucho de cómics, aunque ciertamente sabe mucho, ni porque escriba con fluidez y habilidad, que lo hace, sino porque justamente ofrece una visión global sobre la censura, los cómics y la creación y posterior evolución de la CCA. Un trabajo que rompe con esa idea de que los cómics son un gueto autosuficiente y que nos recuerda que las viñetas fueron parte fundamental de la cultura estadounidense, y que por lo tanto no podemos estudiarlos como si de un compartimento estanco se trataran. No obstante, la autora sabe desarrollar sus ideas y su explicación sin necesidad de que quienes la lean tengan amplios conocimientos de la historia de los EE UU entre los años treinta y cincuenta, por lo que bastará tener algunas nociones sobre lo que supuso la caza de brujas y el puritanismo de algunos sectores de la sociedad para poder disfrutar plenamente el texto.

El libro se divide en seis capítulos que describen, de manera detallada y coherente, cómo se llegó al Comics Code y qué pasó con el mismo a lo largo de las décadas. El capítulo titulado "Comics, Critics and Children's Culture" es un extraordinario comienzo que nos recuerda que los conservadores siempre desearon controlar la cultura infantil y juvenil, dejando de lado lo que gustaba a los más jóvenes y ofreciéndoles en su lugar aquellas lecturas que consideraban aceptables, educadoras y forjadoras del carácter. Nyberg deja claro que este tipo de control parte de un pensamiento concreto y busca la formación de unos ciudadanos igualmente concretos, es decir, era una forma de educación que se convertiría en manipulación una vez fuera impuesta. En otro capítulo, "Censorship Strategies", la autora nos describe cómo se enmascaraba la censura, no solamente en los cómics, sino mucho antes que estos en la literatura, el cine o incluso la radio (y posteriormente en la televisión); un interesante repaso a cómo bajo una buena intención se esconde una forma de controlar y adoctrinar la juventud. Finalmente, la primera parte del libro concluye con "The Senate Investigation", capítulo que pone de manifiesto que la victoria de los editores de cómics en el senado no fue tal, en tanto que el senado aconsejó que se autorregularan, o lo que es lo mismo, dio pie a que se estableciera una censura encubierta bajo la forma del sello de la CCA.

Para conocer mejor la creación del Comics Code es muy interesante leer "Fredric Wertham and the Comics Crusade", capítulo que nos muestra cómo el estudio de Wertham no era el análisis ridículo que usualmente se nos presenta (tal vez porque quienes nos lo comentan ni siquiera han hojeado la obra en cuestión), sino que analizaba seriamente la amenaza que los cómics suponían para los valores tradicionales (mujeres fuertes e independientes, sexualidad y homoerotismo, etc.) y se basaba en unas críticas mucho más antiguas, en ocasiones igualmente respaldadas por científicos. A continuación vemos, en "Creation and Implementations of the Comic Code", cómo se fue más allá de lo originalmente propuesto, y

la implantación de los parámetros de la CCA no sólo buscaron acabar con la delincuencia, sino hacer de los cómics herramientas que adoctrinaran a los más jóvenes en sus roles sexuales y sociales (por ejemplo, añadiendo cláusulas sobre la vestimenta femenina, la santidad del matrimonio, etc.). Además, vemos cómo fue organizado y qué criterios pretendidamente científicos se siguieron.

El último capítulo, "Evolution of the Comic Code", es uno de los más interesantes, pues nos muestra cómo los valores que querían perpetuarse a través de los cómics no eran universales ni inmutables, sino que fueron cambiando con el tiempo, lo que obligó a diversas revisiones del código (por ejemplo, hasta los últimos años ochenta la homosexualidad no podía mostrarse abiertamente por ser considerada una perversión sexual). Las estrategias de las editoriales y artistas para saltarse la normativa del CCA, sumado a las demandas del público, iría minando la fuerza de código.

La lectura de esta obra de Nyberg es un auténtico placer, no sólo porque nos recuerda lo arbitraria que es la censura, sino porque ha sabido hilar un relato complejo cuyas piezas siempre estuvieron sobre la mesa, pero que por una u otra razón siempre se tejió de manera simplista. La única cosa que podemos lamentar es que no se haya hecho un nueva edición, actualizada, donde se estudie qué pasa con el Comics Code actualmente y si los sistemas de autocensura que cada editorial mantiene son o no tan restrictivos como el sello que, durante más de medio siglo, han lucido los cómics estadounidenses, transmitiendo unos mensajes que en muchas ocasiones no eran los que los autores querían ni los que el público demandaba.

Ficha técnica:

Seal of Approval: The History of the Comic Code

Amy Kiste Nyberg

University Press of Mississippi

1998

208 páginas

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- CÓMICS EN BLANCO Y NEGRO: LA LUCHA DE LOS AFROAMERICANOS POR LA IGUALDAD
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- TALES FROM THE CRYPT. LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

JOSE JOAQUIN RODRIGUEZ (2009): "SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, CÁDIZ : TEBEOSFERA. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/seal_of_approval_the_history_of_the_comics_code_de_amy_kiste_nyberg.html

LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE (S.T. MILLER-W.G. CONTENTO, OAKLAND, VIII-1997)

Autor: LAWRENCE WATT-EVANS

Traductor: JAVIER ALCÁZAR

Detalle de la portada de Eerie Comics, de Avon, uno de los primeros comic books de horror.

Título original: The Other Guys

Edición original: The Scream Factory, 19, Stephen T. Miller / William G. Contento

Notas: Este artículo fue publicado originalmente en el núm. 19 de Scream Factory, de verano de 1997. Esta es una versión actualizada el 19 de noviembre de 2007. Traducción, adaptación y notas de Javier Alcázar.

LOS OTROS

[UNA BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS DE HORROR *PRE-CODE* NO PUBLICADOS POR EC]

Cuando yo era un chaval, en la década de los sesenta, la mayoría de los cómics que leía tenían un pequeño sello blanco en el que podía leerse "Approved by the Comics Code Authority" ["*Aprobado por la Autoridad del Código de los Cómics*"]. Los cómics de Dell y de Gold Key no lo tenían, pero los de DC, Marvel y ACG sí. Yo no sabía lo que significaba, nadie que conociera sabía lo que significaba. Simplemente estaba allí.

Esta primera pista pasó inadvertida para mí por completo.

Cuando era un adolescente encontré un libro en una tienda en Cambridge, Massachusetts. Un libro enorme, publicado por Nostalgia Press. El título de portada era *Horror Comics of the 1950`s*[ii] (no se por qué, pero en el lomo indicaba "The EC Horror Library of the 1950`s" [*La biblioteca de horror de EC de los años cincuenta*]). Parecía bastante elegante: la ilustración de la cubierta mostraba a un hombre encerrado en un mausoleo donde un cadáver en descomposición salía fuera de su ataúd. Lo abrí por la página del título y leí «Esos fueron los *aterradores, chocantes, sensacionales, terribles, prohibidos...* y simplemente *maravillosos* **COMICS DE HORROR DE LOS AÑOS 50**». No tenía ni idea de a qué se refería.

¿Cómics de horror? Sabía que, antes de que los superhéroes lo monopolizaran todo, existían cómics de misterio como *House of Mystery*, o cómics de monstruos como *Tales to Astonish* (de hecho me gustaba mucho *Tales to Astonish*, aunque su número 13, el primer cómic de monstruos que leí, me dio pesadillas. Me gustó mucho).

Portada del núm. 19 de The Scream Factory, en el cual se publicó el presente artículo sobre los cómics *pre-code*[i] en 1997. Ilustración de Michael T. Gilbert.

Ese fue mi segundo indicio de la existencia de una época perdida en la historia de los cómics.

El libro costaba 19,95 dólares. Yo tenía unos cinco dólares en total, y de todas formas en ese momento no estaba muy interesado en los cómics antiguos. Me gustaba el Cuarto Mundo de Kirby y el Conan de Marvel, pero todavía no era un coleccionista. No lo compré.

Pero un par de años más tarde, cuando el libro de Nostalgia Press se había agotado, sí era un coleccionista. Mi interés en completar mi colección de *Conan the Barbarian* me había conducido a otras cosas, había conseguido un par de cómics de la Edad de Oro en los mercadillos de ocasión y quería saber más acerca de la historia de los cómics. Entre otras cosas, quería saber lo que había ocurrido entre la Edad de Oro, en la década de 1940, y la Edad de Plata, en la década de 1960[iii].

Así que conseguí *All in Color for a Dime*[iv] y *The Comic Book Book*[v], ambos editados por Dick Lupoff y Don Thompson, y *Comix,* de Les Daniels[vi], y otros cuantos libros y artículos aquí y allá, y entonces supe de la legendaria editorial EC. Todos los expertos hablaban de lo maravillosa que era EC en su apogeo, lo grande que era comprar *Tales from the Crypt*, o *Haunt of Fear*, o *Weird Science* en el puesto de periódicos por diez centavos. Me di cuenta de que esto era lo que había en ese gran libro que no pude permitirme, las historias de EC.

Pero... ¿todos los cómics de terror de la década de 1950 fueron publicados por EC? Esos eran los únicos de los que todo el mundo hablaba, pero ¿seguro que no habían existido otros?

En "The Spawn of the Son of M. C. Gaines", capítulo de Don Thompson publicado en el libro *The Comic Book Book,* a los competidores de EC se les dedica un párrafo:

«He buscado en quioscos. He comprado algunos cómics de horror espantosos, de esos que anuncian en la portada "¡Le retamos a que lea estas historias!" Son nauseabundos, tratan de cosas como cangrejos gigantes despellejando cuerpos hasta

que se parecen a esos modelos de musculatura humana que pueden verse en la enciclopedia, y momias que sorben las tripas de la gente a través de sus bocas (siento compartir este último recuerdo con ustedes, pero lo he estado soportando durante 20 años y quizá esto me libere). Nauseabundos, pero no aterradores. Debo de haber comprado un par de docenas de estas cosas, todos ellos terribles.»

Algunos de los libros que menciona el autor.

Ese fue el comentario más largo sobre otros cómics de horror que encontré; la mayoría de los escritores los habían desechado como imitaciones de mala calidad de EC. La creencia aceptada era que Bill Gaines y Al Feldstein[vii], inspirados en programas de radio de suspense como "Lights Out", habían inventado desde cero los cómics de horror en 1950; que esos tres títulos de horror de EC habían obtenido un sonoro éxito de inmediato, tan grande que todo el mundo los había intentado imitar servil pero torpemente; que toda la ola de censura de principios de la década de los 1950, encabezada por el Dr. Frederic Wertham[viii], estaba dirigida a EC; que el Comics Code, el mecanismo de autocensura de la industria introducido en el otoño de 1954, había sido específicamente diseñado para acabar con EC.

Un recopilatorio con algunas historietas de los comic books de horror de EC mencionado en el texto.

Esa parece ser todavía la creencia aceptada. Sólo hay un problema. No es cierto.

Tardé en darme cuenta de esto, pero finalmente advertí, al continuar coleccionando cómics de horror de todo tipo y estudiando su historia, que nada de lo anterior había ocurrido exactamente así. El problema era que toda la historia había sido escrita por los aficionados de EC; todos los autores que habían publicado algo sobre el cómic de horror de la década de 1950 habían sido devotos admiradores de William M. Gaines, y aceptaron

lo que Gaines dijo como la verdadera historia de los cómics de horror.

Unas cuantas portadas de *pulps* que menciona el autor: Terror Tales, Horror Stories y Dime Mystery Magazine. Obsérvese la presencia de algún ser deforme y calaveras, pero los principales protagonsitas son científicos locos o malvados y, por supuesto, muchachas turgentes sometidas a las peores torturas y amenazas.

No culpo a Gaines, contó su historia como él la recordaba. Fue, sin embargo, parcial, ya que lo había visto todo desde el punto de vista del editor de EC. Y nunca se tomó la molestia de investigar nada de esto. Después de todo, él había estado

allí, lo había visto de primera mano.

Pregúntenle a cualquier policía sobre la fiabilidad de los relatos de los testigos presenciales. Especialmente una década o más después de ocurridos los hechos.

Así que aquí está lo que realmente sucedió, tal y como he podido reconstruir tras veinte años de coleccionismo de cómics de horror y de lectura de todo aquello relacionado con el tema que ha caído en mis manos.

Los *comic books* se iniciaron en 1933 con historietas de humor y aventuras. En 1936 apareció el primer *comic book* de género con historias detectivesc as. En 1938 llegaron los superhéroes. Los cómics de *true crime*[ix] llegaron en 1942. Para entonces existían cientos de títulos y docenas de editores, por lo que era corriente la experimentación con nuevas temáticas. Todavía los superhéroes y los detectives dominaban la escena, pero había historietas de *funny animals*[x], de humor, de aventura, de la selva, de ciencia ficción y de bastantes otros géneros. Los *comic books* se habían inspirado claramente en las revistas *pulp*; generalmente, si algo vendía bien en los *pulps*, era trasladado a los cómics no mucho más tarde.

Sorprendentemente, los cómics adaptaron tardíamente dos categorías de los *pulps*. Una de ellas fue el romance, que de hecho llegó a la historieta a finales de los años cuarenta. La otra era la "weird menace"[xi], que ahora podemos llamar "horror".

En realidad, la "weird menace" era un tipo particular de fórmula de horror, presente en *pulps* como *Terror Tales, Horror Stories* y *Dime Mystery*, en la que alguna amenaza sobrenatural ponía en peligro a mujeres bonitas antes de ser derrotada y revelar no ser, después de todo, sobrenatural. Al existir un elemento muy definido de sadismo sexual, no es extraño que este tipo de historias no se traspasaran a los cómics. Los cómics eran para niños.

No parece que haya habido ningún *pulp* que contuviera únicamente historias de horror puro. Junto a los títulos ya mencionados se publicaba *Weird Tales*, pero esta revista contenía tanta fantasía como horror.

En cualquier caso, al principio no había cómics de horror como tales. La primera serie de horror real parece haber sido "Frankenstein", de Dick Briefer, en *Prize Comics*. Comenzó en su número 7, de diciembre de 1940, y continuó hasta el cierre de la publicación en 1948. *Prize Comics* era un cómic de superhéroes, que incluía historias de Black Owl, Green Lama y similares, excepto esta rareza.

"Frankenstein" no fue un caso único, sin embargo. No, no se añadieron otras historietas de horror. De hecho, Frankenstein cambió su orientación y el monstruo se convirtió en un buen tipo. Llegó a ser un superhéroe que luchaba contra los nazis.

Y entonces, cuando la Segunda Guerra Mundial se acercaba a su fin, los superhéroes empezaron a pasar de moda, y *Prize Comics* reemplazó gradualmente a sus héroes por historietas de humor.

Frankenstein no fue sustituido, se convirtió en una comedia que se mantuvo desde 1945 hasta 1952. Tuvo el éxito suficiente como para que la colección *Frankenstein Comics* arrancara en 1945 y sobreviviera a la original *Prize Comics*[xii].

Prize Comics núms. 1, 7, 53 y 65,ya con Frankenstein en la portada, personaje que lograría serie propia, como se ve en estos núms. 1 y 7 de Frankenstein.

A finales de 1943 parecía que el horror podía tener otra oportunidad. Un grupo editor llamado Et-Es-Go, que más tarde se convirtió en Continental Magazines, lanzó el núm. 1 de *Suspense Comics*, protagonizado por Grey Mask y otros héroes detectivescos. Durante doce números trimestrales *Suspense Comics* publicó muchas imágenes e historias terroríficas. La mayoría de las cubiertas no mostraban la temática heroica habitual, sino los elementos típicos del horror, como arañas, globos oculares, demonios, etc.

En septiembre de 1944, alguien llamado E. Levy inició un título de superhéroes titulado *Yellowjacket Comics*, que durante diez números y dos años cambió de propietario en dos ocasiones, primero con Frank Comunale y luego con Charlton Comics.

Contuvo historias de horror como relleno en ocho de esos diez números, estando ausentes solo en los números 2 y 5. No se trataba de material que limitara con el género: se titularon "Tales of Terror" y eran narrados por una vieja bruja. Dos de ellos adaptaban cuentos clásicos de Edgar Allan Poe.

Suspense Comics, núms. 1, 2 y 8.

No era exactamente un cómic de horror, pero contenía elementos de horror muy definidos. Y presentaba a una vieja bruja como narrador, algo que posteriormente Bill Gaines reclamaría como introducción suya en los cómics. Aunque es muy posible que tanto Levy como Gaines tomaran la idea de la misma fuente, el programa de radio "The Witch`s Tales"

Yellowjacket Comics núm. 1 y *Mask Comics* núms. 1 y 2.

En 1945, Rural Home Publications (un editor de cómics de la época) puso a la venta dos números de *Mask Comics*, que *parecían* cómics de horror. Las cubiertas, de L. B. Cole, eran ciertamente lo suficientemente terroríficas: una mostraba a unos seres polilla alrededor de una vela en la que estaba inscrita la palabra "Diablo", y en la otra se mostraba al mismísimo Satanás. En el interior, sin embargo, se publicaban historias bastante normalitas de aventura detectivesca.

También hubo un par de números unitarios en 1946 que tenían un vago parecido con los cómics de horror. *Spook Comics* núm. 1, de Baily Publications, y *Spooky Mysteries* núm. 1, de Your Guide Publishing. *Spook Comics* contenía material relacionado con la aventura detectivesca. *Spooky Mysteries* era un cómic de humor.

Ambos, sin embargo, utilizaron la imaginería propia de los demonios y las historias de fantasmas.

Spook Comics núm. 1, y *Spooky Mysteries* núm. 1. A la derecha, Classics Illustrated núm. 26, con la adaptación de *Frankenstein*.

Y debo mencionar que *Classics Comics* (más tarde *Classics Illustrated*) no dudó en adaptar historias de horror clásico, comenzando con "The Headless Horseman" en su número 12 (como historia de complemento a "Rip Van Winkle"), "3 Famous Mysteries" en el núm. 21, "Frankenstein" en el núm. 26, y "Mysteries" en su número 40 con adaptaciones de historias de Edgar Allan Poe. Esto nos lleva hasta agosto de 1947, por lo que hagamos una pausa y retrocedamos un poco.

Pese a todos estos ejercicios de calentamiento y experimentación, no fue hasta enero de 1947 cuando se publicó el auténtico e indiscutible primer cómic de horror: *Eerie Comics* núm. 1, de Avon. Tenía una cubierta que era... "misteriosa"[xiii], y que representaba a un hombre de aspecto extraño con un cuchillo en la escalinata de una especie de ruina, el cual se aproximaba a una mujer atada. Las historias interiores no eran particularmente buenas, pero eran de horror. Es difícil señalar una fuente determinada o inspiración, como la radio o los *pulps*, ya que no fueron adaptaciones y no tomaron la forma de ninguna serie existente en cualquier otro medio.

Desafortunadamente, no hubo un segundo número. Avon publicaría más tarde diecisiete números de *Eerie*, empezando por el núm. 1 en 1951, pero no hubo *Eerie Comics* núm. 2. No sé por qué, probablemente el primer número no se vendió bien.

El lector astuto que conoce la leyenda de EC se dará cuenta de que esto significa que Avon publicó un cómic de horror al menos seis meses antes de que William Gaines heredara el puesto de editor de su padre, y tres años antes de que EC creara sus títulos de horror de la llamada "New Trend"[*]. Avon fue el primer editor de cómics de horror. No fue EC.

Sería un tercer editor, sin embargo, un grupo bastante nuevo llamado B & I Publishing, el que realizaría el primer cómic de horror con éxito.

Eerie Comics núm. 1 y *Adventures into the Unknown* núms. 1 y 11.

Es difícil imaginar qué creían que estaban haciendo los responsables de B & I cuando sacaron a la venta *Adventures into the Unkonwn* núm. 1, en otoño de 1948. Previamente habían publicado un puñado de títulos de humor, como *Ha Ha Comics* y *Hi-Jinx*, y nada aparte de cómics de humor. El mercado de la historieta estaba saturado, los editores iban a la quiebra, ¿y se les ocurrió lanzar un cómic de horror cuando nadie había tenido éxito en ese campo?

A pesar de todo, funcionó. *Adventures into the Unkonwn* alcanzó 174 números, finalizando en 1967; algo más que respetable desde cualquier punto de vista. En su número 4, B & I cambió el nombre de su empresa por uno mucho más atractivo, American Comics Group (ACG, para abreviar).

No tomaron ideas prestadas de programas de radio, tampoco. Tras una cubierta oscura, en la que una joven pareja se aproximaba a una casa embrujada, en ese primer número se encontraba la adaptación (breve y floja) de la clásica novela gótica de Horace Walpole *El castillo de Otranto*. Y era evidente que al principio de la colección los autores de B & I basaron sus historietas en los cuentos de fantasmas tradicionales de la literatura, más que en las dramatizaciones de la radio o los primeros cómics. Sospecho que incluso desconocían el intento de Avon en el año anterior, o cualquier otro de los intentos anteriores de hacer historietas de horror. (Por cierto, también comenzaron a publicar en las mismas fechas un título del Oeste, *Blazing West*, que funcionó bien durante un tiempo.)

Por fin había en curso un exitoso cómic de horror. Y EC al parecer no se había dado cuenta. EC estaba publicando *Gunfighter, Crime Patrol* y *War against Crime.*

O tal vez estoy siendo injusto porque, de hecho, la primera historia de horror de EC, "Zombie Terror", apareció en el número de otoño de 1948 de *Moon Girl*, su único título de superhéroes.

¿Recuerdan que dije que las historias de *Eerie* núm. 1 y *Adventures into the Unkonwn* núm. 1 no eran muy buenas? Bueno, no eran peores que "Zombie Terror"'. Esa historia fue un comienzo increíblemente desfavorable para una línea que sería aclamada como los mejores cómics de horror de todos los tiempos. Y Bill Gaines aparentemente pensó lo mismo. La segunda historia de horror de EC no aparecería hasta un año después.

Es tentador culpar a "Zombie Terror" por el hecho de que después de *Moon Girl* núm. 5 el título duró un par de meses más, al parecer siempre al borde de la cancelación, pero estoy seguro de que eso es ir demasiado lejos.

Así, Avon creó el verdadero primer cómic de horror, y B & I / ACG el primer cómic de horror con éxito. ¿Fueron los de EC los siguientes?

No.

Moon Girl, 5, primer tebeo de EC con horror. *Mysterious Traveler* núm. 1 y *Amazing Mysteries* núm. 32.

Una empresa llamada Trans-World fue la siguiente, en noviembre de 1948, con un número unitario basado en un programa de radio. *Mysterious Traveler Comics* núm. 1, con su cubierta de color amarillo brillante y unas historias más bien blandas supuestamente contadas por un misterioso hombre en un tren, no parece que se vendiera muy bien. Creo que es necesario mencionarlo porque, oigan, es un cómic de horror *pre-code,* antes de EC y sus imitadores.

Ah, sí, los imitadores de EC. En las entrevistas Bill Gaines a veces hablaba con desprecio de la línea de cómics de Atlas, alegando que inundaron el mercado con imitaciones baratas de los títulos de horror de EC. A primera vista, la acusación parece razonable, EC publicó tres títulos de horror mientras que Atlas unos trece. Pero ¿quién estaba imitando a quién?

Porque la siguiente editorial que se inició en el horror después de ACG y Trans-World fue Marvel Comics, y Marvel Comics cambió su nombre por el de Atlas al mismo tiempo que comenzaba la "New Trend" de EC. En resumen, si alguien estaba imitando a alguien, ¡era EC quien imitaba a Atlas!

Por supuesto, Marvel / Atlas estaba probablemente imitando a B & I.

El primer cómic de horror de Marvel fue *Amazing Mysteries* núm. 32 (la numeración continuaba de la recién cancelada *Sub-Mariner Comics*). Los superhéroes fueron cayendo por todos lados, y Marvel parecía pensar que el futuro estaba en el horror. En el curso de unos pocos meses de 1949 transformaron todos sus títulos de superhéroes en horror.

El siguiente en transformarse, después de *Amazing Mysteries,* fue *Marvel Mystery*

Comics, su título principal, en *Marvel Tales*, comenzando con el mero núm. 93, fechado en agosto de 1949. *Marvel Mystery* había sido un cómic de superhéroes. *Marvel Tales* contenía solo horror.

Captain America Comics se convirtió en *Captain America`s Weird Tales* en su núm. 74, fechado en octubre de 1949, aunque el Capitán América seguía apareciendo en ese número. El núm. 75 contuvo historietas de horror en su totalidad. También fue el último número.

De hecho, debido a su caída, Marvel parecía haber perdido su arrojo. Con su tercer número, *Amazing Mysteries* cambió a las historias de crímenes, y su cuarto número, el 35, fue el último. *Captain America's Weird Tales* cerró.

Títulos de horror de Marvel/Atlas: *Marvel Tales* y *Captain America's Weird Tales*.

Pero *Marvel Tales* prosperó. Al mismo tiempo que EC iniciaba "The Crypt of Terror" en *Crime Patrol* y "The Vault of Horror" en *War against Crime*, ya habían aparecido tres números de *Marvel Tales* y siete de *Adventures into the Unknown*.

Demasiado para la afirmación de que Bill Gaines y Al Feldstein habían inventado los cómics de horror.

Por cierto, los primeros números de horror de Marvel en realidad no eran muy diferentes de lo que estaba por venir: científicos locos, vampiros, gules y monstruos de todo tipo. Ni momias succionadoras de tripas ni miembros descuartizados, sin embargo. Las historias eran aún relativamente poco agresivas.

Relativamente. Estoy seguro de que los niños de esa época encontraban historias como "The Ghoul Strikes!" (*Marvel Tales* núm. 93) bastante excitantes.

Puede parecer que he sido demasiado duro con EC. Si lo he sido es sólo para contrarrestar a los rabiosos aficionados que han ido tan lejos en sus elogios. EC produjo el mejor cómic de horror de la era *pre-code*, tuvo una influencia enorme en su campo y fue ampliamente imitada. No fueron, sin embargo, los primeros cómics de horror, o los únicos buenos, o la única inspiración para los otros múltiples títulos publicados entre 1950 y 1955.

Es muy posible que Bill Gaines no supiera, en los primeros días de 1950, que algún otro estaba publicando cómics de horror. Eso fue lo que dijo, que se le ocurrió la idea a él por completo partiendo de los programas de la radio. No tengo motivo para dudar de su palabra. Tal vez los cómics de horror eran sólo una idea cuya hora había llegado.

Y después de Avon, ACG, Trans-World y Marvel, EC fue la siguiente en entrar en el género, en marzo de 1950, cuando *Gunfighter* se transformó en *Haunt of Fear*, *Crime Patrol* se transformó en *Crypt of Terror*, y *War against Crime* se transformó en *Vault of Horror*.

Los tres primeros comic books de horror de EC.

Mucho se ha escrito acerca de la "New Trend" de EC en varios lugares, por lo que no reincidiré en ello. Pero no puedo resistirme a señalar otro dato de la falsa mitología en torno a este asunto. La leyenda dice que los tres títulos de terror fueron un éxito enorme y evidente de inmediato.

Entonces, ¿por qué dos de esos tres títulos casi se cancelaron seis meses después? *Vault of Horror* iba a ser sustituida por *Crime SuspenStories*; *Haunt of Fear* se convertiría en *Two-Fisted Tales*. Incluso *Crypt of Terror* tuvo un cambio de nombre, a *Tales from the Crypt*. Fue sólo en el último minuto, cuando ya estaban impresas las cubiertas de *Crime SuspenStories* núm. 15 (que continuaba a *Vault of Horror* núm. 14), cuando las cifras de ventas convencieron a Gaines de mantener los títulos de horror y agregar los nuevos títulos en vez de cambiarlos. *Crime SuspenStories* núm. 15 reinició su numeración desde el 1 a mitad de la tirada. *Two-Fisted Tales* mantuvo la antigua numeración, y *Haunt of Fear* comenzó con el núm. 4.

Al parecer, a los primeros números de la "New Trend" no les fue bien. Tal vez los lectores o los quioscos no sabían qué hacer con ellos. Fueron los números 2 y 3 los que funcionaron.

Y esos números *realmente* funcionaron.

No batieron ningún record, eso es otro mito. Oh, se vendieron mejor que cualquier otra cosa que EC hubiera publicado hasta ese momento, pero EC era una empresa pequeña y de poco éxito. Sus ventas parecían haber estado sobre los

400.000 ejemplares, mientras que *Crime Does Not Pay,* de Lev Gleason, superaba regularmente el medio millón (el reclamo de la cubierta que indicaba seis millones de lectores para *Crime Does Not Pay* se basó en una encuesta que indicaba que leían cada ejemplar entre diez y doce niños, pero eso después de habérselo prestado y pasarlo de mano en mano).

Algunas personas parecen pensar que al principio de la década de los cincuenta los cómics de horror dominaban el mercado como los cómics de superhéroes lo dominan ahora. Esto no es verdad. En el pico de la moda del horror, entre finales de 1953 y principios de 1954 (justo antes de que todo se fuera a la quiebra), había cerca de 500 títulos en los quioscos. Setenta y cinco de ellos eran de horror, menos de una sexta parte del total. Los otros títulos incluían los superhéroes, la ciencia ficción, los *westerns*, el crimen, el cómic de temática selvática, los *funny animals*, el humor adolescente, el romance... una amplia gama de géneros. El horror pudo haber sido el género más importante durante unos seis meses o un año, antes de que todo se derrumbara. La mayoría de esos 75 títulos se iniciaron en 1953 o 1954 y sólo duraron un par de números. Probablemente había *westerns* más populares que el horror.

A pesar de todo, comenzar en 1950 era toda una oportunidad para el cómic de horror. No sé si los tres títulos de EC lo iniciaron o simplemente estaban en el momento justo para aprovechar la situación; nadie lo sabe.

Fuera quien fuese el responsable, un montón de editores se apresuraron a tratar de conseguir su pedazo del pastel. Los que ya estaban publicando horror tenían mejores posibilidades, por supuesto.

Comic books de Marvel/Atlas dedicados al horror tras modificar sus títulos en 1950.

Marvel / Atlas se expandió rápidamente. *Suspense*, basada en la serie de CBS Radio, cambió el énfasis de la delincuencia por el horror a partir del tercer número. Un título de humor para adolescentes, *Teen*, se convirtió en *Journey into Unknown Worlds* a partir del número 36, de septiembre de 1950. *Joker Comics* se convirtió en *Adventures into Terror* a partir del número 43, de noviembre de 1950 (posteriormente ambos títulos ajustarían su numeración).

La filosofía de Atlas parecía ser "tanto como aguante el mercado"; cuando encontraban algo que vendía seguían sumando títulos con la misma temática hasta que

las ventas por título bajaban (algunas cosas no cambian, o al menos se repiten. Atlas es ahora Marvel, por supuesto, y... bueno, ¿han contado cuántos títulos de *Spider-Man* hay ahí fuera?).

La gran profusión de títulos de Marvel/Atlas dedicados al horror en los primeros años cincuenta.

El apetito del público por el horror fue inmenso. Atlas siguió añadiendo títulos durante bastante tiempo. En 1951 ya tenían *Marvel Tales, Suspense, Journey into Unknown Worlds* y *Adventures into Terror,* pero añadieron *Mystic, Astonishing* (que comenzó como un título de ciencia ficción / superhéroes, pero cambió al horror) y *Strange Tales*.

Y en 1952 se sumaron *Amazing Detective Cases* (anteriormente un título policíaco, como cabe esperar por su título, excepto por sus cuatro últimos números, del 11 al 14, que eran de horror puro), *Adventures into Weird Worlds, Mystery Tales, Spellbound, Journey into Mystery,* y *Uncanny Tales.*

Finalmente, en 1953, con el mercado saturado, sólo se agregó un título: *Menace*. Y habían suspendido *Amazing Detective Cases*. En su apogeo, por lo tanto, estaban publicando trece títulos de horror (cerraron *Suspense*, probablemente porque no querían seguir pagando la licencia a la CBS; poco después se añadió *Menace*, volviendo de nuevo a ser doce colecciones).

Los aficionados de EC que piensan que Atlas era un mero imitador de EC deberían advertir que sus títulos, como se ha indicado anteriormente, en general se parecían mucho más a *Adventures into the Unknown* de ACG que a *Vault of Horror* de EC. Si Atlas estaba imitando a alguien era a ACG.

EC se inició con tres títulos de horror y se quedó en tres, aunque en 1952 añadió *Shock SuspenStories,* que incorporaba algo de horror, y estaban planeando un cuarto título, *Crypt of Terror*, cuando el mercado se desplomó en 1954. Sus dos títulos de ciencia ficción, su título de crímenes, e incluso sus cómics bélicos a menudo poseían un trasfondo horrible.

Los tebeos de ACG publicados entre 1951 y 1952.

ACG añadió *Forbidden Worlds* en el verano de 1951, *Out of the Night* a principios de 1952 y *Skeleton Hand* a finales de 1952. *Skeleton Hand* sólo duró seis números. En 1954 publicaron un número único, *The Clutching Hand* núm. 1, que podría haber sido originalmente concebido como el número 7 de *Skeleton Hand.*

Y, luego, aparecieron los recién llegados. Ziff-Davis, un editor fundamentalmente de *pulps*, se estaba iniciando en los cómics y puso en marcha *Amazing Adventures*

en 1950. Era una mezcla de horror y ciencia ficción. Más tarde, lo intentó con un título de auténtico horror. *Eerie Adventures* núm. 1 apareció con fecha de invierno de 1951, pero no hubo un segundo número. Al parecer, Avon, que todavía poseía el nombre de *Eerie*, se opuso. Ziff-Davis lo intentó entonces con *Weird Adventures* núm. 10 (¿por qué el número 10?, nadie lo sabe), de julio / agosto de 1951, pero tampoco funcionó. El siguiente número fue *Weird Thrillers* núm. 1, que sí pareció ir bien. Su tercer título de horror fue *Nightmare*, que comenzó en el verano de 1952.

Todos los cómics de Ziff-Davis destacan por tener cubiertas pintadas, por lo general mucho más detalladas y realistas que lo que era normal en los cómics. Las historias tenían una calidad superior a la media, pero todavía muy por debajo del nivel de EC. Parecían planteadas como las historias de los *pulps*, y es probable que fueran, de hecho, escritas por autores de *pulps*. No eran una imitación de EC; si acaso, unos derivados de los *pulps*. Eso era evidente a simple vista.

Comic books de horror de Ziff-Davis, con ilustraciones para sus portadas muy cuidadas.

Los tres títulos fueron cancelados en el otoño de 1952, por razones que siguen siendo un misterio. Aparentemente se vendían razonablemente bien, tan bien que St. John adquirió el nombre de *Nightmare.* Ziff-Davis quizás decidió que los cómics daban más problemas de lo que valían, y el único título que continuó de los que publicaban fue *G.I. Joe.*

Sea cual fuere la razón, *Amazing Adventures* terminó con el núm. 6, *Weird Thrillers* con el núm. 5, y *Nightmare* con el núm. 2.

El siguiente rival fue Ace. La compañía de A. A. Wyn estaba implicada en la publicación de revistas, libros de bolsillo y cómics por igual, por lo que yo sé. Un título de romance en decadencia, *Love Experiences*, se convirtió en *Challenge of the Unknown* en su número 6 (no hay relación con la posterior *Challengers of the Unknown* de DC). No hubo número 7, el siguiente ejemplar fue *The Beyond* núm. 1, un título que duró treinta números.

Comic books de horror de Ziff-Davis citados por el autor.

Web of Mystery se añadió en febrero de 1951, *Baffling Mysteries* en noviembre de 1951 (empezando por el núm. 5, ya que la numeración provenía de *Indian Braves*), y *Hand of Fate* un mes más tarde (a partir del núm. 8, continuando la numeración de *Men against Crime* núm. 7). Todos estos títulos se prolongaron hasta 1955. ¿Eran imitaciones de EC? Quizás. Si es así, eran increíblemente malos haciéndolo. Especialmente en los primeros números, que estaban llenos de robos de reliquias religiosas paganas o misteriosos ritos en extraños rincones del mundo; los argumentos parecían más afines a las historias *pulp* de *Weird Tales* que a cualquier cosa que hubiera publicado EC.

Comic books de horror de Ziff-Davis, con argumentos más afines a las historias de *Weird Tales* que a los comics de EC, según el autor.

¿Recuerdan *Prize Comics*, donde "Frankenstein" había reaparecido durante la guerra? Fue publicado por Prize Comics Group, que también trabajó bajo los nombres Crestwood, Feature, y Headline. La misma empresa, fuera cual fuera el nombre. Entraron en el horror con *Black Magic,* de Simon y Kirby, comenzando en noviembre de 1950. Un título que sobrevivió, aunque muy transformado y con alguna pausa de vez en cuando, ¡hasta la década de los sesenta!

Black Magic no era una imitación de EC. De hecho, era realmente extraña, con aquella bizarra originalidad que hizo famosos a Joe Simon y Jack Kirby. El lector no encontrará aquí vampiros y hombres lobo, sino fenómenos psíquicos, *freaks*, brujas y monstruos sin nombre. Este no era el mundo de los *pulps* o de los programas dramáticos de radio. Era, en cambio, el mundo de los tabloides. Prize contaba aquí con algo único.

Hasta 1952 no se dieron cuenta de que ya habían tenido otra propiedad valiosa todo aquel tiempo. Cuando se fueron a pique, revivieron *Frankenstein Comics* como un título de horror, que la última vez que fue visto era un título de humor, empezando por el núm. 18, fechado en marzo de 1952. Duró hasta el núm. 33.

Black Magic núms. 28 y 35, y un número de *The Strange World of Your Dreams*.

Prize produjo también un título extraño, sito en la frontera con el horror, resultado del interés de Jack Kirby por el análisis freudiano de los sueños: *Strange World of Your Dreams*, que se inició en 1952 y duró cuatro números. Como *Black Magic*, se trataba de un título curioso que mostraba una visión sesgada de la realidad, en lugar de presentar el mundo de fantasía estándar de los cómics. Si la visión del mundo en EC era cínica, las historias de Prize parecían crédulas y conformistas. Se tenía la impresión de que los escritores realmente creían en fantasmas y poderes psíquicos.

El siguiente editor en entrar en el campo del horror fue Harvey. Harvey había publicado algunas historias ligeramente espeluznantes anteriormente, como las historias de relleno de "Man in Black Called Fate" en *Green Hornet Comics*, y en enero de 1951 se pusieron serios acerca del horror con *Witches Tales* núm. 1. Al parecer fue un éxito, porque unos meses más tarde se les unió *Chamber of Chills* y *Black Cat Mystery*, y en 1952 un cuarto título, *Tomb of Terror*.

Black Cat Mystery tomó el título y la numeración de *Black Cat Comics*, un cómic de superhéroes. Los otros comenzaron desde cero (creo). *Chamber of Chills* comenzó con el núm. 21, alcanzó hasta el 24, descendió de nuevo al 5 y avanzó entonces a partir de ahí. Por lo general, esto significaba que el editor había cambiado a otro título manteniendo la numeración, para ahorrarse el costo de comprar otro permiso de correo de segunda clase para las copias de suscripción. El lector ya habrá notado que un gran número de títulos fueron creados cambiando algo que no tenía nada que ver. Sin embargo, en el caso de *Chamber of Chills*

nunca he encontrado ninguna referencia a otro título que le precediera en la numeración, por lo que puede haber comenzado con el núm. 21 de manera arbitraria. Esto no era tan poco corriente: Ziff-Davis comenzaba a menudo sus títulos con el núm. 10, Standard lo hacía con el núm. 5, etc. Esto se hacía al parecer porque, al contrario que en los cómics modernos, los cómics con un número más alto vendían mejor. Se habían situado, habían sobrevivido unos pocos números, por lo que debían ser buenos, en teoría.

El horror de Harvey: *Black Cat Mystery*, 39, *Witches Tales* núms. 1 y 3, *Chamber of Chills*, 21.

Los cuatro títulos de Harvey se vendieron bastante bien. ¿Eran imitaciones baratas de EC?

De acuerdo, sí, lo eran. Probablemente son la causa de la impresión general de que el mercado se inundó con imitaciones de EC. Basta con mirar los títulos: EC tenía su *Crypt of Terror*, Harvey tenía *Tomb of Terror. EC tenía Vault of Horror, y Harvey Chamber of Chills. El único que parece original es Black Cat Mystery, y eso era por ahorrarse un permiso de segunda clase cambiando Black Cat Comics... Haunt of Fear* de EC contó con la Vieja Bruja como anfitriona, Harvey publicó *Witches Tales*.

Harvey intentó incluso imitar el arte característico de EC, con el talento de Howard Nostrand imitando el trabajo de Wally Wood. Cuando Sid Check dibujó una historia de EC, Harvey lo contrató rápidamente para que dibujase para ellos. Varias de las historias de Harvey robaron sus argumentos de EC.

Las historias de EC tenían fama de ser impactantes y sangrientas. Esta reputación era exagerada, ya que la mayoría de sus historias no eran en realidad sangrientas (hubo excepciones, como "Foul Play" en *Haunt of Fear* núm. 19 y "Dog Meat" en *Crime SuspenStories* núm. 25). El efecto, por lo general, procedía de un argumento inteligente más que de lo que hubiera dibujado en la página.

Harvey no se percató de esto, y creyó en la reputación de EC. O tal vez se dieron cuenta, pero comprendieron que no podrían igualar a EC en sus propios términos. A menudo las historias de Harvey eran deliberadamente impactantes y sangrientas, repletas de decapitaciones, carne disolviéndose y cosas por el estilo.

Hay otra extraña diferencia entre EC y Harvey, al margen de la calidad o la origi-

nalidad. EC utilizaba vampiros, hombres lobo, gules y otros monstruos tradicionales, pero hubo un tipo tradicional de historia sobrenatural de la que nunca se preocupó: los tratos con el diablo. Sospecho que era porque Bill Gaines no era religioso. La visión del mundo de EC era esencialmente secular, sin lugar para el infierno o el diablo.

En Harvey, por el contrario, las historias con demonios eran muy frecuentes. Estaban por todas partes. Cosa bastante aburrida, en mi opinión... pero claro, yo tampoco soy religioso.

Y cuando se sugiere que el Comics Code fue escrito específicamente para acabar con EC por la prohibición de las palabras "horror", "terror", "crimen" y "extraño" en los títulos de los cómics, a veces me pregunto si realmente están pensando en lo que dicen. EC no tenía ningún *comic book* con "terror" en el título en 1954. *Crypt of Terror* se había cambiado a *Tales from the Crypt* en 1950.

Pero Harvey todavía publicaba *Tomb of Terror*. El Code tenía como objetivo a Harvey y otros tanto como a EC.

Profusión de títulos de horror: Tomb of Terror, de Harvey, la nueva *Eerie* y *Witchcraft,* ambas de Dell.

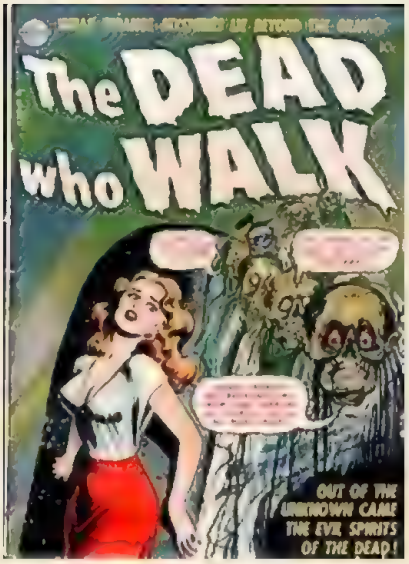
Harvey, por supuesto, sobrevivió al Code cambiando por completo sus cómics mediante contenidos para niños: *Richie Rich, Little Dot* y cosas así. Su reputación ha estado tan absolutamente limpia desde el año 1956 que muchas personas con las que he hablado tienen problemas para creer que Harvey, de entre todas las empresas, hubiera podido publicar cómics verdaderamente horribles con gules y zombis y cosas por el estilo.

Pero lo hicieron.

Y en 1951 comenzó la avalancha. Las compañías, desde la gigante National Periodicals (hoy DC Comics) hasta las pequeñas que cambiaban de nombre cada pocos meses para esquivar a sus acreedores, comenzaron a publicar cómics de horror.

No todas las compañías lo hicieron. Por ejemplo, Dell Comics, entonces líder de la industria, estaba muy satisfecha con su mezcla de *western*, humor y títulos de aventura. En conjunto, veintiocho editoriales produjeron cómics de horror. Además de las que ya se han mencionado, volvió Avon; reimprimieron historias de

Eerie Comics núm. 1 en *Eerie* núm. 1, comenzando una colección que acabó contando con 17 números. Su segundo título fue *Witchcraft*, que duró seis números. Y produjeron una media docena de números únicos, destacando *The Dead Who Walk*, una sola historia que abarcaba todo el ejemplar y que era realmente espeluznante y de suspense. Los cómics de horror de Avon eran conocidos por representar en sus cubiertas cráneos, huesos y mujeres atadas. Las historias interiores a menudo ofrecían gran calidad artística, con el estilo de la ilustración de libros, pero, por desgracia, rara vez los guiones estaban a la altura.



¿Imitaciones de EC? No lo creo. Avon estaba allí antes que EC, y sólo estaban continuando el trabajo que habían empezado.

Un pequeño editor conocido como Story, Master o Merit irrumpió en 1951 con *Mysterious Adventures* y *Dark Mysteries,* que en general eran bastante vulgares. Montones de vengativos cadáveres y esqueletos en las portadas. También publicó *Fight against Crime*, un cómic de crímenes que gradualmente derivó de los gánsteres a los asesinos con hacha y los maníacos homicidas. Las ilustraciones de cubierta pasaron de los tiroteos a las decapitaciones. En los últimos números, todavía oficialmente con el mismo título, podía leerse en cubiertas:

Fight Against
CRIME
HORROR and **TERROR**

Esto llevó a algunos catalogadores más tarde a incluirlos como *Crime, Horror & Terror*. Y sí, aunque los primeros números eran diferentes, imitaron a EC, obvia y deliberadamente, con *Fight against Crime* tomando como modelo a *Crime SuspenStories*. El primer par de números de *Dark Mysteries* se parecían más a las publicaciones de Avon, pero en el segundo año la intención clara fue imitar a *Vault of Horror.*

Los comic books de Story/Master/Merit.

Un editor canadiense, Superior Comics, se introdujo en el género con *Journey into Fear*, *Strange Mysteries* y *Mysteries* (*Mysteries* se autodenominaba *Mysteries Weird and Strange* en la portada, pero el título legal real era simplemente *Mysteries*). Tenían una calidad artística floja, con material proveniente de los estudios Iger, y especialmente en los últimos números muchas de las historias tenían argumentos trillados y aburridos, pero algunos de las primeras historietas eran extrañas y peculiares y muy agradables de leer. Sospecho que esto se debía a que los escritores todavía no sabían lo que estaban haciendo; una vez asentados en su trabajo, ese extraño encanto inicial se desvaneció. Si estaban intentando imitar a EC, no se acercaron mucho.

Comic books candienses de horror, del sello Superior Comics.

No sé casi nada acerca de P. L. Publications, pero sacaron al mercado tres números de *Weird Adventures* en 1951 que contenían espeluznantes y violentas historias con un dibujo muy burdo. Se parecían más a la "weird menace" de los *pulps* que a EC. Para mí son divertidos, pero los padres de 1951 probablemente estaban horrorizados.

Durante el auge del horror un tipo llamado Stanley P. Morse se había hecho con lo más importante en la edición de cómics entonces, un contrato de distribución, y lo utilizó para introducir en el mercado cómics bajo una gran variedad de sellos: Stanmor, Aragon, Key, Gilmor (creo que tenía un socio llamado Gilman en esta empresa), Mr. Publications, SPM, Media Comics (no debe confundirse con Comic Media), y probablemente otros que no conozca. Sus títulos cambiaban a menudo de editor de un número al siguiente mientras evitaba a los acreedores o a los socios, y algunas veces se reproducía el dibujo de una historia como ilustración para la cubierta cuando no se podían cumplir las fechas de entrega. Si se le quedaba un hueco por ocupar, reimprimía algo. Si no podía conseguir a un dibujante para una historia en particular, se remontaba el dibujo de una vieja historia para hacer una nueva. Aquel que pensara que los hombres como Bill Gaines dieron una mala reputación al cómic no habían conocido a Stanley Morse.

Naturalmente, publicó cómics de horror, incluyendo algunos de los más groseros y zafios:

Mister Mystery duró diecinueve números y contó con varias portadas llamativas:

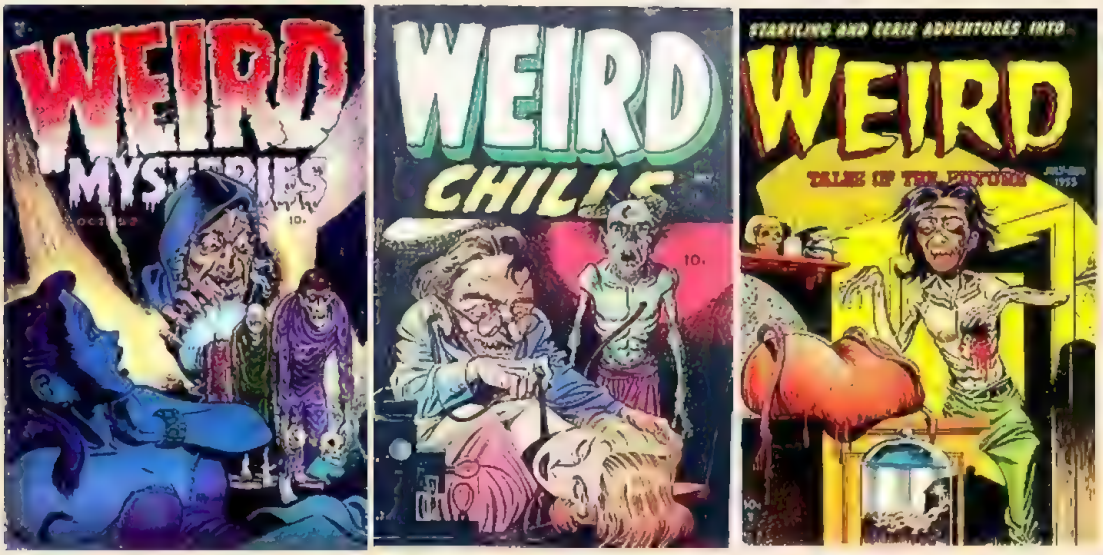
un atizador caliente acercándose a un ojo, un hombre enterrado hasta el cuello en un hormiguero, etc.

Weird Adventures 3 y Mister Mystery núms. 11 y 12.

Weird Mysteries duró doce números y sus cubiertas ofrecían cerebros arrancados de sus cráneos y otras delicias semejantes.

Weird Chills sólo duró tres números, todos de 1954. En mis años de coleccionismo y lectura de cómics creo que este puede ser el título más desagradable que he leído. El núm. 2 contiene historias tituladas "Violence!" y "Hate", por ejemplo.

Weird Tales of the Future, por otra parte, era normalmente divertida, con una peculiar mezcla de ciencia ficción e historias de horror, incluyendo algunas portadas e historias por el genuino Basil Wolverton (Wolverton también publicó en *Weird Mysteries* y *Mister Mystery*). El último número, el 8, fue una reimpresión de *Weird Mysteries* núm. 12 y es mejor ignorarlo.



Weird Mysteries 1, *Weird Chills 1* y *Weird Tales of the Future* 1. Todos, de Stanley Morse como editor.

No creo que Morse estuviera tratando de imitar a EC, creo que estaba intentando superarla. No en la calidad, eso ni siquiera se le habría ocurrido a un hombre como Morse. No, estaba tratando de superarla en sangre, en violencia y en capacidad de conmocionar.

Fawcett era más conocido por publicar las aventuras del Capitán Marvel original y su familia, pero ellos también cayeron en la locura del horror. Sus títulos fueron *This Magazine is Haunted, Worlds of Fear* (*Worlds Beyond* en el primer número), *Beware! Terror Tales*, *Strange Suspense Stories* y *Strange Stories from Another World* (*Unknown World* en el nº 1; supongo que Atlas, editor de *Journey into Unknown Worlds*, se quejó). Ninguno de ellos duró mucho tiempo. En 1953, Fawcett finalmente terminó sus demandas con DC y salió del mercado de los cómics con la excepción de las historietas para niños que publicó bajo su sello Hallden. Vendieron dos títulos a Charlton, *Strange Suspense Stories* y *This Magazine is Haunted*; el resto fueron cancelados. Una vergüenza; *Worlds of Fear* se estaba volviendo interesantemente surrealista hacia el final. Los otros eran bastante corrientes, imitando a grandes rasgos el formato de EC, pero no sus planteamientos.

Cómics de horror de Fawcett.

Fiction House era sobre todo un editor de *pulps*, pero se había metido en los cómics tempranamente y permaneció allí, con al menos media docena de títulos en cierto momento. Nunca se dedicó a los superhéroes, la aventura era su fuerte. Eso y las ilustraciones de *pin-ups* (el concepto de "good girl art" fue originalmente inventado para describir a Fiction House). Sus cómics eran simples en todos los aspectos, con títulos sencillos que no hacían esperar mucho del interior: *Fight Comics, Planet Comics*, etc.

Su título más longevo fue *Jumbo Comics*, que hacía tiempo que había dejado de ser más importante que cualquier otro cómic cuando llegó la moda del horror; en sus últimos siete números, del 161 al 167, la cubierta y la historia principal fueron de horror, aunque el resto del cómic seguía siendo una mezcla. También publicaron dos números de *Monster* y once de *Ghost Comics* durante el apogeo. Se mantuvo el estilo de Fiction House, sin imitar a EC o cualquier otra: chicas guapas, dibujo estilizado, héroes indistinguibles unos de otros y un guión pésimo.

Cómics de horror de Fiction House: *Jumbo Comics* núm. 164, *The Monster* núm. 2 y *Ghost Comics* núm. 1

National, editor de la línea de Superman en DC, finalmente se unió a la moda con *House of Mystery*. Los primeros números fueron de horror, con hombres lobo y vampiros, pero mucho antes de que llegara el Comics Code habían cambiado a historias en las que existía alguna amenaza sobrenatural, pero que se revelaba al final como un elaborado engaño. Esto era similar a la vieja fórmula de los *pulps* de la "weird menace", pero National/DC sistemáticamente eliminaba cualquier rastro de sexo o de sadismo. Y el sexo y el sadismo, por supuesto, habían sido el principal motivo de venta de los *pulps*. Para mi gusto, las historias son muy tediosas, pero al parecer para los jóvenes lectores de los cincuenta no lo fueron.

Incluso en los números más horribles de *House of Mystery* nunca hubo nada *gore* o impactante. DC siguió una línea de publicación limpia e inofensiva.

También convirtieron su título *Sensation Comics*, anteriormente la publicación de Wonder Woman, en un título de "misterio" (no puedo resignarme a llamarlo horror). Tres números después de que se produjera el cambio de temática, dicho cambio se reflejó en el título, *Sensation Mystery,* pero no parece que ayudara; el último número fue el 116, con fecha de julio-agosto de 1953.

DC también lo intentó con un híbrido de varias materias, un superhéroe sobrenatural llamado *The Phantom Stranger* que pasaba la mayor parte del tiempo desacreditando fantasmas falsos, aunque él mismo pareciese un fantasma. Duró seis números. Además, no era algo novedoso realmente; Marvel había tenido a The Witness, Harvey había tenido a Man in Black, y así sucesivamente, todo hasta volver al Mysterious Traveler de Trans-World.

Comics de horror de DC.

¿Imitaron a EC? Quizás al principio, pero a la altura del tercer número de *House of Mystery* habían vuelto definitivamente al estilo de DC.

Charlton siempre fue algo así como un editor de segunda clase. No de una bajeza total, como Stanmor, pero nunca hizo nada a lo grande. Fueron algo lentos para adaptarse al horror, pero cuando lo hicieron lo utilizaron con toda su fuerza.

The Thing! comenzó en 1952 y duró diecisiete números, siendo protagonizada por The Thing (que nunca llegó a verse claramente) como narrador. Aunque no hubo una influencia obvia de EC, las historias eran algo más salvajes que todo lo que el fuertemente controlado equipo de EC hubo realizado jamás.

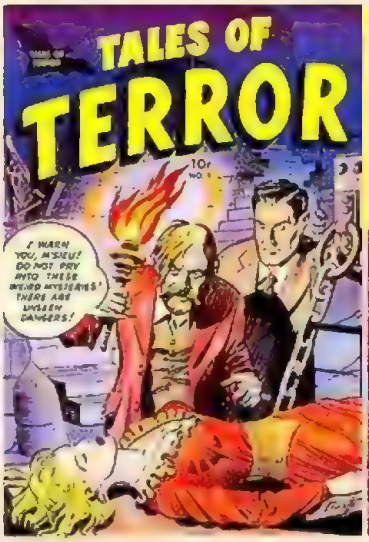
Sus otros títulos de horror eran como de segunda mano. Un título de crímenes, *Lawbreakers*, se transformó en *Lawbreakers Suspense Stories*, y como tal duró seis números, algunos de ellos con portadas verdaderamente extrañas (aquel en el que un loco sostiene un puñado de lenguas cortadas es especialmente memorable, aunque la mujer comida viva por las polillas es también notable). Entonces Charlton compró el nombre de *Strange Suspense Stories* de Fawcett y se lo puso a *Lawbreakers Suspense Stories* en sus restantes siete números (cuando se impuso el Code se volvió a cambiar el título por *This is Suspense!* durante cuatro números, cambiándose entonces de nuevo a *Strange Suspense Stories).*

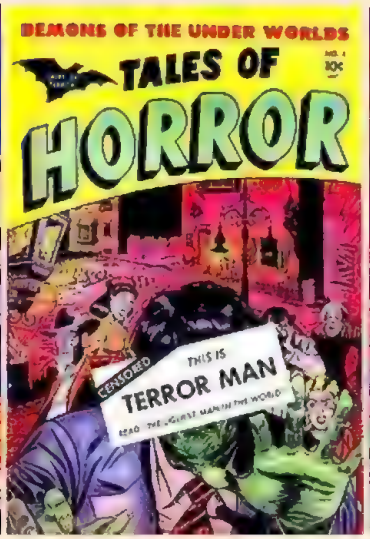
Compraron *This Magazine is Haunted*, continuando la numeración de la versión de Fawcett. *This Magazine is Haunted* y *Strange Suspense Stories* carecían del encanto de la parte superior de *The Thing!* y *Lawbreakers Suspense Stories.* No sé por qué.

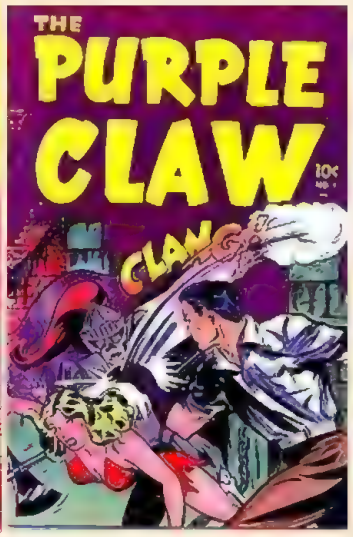
Comics de horror del sello Charlton.

Una editorial de cómics pequeña pero respetable fue Toby Press, que también utilizó el sello Minoan. Publicó un número de *Tales of Terror*, y luego fue abatido por una queja de EC, que usaba ese título para sus anuales. Toby volvió a empezar con *Tales of Horror*, que duró trece números. Toby puede ser el único editor de cómics que adaptó las historias cínicas y urbanas de John Collier en lugar de depender de Poe, Lovecraft y demás, pero también sus historias fueron corrientes. Y no se parecía particularmente a EC.

Para el amante de lo esotérico, Toby también puso en circulación tres números de *The Purple Claw*, una de las series de superhéroes sobrenaturales extraños.







Comics de horror del sello Toby Press.

Star Comics estaba dirigida por L. B. Cole, un hombre que puso gran fe en los colores brillantes y los diseños de portadas llamativas como mecanismo para las ventas, y que no se preocupaba mucho acerca de lo que estaba vendiendo con ellas. Un ejemplar típico de Star tendría una llamativa portada surrealista con remolinos de colores negro, naranja y verde, una historia de horror bastante decente de Jay Disbrow y un montón de reimpresiones de viejos cómics de temática selvática para rellenar el resto de las páginas. La numeración era errática, y los títulos a veces no tenían mucho que ver con el contenido.

Star no imitaba a EC. Cole tenía sus propias ideas.

Los títulos fueron *Startling Terror Tales, Terrors of the Jungle* (un híbrido, al menos en teoría, aunque mayormente se trataba de un cómic de temática selvática), *Shocking Mystery Cases, Terrifying Tales, Spook, Horrors of Mystery* (un número único en una serie llamada *The Horrors*; éste, con el núm. 13, fue el único cómic de horror real de la serie), y la confusa *Blue Bolt Weird Tales* y sus sucesores. *Blue Bolt Weird Tales* tomó el relevo de un superhéroe llamado Blue Bolt, se convirtió en *Weird Tales* (a pesar de la existencia de un *pulp* con ese nombre), y terminó como *Ghostly Weird Stories* (probablemente debido a las protestas de los editores del *pulp Weird Tales*).

Hubo también dos números de *Shock Detective Cases* que estaban en la frontera entre el crimen y el horror.

Comic books del género del sello Star Comics.

Y algunos otros fueron anunciados, pero nunca aparecieron. Star tenía esta mala costumbre de anunciar títulos y a continuación publicarlos o no según la respues-

ta.

Farrell Publications también podía ser molesta. Por un lado, a veces etiquetaba sus productos como "Ajax Comics", a veces como "A Farrell Publication", y otras veces de las dos maneras. Confuso. Sus títulos de terror fueron *Voodoo, Haunted Thrills*, *Fantastic Fears* y *Strange Fantasy*. Todos eran muy cursis, pero las portadas podían ser interesantemente extrañas, con esqueletos de fiesta o mujeres en tubos de ensayo y otras imágenes extrañas. Y *Strange Fantasy* tiene una historia peculiar: los dos primeros ejemplares aparecieron numerados con el núm. 2, al parecer simplemente por error, y la portada del núm. 9 fue impresa en mayor número del necesario y usada para encuadernar todo tipo de restos, de modo que cualquiera que lo comprara podía encontrarse el cómic que esperaba, o un número de *Boys Ranch* o *Black Cat* procedentes del almacén de Harvey (¿por qué Harvey?, no lo sé, nadie lo sabe: los registros hace mucho tiempo que se han perdido en su mayor parte).

Farrell fue una de las empresas que sobrevivieron al Comics Code, al menos brevemente, y lo consiguió en parte por la transformación de *Fantastic Fears* en *Fantastic*, y de *Voodoo* en *Vooda*, siendo "Vooda" el nombre de una "diosa de la selva".

Comic books de horror de Farrell Publications (o Ajax).

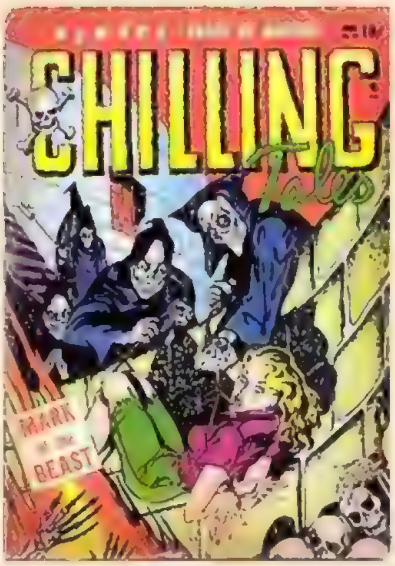
Youthful Magazines sólo tenía una serie de horror, pero con tres títulos. Comenzaron cambiando la serie de ciencia ficción *Captain Science* a *Fantastic*, que duró dos números, y luego se convirtió en *Beware*.

Beware fue, tal como yo lo entiendo, editada por Harry Harrison para Youthful. Harrison había comenzado como dibujante y trabajó hasta llegar a editor/*packager.* Más tarde, cuando la industria de los cómics se derrumbó, se dedicó a escribir ciencia ficción en su lugar. En aquel entonces, sin embargo, se estaba formando *Beware*. Y después de tres números en Youthful, Harrison se llevó el título a Trojan.

Youthful no se dio por vencida. Mantuvo la numeración y encontró a otra persona para producir *Chilling Tales* durante otros cinco números.

Entonces se dieron por vencidos, en octubre de 1953.

Lo curioso es que cada uno de los tres títulos tiene un sabor claramente diferente. *Fantastic* era una mezcla de ciencia ficción y horror. *Beware* fue una copia de EC, más astuta que *Fantastic*. Y *Chilling Tales* tenía un estilo casi primitivo, con argumentos tomados prestados de cualquier lugar, incluyendo algunas adaptaciones de E. A. Poe, no muy diferente de los primeros números de *Adventures into the Unknown*.

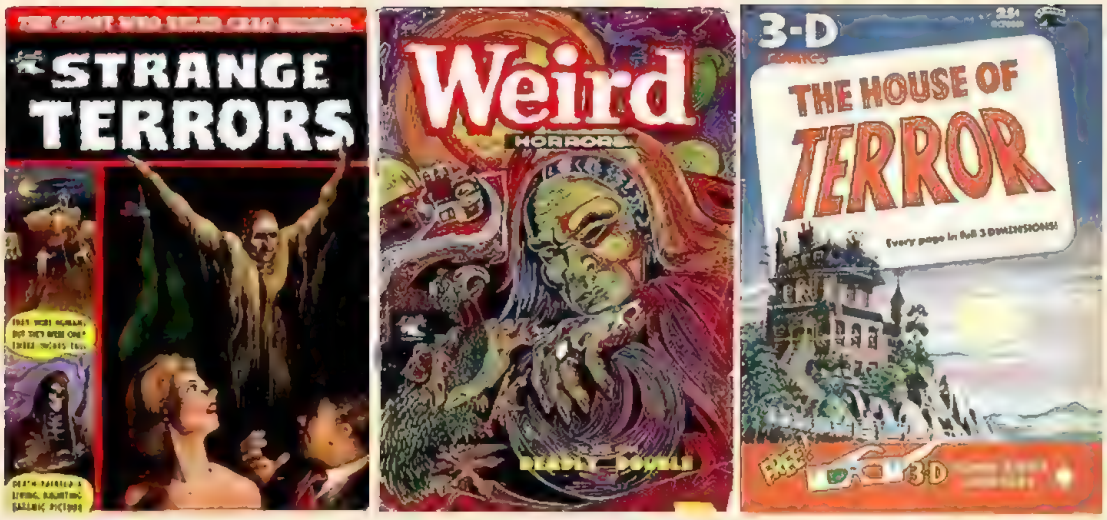


Comic books de horror de Youthful magazines, el núm. 11 de Beware y el 16 de Chilling Tales.

St. John era una empresa editora de cómics de mediano tamaño con una variada lista de títulos, y en junio de 1952 se unió al jolgorio del horror con dos títulos, *Strange Terrors* y *Weird Horrors*. *Strange Terrors* duró siete números, siendo reemplazado por *Nightmare* núm. 3, recogiendo la serie de Ziff-Davis. Sin embargo -y no puedo explicar esto, sólo informar de ello- luego combinaron el título *Nightmare* con la numeración de *Weird Horrors*, de modo que *Weird Horrors* núm. 9 y *Nightmare* núm. 3 fueron continuados por *Nightmare* núm. 10. Y después de *Nightmare* núm. 13 el título fue cambiado a *Amazing Ghost Stories* durante sus tres últimos números.

St. John también estaba muy involucrada en la moda del cómic en 3D, así que no es de extrañar que publicaran el primer cómic de horror en 3D, *House of Terror* núm. 1, en octubre de 1953.

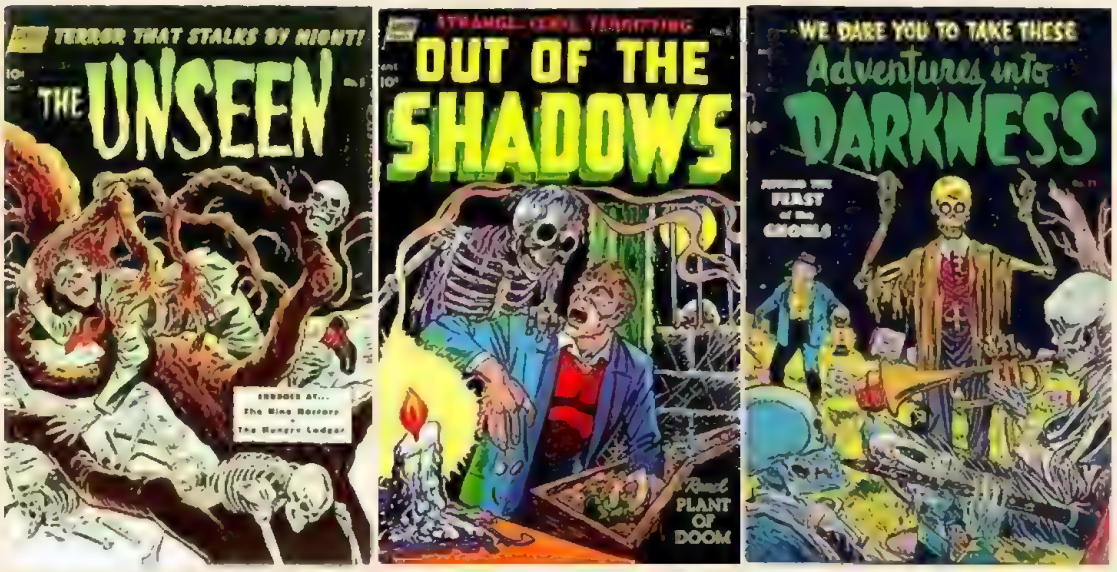
Las publicaciones de St. John eran aficionadas a los zombies... incluso aunque no siempre supieran cómo escribirlo. Sus cubiertas son famosas por presentar errores ortográficos como escribir "zoombies". También destacaron por tener algunas ilustraciones de Joe Kubert y por la publicación de toda la obra conocida de alguien que firmaba "Ekgren". Ekgren hizo dos cubiertas de *Weird Horrors* y una para *Strange Terrors*, en un estilo intrincado, laberíntico, de modo alucinatorio, diferente de cualquier otra cosa que se publicara en los cómics de la época, y que no hubiera estado fuera de lugar entre las obras *underground* de la década de los sesenta.



Strange Terrors, *Weird Horrors* y *The House of Terror* fueron títulos de St. John.

Los primeros ejemplares de St. John parecían intentar imitar a EC y Atlas, pero eso no duró mucho. Las portadas de Ekgren y Kubert no se parecían a nada que cualquier otro editor estuviera haciendo.

Standard Comics no creía en los números 1. Estaban convencidos de que los cómics vendían mejor si aparentaban llevar en circulación algún tiempo, por lo que comenzaron todos sus títulos de horror con el número 5. Los títulos fueron *The Unseen*, *Out of the Shadows* y *Adventures into Darkness*, cada uno con diez números que contenían buenas imitaciones de EC. También realizaron un número único de suspense, *Who Is Next?* núm. 5, que merece al menos una mención: contenía una historia en la que un pueblo era aterrorizado por un asesino en serie.



Comic books de horror de Standard Comics.

Comic Media no tenía ninguna relación con Media Comics de Stanley Morse. Se trataba de un editor respetable que produjo dos títulos de terror, *Weird Terror* y *Horrific*, con trece números cada uno. Lo curioso de estos títulos es que el editor

estaba convencido de que los rostros ayudaban a vender cómics. Después de los dos primeros números de cada uno de ellos insistió en que todos los números tuvieran algún tipo de cara dominando la cubierta, y Don Heck, su ilustrador, se vio obligado a ello. Caras de hombres lobo, caras de monstruos, caras aterrorizadas... pero siempre caras. Eso hace que los cómics de Comic Media sean más notables.

Oh, sí: *Horrific* se convirtió en *Terrific* en un decimocuarto número *pre-code*. Con una espeluznante cara en la cubierta.

Las cubiertas no eran como las de EC, pero las historias, por desgracia, eran insípidas imitaciones de EC.

Comic books de horror de Comic Media (los dos primeros) y de Hillman Comics, el titulado *Web of Evil,* del cual se muestra la portada del núm. 1

Hillman Comics *no es* una de las veintiocho editoriales que produjeron cómics de horror. Sin embargo, hay que reconocerles la locura de poner portadas relacionadas con el horror en dos títulos de crímenes: *Monster Crime* núm. 1 y *Crime Must Stop!* núm. 1 (quería mencionar esta rareza, aunque solo fuera de pasada).

Quality Comics fue un participante importante en la época de los superhéroes de la década de 1940, pero estaba en declive hacia finales de 1952, cuando puso en marcha *Web of Evil*, su único título de horror. Duró veintiún números antes de que la empresa fuera vendida a National. Las historias eran demasiado blandas como para identificarlas como la imitación de nadie en particular.

Trojan, al igual que Hillman, trató de poner cubiertas de horror en sus cómics de crímenes. Lo hicieron en *Crime Mysteries* y en menor medida en *Crime Smashers*. Incluso se colaron algunas historias de auténtico horror real hacia el final de *Crime Mysteries.* No intentaron iniciar su propio título de horror, sino que compraron *Beware* de Harry Harrison a Youthful Magazines.

No consiguieron el permiso de correo de segunda clase con ella, por lo que después de numerar los primeros cuatro ejemplares del 13 al 16, reiniciaron la numeración con el 5. Esto dio lugar a cierta confusión, ya que hay dos ejemplares diferentes de los números 13, 14 y 15, todos de Trojan pero con fechas diferentes (hay también dos ejemplares del 10, 11 y 12, pero de diferentes editoriales).

Sólo hay un número 16, sin embargo, ya que el segundo núm. 5 fue el último número.

CRIME MYSTERIES
The HOAX OF DEATH
CHILLING TALES OF TERROR
BEWARE!
DOLL OF DEATH
THE LAST WORD
SHOCKING! EERIE!
TORMENTED
I'M NOT DEAD YET!
I'M NOT!
I'M NOT!
I'M NOT

cómics en la prensa popular desde 1940. Los cómics eran descritos como de mala calidad, envilecidos, semianalfabetos, fueron acusados de mantener alejados a los niños de la lectura de auténticos libros, de ofrecer a los niños ideas falsas. La leyenda urbana sobre el niño que se ató una toalla a modo de capa y saltó por una ventana, pensando que podía volar como Superman, se remonta al menos a 1944.

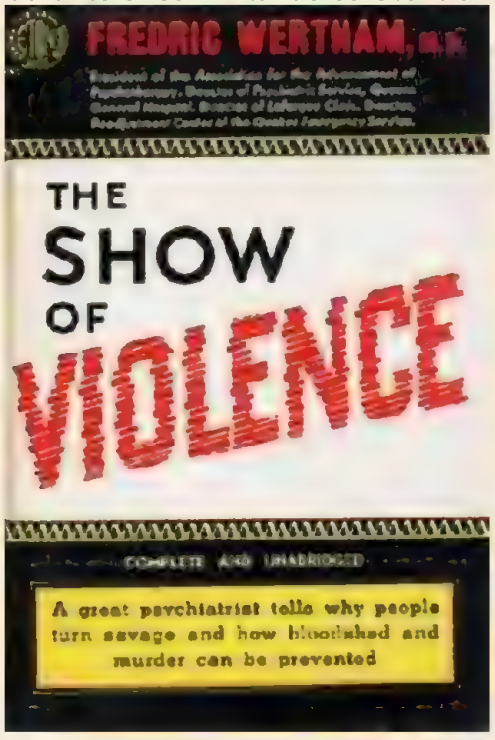
Pero nada se había hecho para remediarlo antes.

Luego llegó el Dr. Frederic Wertham.

¡Ah, el Dr. Wertham, el villano tradicional del asunto! Pero ¿quién *era* en realidad?

Frederic Wertham era un psiquiatra que huyó de Alemania en la década de 1930 y terminó en Nueva York, donde finalmente encontró un trabajo como psiquiatra judicial (tengo la impresión de que había fracasado en ejercer su profesión en la práctica privada, pero admito que no puedo demostrarlo). Su trabajo consistía en entrevistar a los criminales para determinar por qué habían cometido esos crímenes, y si estaban lo suficientemente cuerdos como para ser juzgados. Fue por primera vez noticia cuando pasó a ser el hombre asignado para entrevistar a Albert Fish.

Albert Fish fue un asesino en serie (aunque el término no existía en ese momento) que había atacado a niños con impunidad durante años limitando su atención a los de raza negra. Cuando cometió el error de matar y comer a una chica blanca de clase media, sin embargo, fue capturado, juzgado, condenado y ejecutado.



Fish brindó grandes titulares durante algún tiempo. Nueva York nunca había tenido otros caníbales conocidos. Además, Fish se mostró espectacularmente perturbado, ya que, además de ser un pederasta, asesino y caníbal, era a la vez un sádico y un masoquista, y entre otras cosas había injertado de forma permanente alfileres en su propia carne. Y Wertham fue el experto que lo entrevistó y lo presentó a la prensa.

A Wertham le encantó el interés despertado. Y a la prensa le encantó Wertham cuando les dijo que Fish había practicado toda perversión conocida por el hombre y que tal vez había inventado alguna nueva.

Wertham aprovechó esta oportunidad para escribir un libro espeluznante sobre los criminales que había entrevistado: *Show of Violence*. Lo hizo bastante bien.

Sin embargo, las autoridades de Nueva York no parecían estar muy contentas con el asunto, y Wertham fue reasignado a trabajar con delincuentes juveniles. Supongo que esto se hizo para que no conociera a nadie tan espectacular y vergonzoso como Fish sobre el que escribir su próximo libro.

Así, Wertham empezó a entrevistar a delincuentes juveniles sobre su vida familiar, sus actividades de ocio, etc., tratando de averiguar qué había ido mal.

Un hecho que le sobrecogió en seguida fue que todos ellos mencionaron la lectura de *comic books* y la mayoría de ellos se refirieron específicamente a los cómics de crímenes. No es realmente sorprendente que Wertham estableciese una teoría sobre la contribución de los cómics a la delincuencia.

Si hubiera hecho lo mismo diez años después, todos ellos habrían mencionado que veían la televisión; y ahora existen muchos que culpan a la televisión de la violencia existente. En 1949 y 1950, sin embargo, los niños barriobajeros no tenían TV.

El Dr. Wertham fue un médico, no un científico. No veía necesario comprobar sus hipótesis o buscar defectos en ellas. No buscó un grupo control de niños normales y les preguntó si *ellos* leían cómics; habrían dicho que sí, porque en aquel entonces prácticamente *todos* los niños estadounidenses leían cómics. En cambio, sólo buscó pruebas que apoyaran su teoría.

Ninguno de los adultos respetuosos con la ley con los que habló había leído cómics en su infancia... porque no existían los *comic books* cuando habían sido niños. Recordaba el buen comportamiento de los niños alemanes, y ellos no tenían *comic books*, porque los *comic books* fueron una invención estadounidense.

Wertham empezó a coleccionar cómics como prueba. No cómics de horror, sino cómics de crímenes. Los chicos habían dicho que leían cómics de crímenes.

Pero el Dr. Wertham no se había hecho del todo con el lenguaje de la sociedad americana, el inglés americano. Para él, un libro en el que aparecieran criminales era un cómic de crímenes. Los superhéroes luchaban contra criminales, por lo tanto, los títulos de superhéroes eran de crímenes. Los vampiros y los hombres lobo mataban a la gente, por lo que eran criminales, por lo que los cómics de horror también eran cómics de crímenes. Los *westerns* implicaban a ladrones y salteadores de trenes, así que aquellos también eran cómics de crímenes.

Y el resultado final de la "investigación" del Dr. Wertham fue un libro titulado *Seduction of the Innocent*, publicado por Rinehart & Co. en 1954 y elegido Libro del Mes. Este libro era sensacionalista en extremo, e iba dirigido directamente a los padres tratando de convencerlos para mantener a sus hijos lejos de los "cómics de crímenes" por cualquier medio necesario.

No atacó a los cómics de horror como tales, sino que se agruparon junto con todos los demás "cómics de crímenes". EC no recibió una atención especial. Sí, la viñeta final de "Foul Play", de *Haunt of Fear* núm. 19, fue incluida... pero es que en realidad era una historia de crímenes excepcionalmente sangrienta y de mal gusto, sin ningún elemento sobrenatural. El resto de material de EC que se utilizó en el libro provenía de *Crime SuspenStories,* su cómic de crímenes. Otros editores, como Superior, se vieron afectados más duramente, y las ilustraciones incluían viñetas de *westerns* e incluso cómics románticos, pero eran *en su mayoría* cómics de crímenes, en lugar de horror.

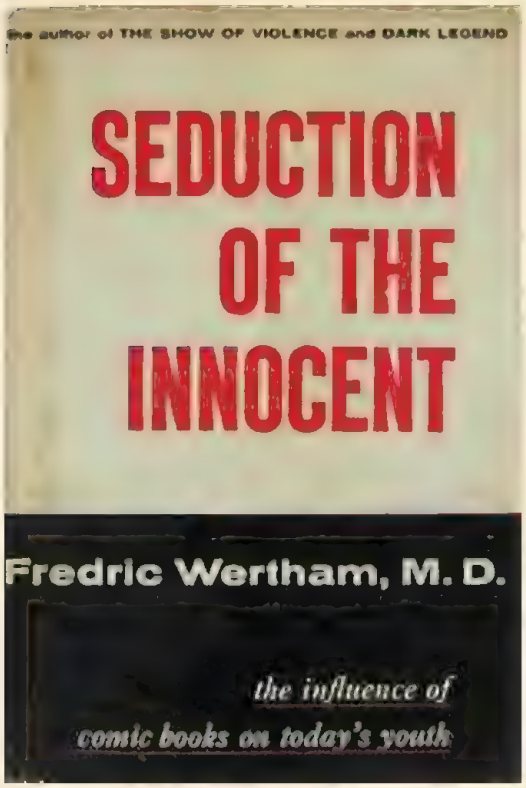
Las empresas que dependían de los títulos de crímenes, tales como Lev Gleason, se vieron más afectadas que cualquier línea de horror.

Habrán advertido que mientras que los cómics de horror sobrevivieron, si bien en una forma diluida, no hubo más cómics de crímenes basados en la realidad, y excepto algunas rarezas de escasa circulación, no hubo ninguno desde 1956. Wertham no tenía como objetivo EC o los cómics de horror, iba tras los cómics de crímenes. Y lo consiguió. Los de horror acabaron atrapados en la matanza.

¡Y, chico, hubo una matanza!

La década de 1950 fue una época paranoica. Estados Unidos era el país más poderoso del mundo e intentaba seguir siéndolo. Cualquier amenaza percibida contra el "American way of life" era atacada. Se veían conspiraciones comunistas por todos los lados (y algunas de ellas estaban realmente ahí).

El Dr. Wertham y los otros grupos de la cruzada anti cómics consiguieron que el público estadounidense percibiera a los cómics como una amenaza.



No fue solo Wertham, en todo caso. La legislatura estatal de Nueva York había investigado la delincuencia y los cómics de horror en 1951, antes de que el libro de Wertham fuera escrito, y los había denunciado (de hecho, Nueva York los puso tardíamente fuera de la ley en 1955, una ley que debe estar en los libros, pero que ha sido ignorada durante décadas). Otros cruzados -de la alfabetización, de la decencia, de otras causas- habían atacado a los cómics desde hacía años. Pero *Seduction of the Innocent* parece haber sido el desencadenante final de la indignación pública. Los editores de cómics recibieron cartas de amenaza, los padres se quejaron a los dueños de las tiendas acerca de sus expositores de cómics, los legisladores oyeron a los enfadados ciudadanos. Y el senador Estes Kefauver decidió hacer algo al respecto. (Algunos aficionados relacionan el movimiento de censura de los cómics con el macartismo, pero esto es inexacto. El Dr. Wertham fue expulsado de Alemania como un sospechoso de izquierdismo, y difícilmente hubiera estado de parte de McCarthy; y el senador que fue contra los cómics fue Estes Kefauver, no McCarthy).

El Senado creó una comisión para investigar la publicación de cómics, y los editores fueron invitados a testificar en su propio nombre. Sólo Bill Gaines testificó, mientras que todo tipo de "expertos" hablaron en contra de los cómics y otros editores empezaron a buscar una salida al enredo. *Esa* parte de la leyenda de EC es cierta.

Al final, la comisión del Senado no hizo nada. No porque fueran influidos por Gai-

nes, cuyo testimonio se convirtió en un desastre, sino porque los otros editores, de vuelta en Nueva York, encontraron una salida. Se llevó a cabo un lavado de cara público y se creó la Comics Code Authority. Ante la alternativa de limpieza de sus propios actos o la intervención del gobierno, eligieron autocensurarse.

Es difícil de decir, retrospectivamente, si fue una medida cobarde que arruinó a los *comic books* o una sabia decisión que salvó a los cómics de ser totalmente destruidos. ¿El gobierno de los EE UU hubiera intervenido directamente, e inconstitucionalmente, para acabar con los cómics de crimen y horror?

Podría haber hecho exactamente eso. Las cosas eran *diferentes* en 1954.

En cualquier caso, todos los grandes editores, excepto Dell y Gilberton se unieron al CCA. Dell tenía una reputación tan limpia que no tenía necesidad de molestarse. Gilberton, editor de *Classics Illustrated*, parece que fue considerado un caso especial por todos los involucrados y se dejó deliberadamente fuera.

Algunas de las editoriales de menor importancia no se unieron, sino que salieron del negocio.

Sin embargo, no fue necesariamente el Code lo que las mató. El mercado del cómic estaba decayendo de todos modos, y casi al mismo tiempo que el Code entró en vigor hubo una reorganización considerable en el sistema de distribución de las revistas. American News Company, con diferencia el mayor distribuidor en Norteamérica, fue liquidada por sus accionistas. El resultado fue que los otros distribuidores no tuvieron la capacidad para manejar todas las revistas que se estaban publicando, y seleccionaron aquellas de las que se ocuparían.

Naturalmente, eligieron las más rentables.

Eso fue lo que finalmente acabó con los *pulps*: habían estado disminuyendo durante años, y la realineación de la distribución acabó con ellos. Fiction House quebró, y varios otros editores de *pulps* lograron entrar en la publicación de "slicks", como así llamaban a las revistas con papel satinado y mayor precio.

Sorprendentemente, los cómics eran más rentables que los *pulps*. Incluso por diez centavos cada uno, cabían tantos en un paquete que cubrían como mínimo los gastos de envío. No eran *mucho* más rentables; títulos y compañías enteras desaparecieron.

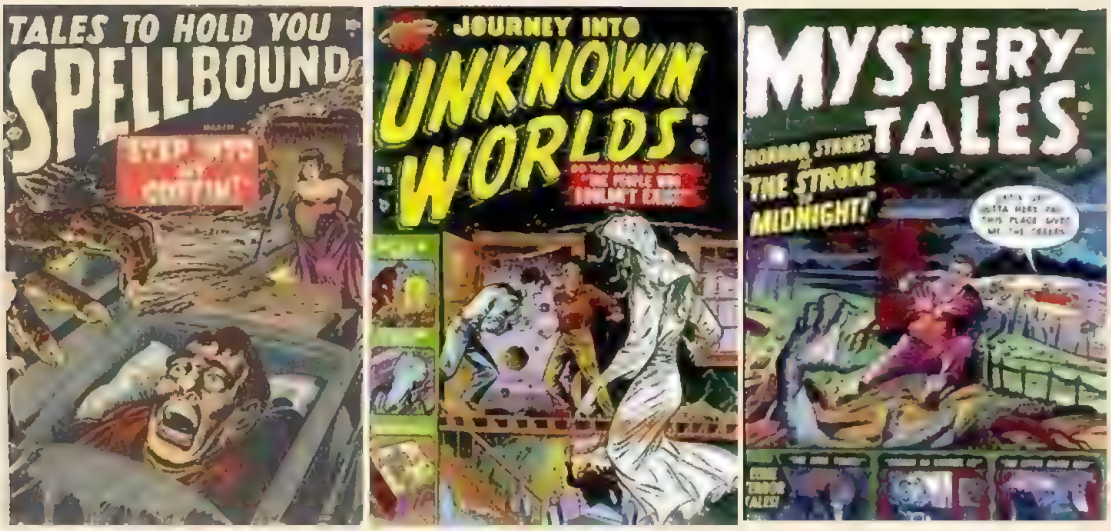
Y los fans, que no sabían nada de la parte comercial, al poco y de forma inmediata culparon de estas desapariciones al Comics Code.

Entonces, ¿qué *hizo* el Code? Bueno, prohibió las palabras "Weird", "Fear", "Horror", "Terror" y "Crime" de los logotipos de los cómics. Exigía que cada historia acabara con el bien triunfando sobre el mal. Exigía que las mujeres no fueran representadas de una forma exagerada o excitante. Prohibió las representaciones de vampiros, licántropos o zombis. Básicamente se trató de legislar la decencia y el buen gusto en los *comic books*; la decencia y el buen gusto, según la definición de la educada sociedad de 1954.

Acabó con los cómics de crímenes. Pero no acabó con los cómics de horror, no realmente. Oh, el Code los diluyó. Ni siquiera podían llamarse cómics de horror, después de todo; ahora eran cómics de "misterio", o de monstruos, o de suspen-

se, de fantasmas.

Pero sobrevivieron... algunos de ellos. El abuelo de todos, *Adventures into the Unknown* de ACG, continuó sin problemas. De hecho, el editor afirmó estar satisfecho con el cambio, diciendo que estaba cansado de los vampiros y los zombis y que la nueva normativa obligaba a algunos a buscar más originalidad en las historias.



Algunos de los títulos de Marvel que sobrevivieron al código.

Atlas tuvo que dejar algunos títulos. *Adventures into Terror* y *Adventures into Weird Worlds* terminaron, pero *Mystic, Marvel Tales, Mystery Tales, Spellbound, Strange Tales, Journey into Mystery, Astonishing* y *Journey into Unknown Worlds* continuaron algunos años bajo el sello del Code.

Avon se dedicó por completo a los libros de bolsillo. Ace aguantó hasta que la crisis de la distribución le obligó a salir del mercado, pero todos sus títulos de terror tuvieron al menos un número aprobado por el Code. La historia se repitió en casi todas partes: algunos títulos eran depurados, otros eran aprobados por el Code, a veces con un cambio de título, y luego la crisis de la distribución mató las series, y a veces a toda la compañía.

Algunos ni siquiera trataron de superar el Code. Stanley Morse cerró en el otoño de 1954. La prohibición de la palabra "Weird" bien podría haber sido dirigida específicamente a sus productos, en lugar de a los relativamente dóciles títulos de ciencia ficción de EC.

Y por supuesto, los que sobrevivieron y obtuvieron el sello de Code fueron dóciles en comparación con lo que había existido antes. No hubo más cadáveres en descomposición, no hubo más trozos de cuerpos dispersos, no hubo más momias que sorbían las tripas de la gente, ni carne derretida, ni salpicaduras de sangre, ni festines caníbales, ni finales con un giro de tuerca.

Pero ¿podrían haber continuado de todos modos? Las ventas fueron cayendo en 1954 incluso antes de la plena vigencia de la censura; los títulos ya estaban siendo cancelados. La moda del horror ya se había consumido a sí misma, y los editores de cómics ya tenían problemas. La crisis de la distribución habría sido igual de nefasta incluso sin el Code.

Es imposible decir qué habría ocurrido sin el Code. Sí, afectó a todo el campo del horror. Sí, pudo haber impedido una reactivación de los cómics de horror en la década de 1960. Pero el *boom* del horror *pre-code* estaba condenado de todos modos.

Mientras duró, sin embargo, los chicos de todo el país fueron invitados a una fantasmagoría de placeres desviados. No solamente con las obras relativamente sofisticadas de EC, sino también con cientos de historias extrañas y salvajes con toda una gama de calidades y conceptos.

Eran, como Nostalgia Press dijo acerca de los libros de EC, «aterradores, chocantes, sensacionales, terribles...». También fueron con frecuencia groseros, a veces desagradables.

Y, por encima de todo, divertidos.

Todas las imágenes de comic books han sido obtenidas de la web *comics.org*. La caricatura de F. Wertham es original de Robdraw.

NOTAS:

---

[*] La "nueva tendencia", un cambio en la política editorial de la empresa enfocada ahora a publicar cómics más llamativos y comerciales que los editados hasta marzo de 1950, que es cuando EC inicia sus títulos dedicados al horror.

[i] Se consideran títulos *pre-code* a aquellas series que se publicaron antes de la instauración del Comics Code, el código censor autoimpuesto por la industria editorial en 1954.

[ii] *Horror Comics of the 1950's*. Nostalgia Press, New York, 1971.

[iii] Los términos Edad de Oro (*Golden Age*) y Edad de Plata (*Silver Age*) engloban ciertos períodos de la historia del *comic book* estadounidense. La Edad de Oro abarca desde la creación de dicho formato, a finales de la década de los 1930, hasta finales de la década de 1940, y comprende la creación de los superhéroes y su declive tras la II Guerra Mundial. Superman, Batman y Wonder Woman, de National/DC, los primeros Antorcha Humana, Sub-Mariner y Capitán América de Marvel, y Capitán Marvel de Fawcett son los exponentes más significativos. La Edad de Plata comprende desde finales de los años 50 hasta prácticamente los años 70, con el renacimiento de Marvel en la década de 1960 y el advenimiento de nuevos guionistas y dibujantes a DC. Entre ambos períodos se gestaron los primeros cómics de horror en Estados Unidos.

[iv] *All in Color for A Dime.* Richard A. Lupoff, Don Thompson eds. Arlington House 1970.

[v] *The Comic Book Book.* Richard A. Lupoff, Don Thompson eds. Arlington House 1974.

[vi] *Comix: A History of the Comic Book in America.* Les Daniels, Wildwood House 1971.

[vii] William M. Gaines (1922-1992) fue el editor y dueño de EC en los años en que publicaron sus famosos cómics de horror. Al Feldstein (1925) fue uno de sus principales guionistas y colaborador activo en el estilo impuesto por EC.

[viii] En todo el texto Watt-Evans hace referencia a Wertham como "Frederic", cuando su nombre de pila es "Fredric". No hemos querido modificar esto, aunque sí puntualizarlo.

[ix] El *true crime* es un género en el que se relatan sucesos relacionados con delincuentes, robos, crímenes, que pueden estar basados en hechos reales y que suelen aportar enseñanzas morales. Tuvo gran predicamento en las décadas de 1930, 1940 y 1950 y gran relevancia en la instauración de una censura. En este artículo recurriremos algunas veces a la definición original, y otras veces los citaremos como cómics de crí-

menes o de crimen.

[x] La traducción literal sería "animales divertidos"; es un género dirigido normalmente al público infantil en el que los animales son los protagonistas, a veces adquiriendo características antropomorfas, y en general en tono de humor.

[xi] Literalmente "amenaza extraña".

[xii] En el artículo de Jesús Jiménez Varea "El horror antes del horror" (*Tebeosfera* 2ª época, 5), disponible AQUÍ, se puede encontrar abundante información sobre esta serie.

[xiii] "Eerie" en el original. El autor hace un juego de palabras con el nombre de la publicación y sus características.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- CÓMICS EN BLANCO Y NEGRO: LA LUCHA DE LOS AFROAMERICANOS POR LA IGUALDAD
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG
- TALES FROM THE CRYPT. LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

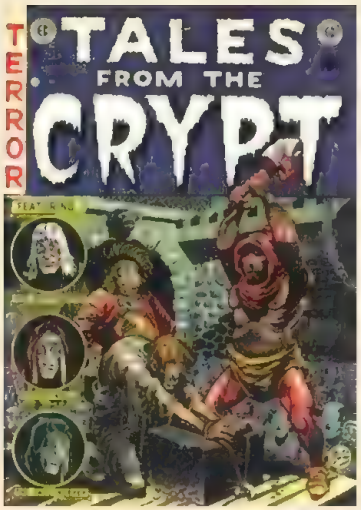
LAWRENCE WATT-EVANS (1997): "LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, OAKLAND : S.T. MILLER-W.G. CONTENTO. Consultado el día 06-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/los_otros_breve_historia_de_los_comics_de_horror_pre-code.html

TALES FROM THE CRYPT. LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA (SEVILLA, 20-XII-2009)

Autor: ANTONIO SANTOS

De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 13

Reseña de: CLÁSICOS DEL TERROR (PLANETA-DEAGOSTINI, 2003) 3

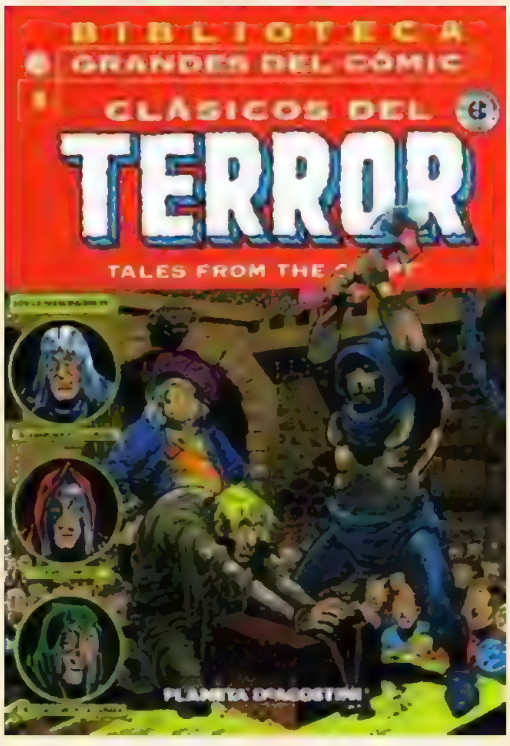


Portada del comic book que sirvió para diseñar la cubierta del tebeo reseñado

TALES FROM THE CRYPT.
LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA.

Tebeo con diversas situaciones "terroríficas" de distinto grado de intensidad, abordadas desde un "suspense subido de tono" a otras de conclusión de "entrañas desparramadas", todo material "mártir" procedente de los 1950 americanos.

CUANDO LA DEMOCRACIA TIENE MIEDO



Estaban en una cruzada, y nada, incluso los hechos, se interpondría en su camino.

ALEISTER ARCANE, STEVE NILES.

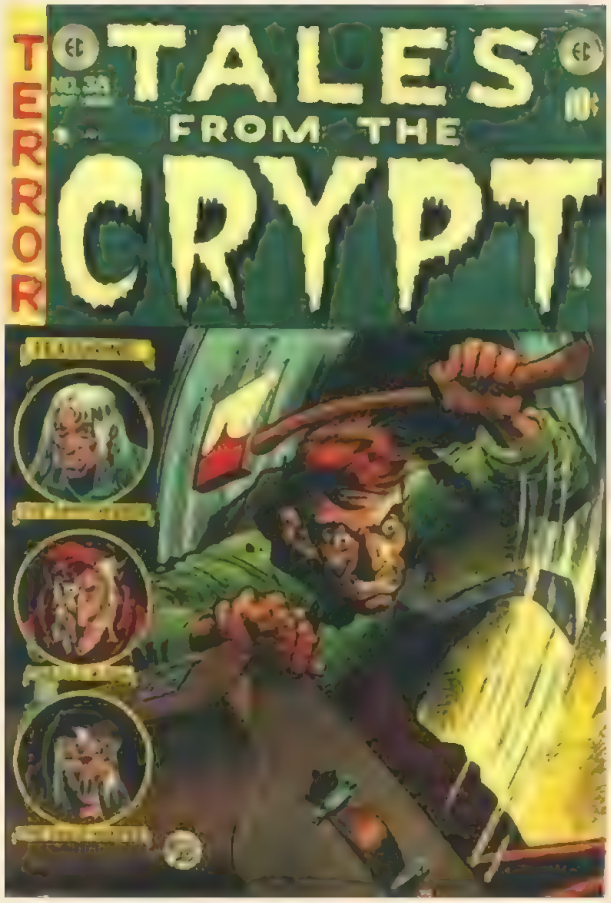
Cuando los demócratas (o, en justicia, *ciertos demócratas*) se erigen en nuestros *salvadores*, echaos a temblar. Llegan a intervenir en la más íntima esfera del individuo so pretexto de salvarlo del fumador, por ejemplo. Con ese afán purificador, cometen tropelías propias de los dictadores. Cuando pasa el miedo y se les reprochan sus excesos, entonan un insincero *mea culpa* escudándose tras las urnas donde les eligieron. El *Asunto EC*, como pudiéramos definirlo, es uno de tantos ejemplos del perjuicio que causa este *celo proteccionista* que jamás se condena con la contundencia debida, para así evitar que se reproduzca.

Nos ha parecido adecuado efectuar esta reseña más desde el punto de vista del lector que de uno "académico", en el que tal vez no se haga excesivo hincapié en los estilos, atmósferas, sombras, trucos editoriales seguidos o la saturación de texto descriptivo e impuesto a las viñetas aun antes del dibujo marca de EC. Apenas nos referiremos a que EC se decantó por el cómic de terror viéndolo como una salida lucrativa a un medio ya aquejado por *su* crisis, arrastrada casi desde los 1930, ni que la *larvaria* EC al principio publicó evangelizadoras/ejemplificativas historietas bíblicas. Igualmente, creemos que contiene más tuétano referirnos a elementos "auxiliares" de la historia del aniquilamiento de EC que a esos aspectos, fuente y materia de estudios más eruditos.

MARTIROLOGIO NOW

"Oh, tú eres uno de esos bastardos de EC que han arruinado toda la industria, y ahora crees que te vas a mudar aquí y te vamos a pagar."

ROBERT KANIGHER (editor de las historietas de guerra de DC Comics) a GEORGE EVANS, según recoge el trabajo de ALBERTO GARCÍA.



EC y especulación política son inevitables. El flagelo de la censura (arma de devastación indiscriminada empleada masivamente por posturas ideológicas antagónicas), al martirizar a EC, hizo de la editorial más de lo que era en verdad. Esto no significa que *per se* sus historietas carezcan de calidad, talento e ingenio, todo eso distribuido por los distintos títulos que publicara o, al menos, en el material que nos ocupa, y durante el lustro aproximado de su existencia.

Cuando, como lector, en distintas publicaciones leía sueltos o fragmentos sobre este asunto (vuestro Scriptor se remonta a la época en que no existía internet ni sus muchos blogs de "sesudos" y "féminas hercúleas"), se creaba una idea medio mitológica que forzaba rápidamente la simpatía por estos autores y su obra perseguida. ¡Mártires, MÁRTIRES de la miope intolerancia, eran ellos! Parecían abrasados, en plan JUANA DE ARCO, en pleno Times Square, con el COTTON MATTER del cómic, FREDRIC WERTHAM, echando leña y brea a la majestuosa pira, en torno a la cual danzaban los beatos como los indios ante las hogueras de

sus poblados, todo un auto de fe de los bien pensantes puritanos de una sociedad americana cuyo ejemplo más directo podría ser *PLEASANTVILLE* (GARY ROSS), o sea: matrimonios de fidelidad y amor invulnerables, acostados en camas separadas, cuyos embarazos se producían por telepatía, sociedades de clara segregación racial, cortes de pelo al cepillo y jovencitas con sujetadores que parecían cabezas de misiles nucleares; una juventud de póster de reclutamiento de las SS. Complace a algunos de nuestros actuales intelectuales vituperar mucho a las organizaciones de "formación familiar" del Régimen, educando en las virtudes del hogar y la familia a las mujeres y madres del futuro, sin querer ver esta generación del *Tupperware* y el "*Avon llama a su puerta*", donde ese mismo espíritu se sostenía y alimentaba con igual ferocidad.

Estas personas también se escandalizan con ese cretinismo voluntario de las hogueras de libros encendidas por los nazis (¿sustrato del *FARENHEIT 451* de RAY BRADBURY, que fue colaborador también de EC?), el gran orgasmo anticultural de los fanáticos, pero a duras penas admitirán que en EE UU se quemaban tebeos siendo su escalofriante símil, porque el cómic, mal que les pese, también es parte de la literatura y la cultura. (Un ejemplo del clima reseñado está en la historieta de *THE SPIRIT* –WILL EISNER- *EL CÓMIC MORTAL*, del 27-II-49, publicado por NORMA EDITORIAL en el nº 30 de *The Spirit*.)

Del artículo de J.J. RODRIGUEZ MORENO valorando el texto *SEAL OF APPROVAL: THE HISTORY OF COMIC CODE*, de AMY K. NYBERG, extraemos una línea: "*Los conservadores siempre desearon controlar la cultura infantil y juvenil (...) ofreciéndoles en su lugar aquellas lecturas que consideraban aceptables, educadoras y forjaban el carácter.*" Esto es discutible. Es verdad que a todos nos "pastorearon", en la infancia al menos, con ciertas lecturas 'adecuadas' o 'recomendadas', destinadas a "formar" moral, social y religiosamente. Pero clasificar a "los conservadores" como los únicos con ese afán no es correcto. A esta tentación sucumben también "los progresistas", y a veces con mayor virulencia.

La historia de EC es, nada más, cuestión política. Está ligada a un episodio de la historia de Estados Unidos donde la ideología blandida no distaba mucho del

fascismo que había combatido en Europa o el Pacífico. Era una época de histeria colectiva, de la AMENAZA ROJA, tan ironizada por JAMES ELLROY, los ROSENBERG y cuanto el senador JOSEPH McCARTHY y su banda, el CINTURÓN DE LA BIBLIA y el KKK quisieran. De no haber mediado el cretinismo sociocultural y el retroceso voluntario de las libertades (porque EC, en el fondo, ejercía su derecho a expresarse; no hacía proselitismo de idearios mortíferos, salvo el de querer subsistir en un medio competitivo) por mor de una sensación incierta de seguridad y continuidad moral de dudosa eficacia (*La libertad conlleva responsabilidad y por eso la teme la mayoría*, según GEORGE BERNARD SHAW, que no era de derechas, por cierto), apenas tendríamos materia controvertida de la que tratar aquí.

FUERZA MEDIANTE PUREZA; PUREZA MEDIANTE FE

Cotton Matter (1662-1728), una eminencia en su momento, un puritano cuasi todopoderoso hasta que su estrella declinó, fue uno de esos clérigos protestantes que quemaban gente acusada de brujería. (¡Fíjense ustedes! ¡Los protestantes quemando gente! ¿Eso no lo hacían los inquisidores, y para más inri, los españoles?) No tenía un intrínseco afán asesino. Creía obrar en nombre del bien común. Traemos su nombre a colación porque estuvo vinculado al famoso caso de LAS BRUJAS DE SALEM, que luego sería empleado, con éxito, como parábola para ejemplificar al oscuro periodo del *MCCARTHYSMO*, como el cine y la novela se han encargado de reflejar. Conocedores de su existencia, siempre hemos relacionado, con éxito, su nombre con el de Wertham, tan demócrata como el PRESIDENTE OBAMA NOBEL *PARA BELLUM*, que creyó ver una causa y efectos, los tradujo a tesis y atacó a un enemigo que decía tener bien identificado y fácil de acobardar. Confiamos que el lector nos perdone (y permita) establecer esta analogía, mencionando al más famoso demócrata del momento, porque por Europa discurre la idea de que éstos tienen una 'mentalidad más abierta' que los republicanos.

Su "maldad intrínseca" está en que Wertham, como Matter, estaba de cruzada. No veía nada. Padecía de teofanía. La leyenda urbana se ha encargado de plegarlo a una dimensión, la de un intolerante *salvador* que tenía para devastar un arma infalible (la psiquiatría). Aun LES DANIELS, en *MARVEL: FIVE FABULOUS DECADES OF THER WORLD´S GREATEST COMICS*, reduce el *Complejo Wertham* a su ascendencia germana, que lo incapacitaba para entender el cómic (!). Esto viene a ser como la solución simplista que da *THE PUNISHER* al crimen, cuando

sabemos que este problema tiene complejidad y zonas de grises. (Aunque el pretexto de The Punisher es fácil: siempre aniquila al mafioso con la pistola humeante en la mano.) Pero, aún más, esa afirmación ¿es una coartada, una memez o un despropósito?

Pudiera ser que el famoso (e infamado) estudio de Wertham contenga afirmaciones que estén justificadas. O, cuando menos, parezcan razonables. Pero nadie parece haber leído el *MALLEUS MALEFICARUM* del tebeo; todo el mundo empero opina sobre él y con aguda profundidad. Luego está el asunto de las portadas blandidas contra EC: cualquier persona sensata y decente aprecia que lo ahí plasmado es una fantasía de discutible buen gusto y el contenido de las historietas no pasa de ser un divertimento moralizante, salvo que no es JACK WEBB el que dice lo de "*el crimen no rinde, amigo*", sino la momia, el vampiro, el mismo Destino. Esperpentos, en el fondo.

Pero el tema de la censura y lo que se debe o no censurar es extenso y polémico. A los *apóstoles* de la censura nunca les faltan argumentos razonados, o algo así, para aplicarse en su tarea. Tenemos un quinto mandamiento, pero esas autoridades de "lo moral" lo suspenden alegremente frente a la guerra. Hasta hay "guerras justas", defendidas, irónicamente, por sus más acérrimos enemigos.

Wertham y "su banda" se aferraron a la delincuencia juvenil creciente para satanizar a EC, al cómic por extensión. Parece evidente que no habían leído *OLIVER TWIST* ni conocían la CRUZADA DE LOS NIÑOS; también ignoraban las numerosas imposturas cometidas por niños en los casos de brujas (en el de Salem hubo mucho de esto). El psiquiatra presentaba a la juventud como espíritus puros, áulicos, ondinas incólumes, pero que ciertos sujetos *demoníacos* estaban pervirtiendo merced a las viñetas. ¿Tan ciego y necio era que no apreciaba que el mal es "antropogénico" (por emplear un término popular moderno)? ¿Wertham era tan imbécil que creía que las JUVENTUDES HITLERIANAS estaban atiborradas de tebeos de EC producidos e ilustrados por judíos?

Antes hemos ponderado sobre la unidimensionalidad del personaje, pero ciertamente él mismo parece plegarse a ella con entusiasmo.

El problema al que aludimos posee complejidad y no se soluciona aplas-

tando a Wertham en la intransigencia filofascista del cruzado obcecado. El problema donde Wertham pasa a ser cabeza de turco (ya decimos: ¡y encantado!) procede de la sociedad. ¿Cuántos criminales leían tebeos (y más entonces)? ¿Y su número justificaba la polvareda alzada? ¿Aun su contenido? ¿O acaso algún abogado defensor negoció una sentencia atenuada si su defendido juraba "estar poseído" por los tebeos de GAINES y FELDSTEIN? Hoy día, con las *NINTENDO*, estamos a punto de revivir este gran periodo histórico.

Asociado al asunto aparece a continuación otro "gran monstruo": el Comic Code, la autocastración del medio (por cierto, gobernado por editores judíos) para sosegar a los bien pensantes vigilantes. He aquí otro reproche a hacer: esos conservadores son protestantes, no católicos. Podría haber un grupúsculo de ellos entre los integrantes de este grupo al que nos referimos. Pero, mayoritariamente, son protestantes. (He aquí otra idea preconcebida: sólo los católicos reprimen).

El Comic Code es otra cuestión controvertida y, como el voto, personal e intransferible. Debería ser una autorregulación del propio autor. No se tendría que abusar de un derecho arduamente conquistado y precario, como es el de expresión, amenazado siempre por fuerzas de discurso equívoco. Quienes lo conquistaron para el pueblo no lo hicieron como una excusa para insultar o menospreciar; tenían una idea más elevada de su uso.

El Comic Code se redujo, en el fondo, a ser una garantía para vender tebeos del modo como las automovilísticas actuales clavan la etiqueta de lo ecológico en sus parachoques, *regularizándose* con el clima social imperante. Ellos no venden coches *ecológicos* porque les preocupe "en lo vivo" la naturaleza. Lo hacen porque es un eslogan que les está lucrando.

Y nos ha llamado la atención el empeño del Comic Code por evitar ciertos rasgos de la sexualidad, al estilo de la prohibición de HAYS a los estudios de cine de que las actrices no mostrasen el ombligo. Si nos ceñimos al tomo que valoramos aquí, descubrimos que no hay *estridencias* sexuales de ningún tipo. Suele tratarse de matrimonios en los que un cónyuge engaña al otro en plan *EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES* (JAMES M. CAIN). No hay desnudos explícitos, o sicalipsis siquiera. La relación entre BATMAN y ROBIN despide un "mensaje subcutáneo" más mórbido y, sin embargo, superó el examen del Comic Code todos los

años.

Como en numerosas cosas más, hay bastante de hipocresía en todo esto.

Y EN RELACIÓN AL TEBEO...

Siempre bajo la óptica del lector fascinado por su leyenda, cuando se abre este recopilatorio de narraciones cortas se espera ver un desenfrenado festín de tripas, páginas chorreando sangre, empulgueras en acción y garrotes viles insaciables. Pero apenas vemos algo (o su sombra) de todo esto.

Un examen hasta superficial de los relatos, barajados entre JACK DAVIS, JACK KAMEN, JOE ORLANDO, GRAHAM INGELS, AL WILLIAMSON, GEORGE EVANS, FRED PETERS, obedeciendo a los textos escritos por Bill Gaines y Al Feldstein (con una ayudita de Ray Bradbury), nos muestra que son historietas francamente tópicas y que, sí, aun incluyen moraleja. Tratan de un crimen y su castigo, llegado no obstante de modo truculento, o servido por un ser sobrenatural, deforme, o un destino... *irónico*, según defendía Gaines. Y aun así, van ligeritos de destripamientos.

Los relatos se abren con cualquiera de los tres "anfitriones" de aspecto contrahecho y lúgubre, y con frecuencia, hasta casi la última viñeta no vemos algo de verdad espeluznante; no es un continuo de devastadoras torturas físicas y harapos de carne. Hay mucho suspense, bastantes sombras insinuantes, feos instintos (de novela negra) que conducen al desenlace grotesco, pero aleccionador.

Notemos que una de las historietas más *carniceras* que quizás atienda a la reputación de EC de sanguinaria, como es *¡CARNE DE PRIMERA!* (Gaines-Feldstein, Davis), se limita a mostrar las gafas del carnicero sobre una pila de entrañas que parecen trozos de manguera cortados. Y en *BAJA CUNA* (de los mismos autores), ¿dónde está lo truculento? Por no hablar de *¡ESPEJITO, ESPEJITO!*, otra producción de este "trío infernal".

Toda la potencia de EC recae en su atmósfera de suspense. Y cuanto cuenta ya estaba muy visto; casi siempre, el miedo de E.A. POE a ser enterrado vivo

con variaciones. ¿Y qué: la historia no ha aportado sujetos como SWEENEY TODD?

Aunque las planchas que PLANETA-DeAGOSTINI reproduce en este tomo originalmente aparecían en un formato de *comic book* grapado, en color, la edición española se efectúa en B/N y acaso ayude a dimensionar las resonancias siniestras que perseguían producir los autores, con el tal "giro irónico" final buscando, sin duda, "descargar la pistola" de los horrores a que sujetos como el senador ESTES KEFAUVER estreñían tanto.

Hoy día, y comparadas sólo con lo que vemos en el telediario, las historietas de este tomo rozan lo pueril, o son claramente ingenuas. Fijémonos en la portada, sobre una historieta que relata los desmanes despóticos de un tirano típico europeo medieval. ¿Eso son excusas para martirizar esta línea de tebeos? Por esta regla de tres, ¡quememos la historia, no sea que los niños se traumaticen con la guerra de Troya! Qué estúpidos e hipócritas eran los promotores de esta cruzada, si nos ponemos a pensar cómo, en la América rural, sea del Norte o el Sur, los niños asistían, con fría indiferencia, a los linchamientos de negros, o cómo algunos padres violaban a su hermana "en la carbonera". ¡Qué imagen más "virginal" de los Estados Unidos, que McCarthy y Kefauver querían mantener en la urna, en tanto J. EDGARD HOOVER se travestía en la intimidad de su casa! (Tal vez lo hacía afectado por los tebeos *pre-code*, de, no sé, *WONDER WOMAN*.)

Sobre el asunto de los autores de EC, sus estilos tan definidos y defendidos aun por Gaines (contra la habitual política editorial –hasta actual- de emular al dibujante estrella), que son materia de predilección personal, nos remitiremos a un más detallado estudio que contempla estos aspectos.

RECAPITULANDO

Opinamos que la *maldita* saga de relatos que contiene este volumen está sobrevalorada (en el buen sentido de la palabra). Posee un encanto histórico inmanente, sí. Pero su mitificación por el acoso de una autoridad neurótica, histérica, hipócrita y mediocre, que vio lo que le interesaba, no lo que había, excusándose para hacerlo en la defensa de valores, derechos o principios en los que, en el

fondo, tampoco creía, es lo que los ha situado tan alto que casi frisan lo inmarcesible.

Lo más llamativo de todas ellas (al margen de la poderosa e impresionante influencia que han causado en generaciones posteriores de lectores –STEPHEN KING, $TEVEN $PIELBERG...-) es su aire moralizante. Totalmente inesperado en historias de su corte, que, en principio, sirven, o persiguen, un fin opuesto.

Cabe resaltar que este nº 3 contiene la autorreferente historieta *LA KALAMIDAD DE KAMEN*, que tanto valor parece poseer entre los estudiosos de EC, la editorial generosa en el pago de sus autores.

El tomo es un documento histórico; es como ese insecto atrapado en el ámbar, y nos susurra cosas de su época, así como impone la idea de que estos tíos iban a lo suyo, sin meterse en nada ni con nadie. Hay que ser muy mequetrefe y tiquismiquis para asustarse con estas planchas.

Comentamos, como colofón, que el formato de publicación estraga. En serio. Cansa la sucesión de sucesos "paranormales", los "terrores" y "suspenses" que aglutina. ¡Y son todos tan predecibles! Obliga a hacer un alto entre cada grupo de relatos para poder saborear su grandeza, sorprendiéndonos que algo tan ingenuo acobardara a la mayor democracia nuclear del mundo, llegando al extremo de hacerle adoptar medidas fascistas de represión por mor de su protección.

Si hay moraleja en la historia de EC, es que demostró que la democracia no es tan fuerte como sus defensores aseguran.

FICHA TÉCNICA:

BIBLIOTECA GRANDES DEL COMIC Nº 3 (DE 15): CLASICOS DEL TERROR. TALES FROM THE CRYPT
GUION: BILL GAINES. AL FELDSTEIN. RAY BRADBURY
DIBUJO: JACK DAVIS. JACK KAMEN. JOE ORLANDO. GRAHAM INGELS. AL WILLIAMSON. GEORGE EVANS. FRED PETERS
PORTADA: JACK DAVIS (DEL ORIGINAL Nº 31)
EDITA (EE.UU): EC. ABRIL 1952. MARZO 1953
EDITA (ESPAÑA): PLANETA DE AGOSTINI COMICS. 2003
TRADUCE: SANTIAGO GARCIA
REALIZACION Y ROTULACION: CARLOS MONTES Y PILAR TOMEO
TEXTOS: ALFONS MOLINE Y ENRIQUE TORRES
FORMATO: TOMO RECOPILATORIO. 24 HISTORIETAS DE 7 PAGINAS C U. EN B N. 178 PAGINAS EN TOTAL
IMPORTE: 4,75 EUROS

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- CÓMICS EN BLANCO Y NEGRO: LA LUCHA DE LOS AFROAMERICANOS POR LA IGUALDAD

- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE

- HARVEY KURTZMAN. LA CARA ALTERNATIVA DE LA INDUSTRIA

- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE

- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

Publicaciones relacionadas

- CLÁSICOS DEL TERROR (PLANETA-DEAGOSTINI, 2003)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

ANTONIO SANTOS (2009): "TALES FROM THE CRYPT. LAS PORTADAS QUE TAMBALEARON AMÉRICA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/tales_from_the_crypt_las_portadas_que_tambalearon_america.html

EL HORROR EN LOS CÓMICS DE DELL Y GOLD KEY (ZARAGOZA, 22-XII-2009)

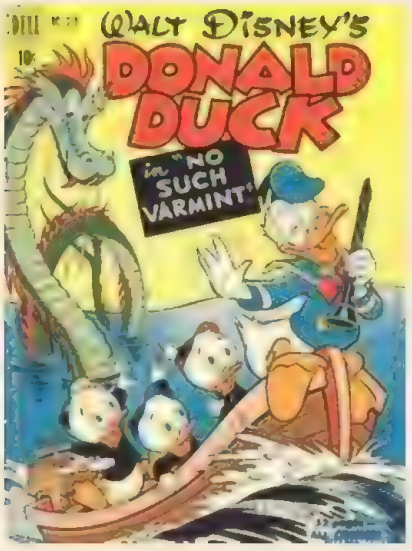
Autor: ADOLFO GRACIA

Notas: En la imagen, a la derecha, un fragmento de una portada de Ripley's Belive it or not, en la que se muestra el horror sencillo y, a veces, casi fabulístico de estos tebeos. En esta imagen el espectro que aparece es... de un ganso.

EL HORROR EN LOS CÓMICS DE DELL Y GOLD KEY

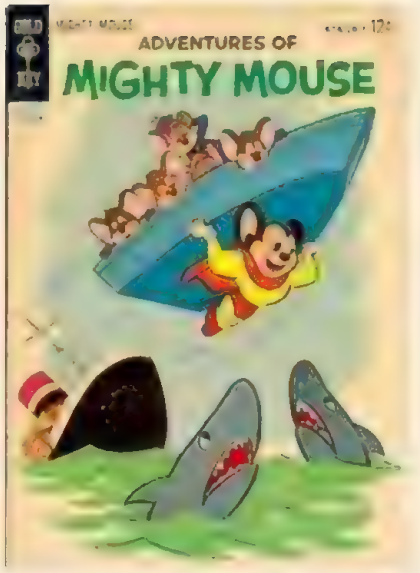
Normalmente en nuestro país, cuando hablamos de comic norteamericano, siempre se piensa de forma inconsciente en Marvel y DC. Y es cierto que son ya desde hace bastantes años las dos principales editoriales estadounidenses. Las que se reparten la mayor parte del pastel editorial, por decirlo de forma coloquial. Pero no hay que olvidar que esto no siempre fue así. Si bien Atlas/Marvel y National/DC siempre han sido dos editoriales punteras, ha habido épocas en que otras editoriales les han disputado ese puesto de supremacía.

Concretamente, hubo dos editoriales, de las que no se ha editado prácticamente nada en nuestro país, que durante las décadas de los años cincuenta, sesenta y setenta rivalizaron, cuando no superaron, en volumen de producción a las dos grandes: Dell Comics y Gold key Comics.



Dell fue creada en 1921. Inicialmente se dedicó a la edición de libros y no fue hasta 1929 cuando se lanzó a publicar comic books. Sin embargo la gran expansión se produjo cuando en 1938 se asoció con Western Publishing. Esta última, era una gran imprenta fundada en 1907 con el nombre de Western y que trabajaba bajo la marca Western Publishing desde 1910. Pero lo más importante de esta unión era que Western tenía los derechos de explotación de toda una serie de personajes pertenecientes a diversas empresas como Walt Disney Productions, Warner Brothers, Metro Goldwin Mayer, Walter Lanz Studio o Edgar Rice Burroughs Inc., entre otras.

Esta asociación por tanto facilitó la aparición de infinidad de títulos basados en los personajes de Walt Disney, adaptaciones de gran cantidad de películas y series televisivas de la época, la explotación del personaje Tarzán y otros de Burroughs, así como la aparición de alguna serie de creación propia.



Sin embargo, en 1962, Western Publishing decidió separarse de Dell Comics y crear su propio sello, Gold Key Comics, con el que seguiría explotando todas las licencias de personajes que todavía tenía en su poder. A partir de aquí, cada editorial siguió rumbos distintos. Gold Key continuaría publicando muchas de las colecciones heredadas por Dell, y de las que todavía ostentaba los derechos, manteniendo habitualmente a los equipos creativos de cada una de ellas y fue lanzando nuevas colecciones al mercado. Dell Comics por su parte continuó publicando comics hasta 1973. La mayoría de ellos basados en películas y series de televisión, si bien produjo bastantes títulos originales de todo tipo de género.

En la actualidad, Dell, que ya no publica cómics, pertenece al grupo Random House, a través de la firma Bantam Dell Publishing Group. Por su parte, Western Publishing, que había abandonado la publicación de cómics ya desaparecido su sello Gold Key, fue adquirida en 1982 por el grupo juguetero Mattel, cambiando de nombre y propietario en varias ocasiones hasta declararse en quiebra en el año 2001, siendo adquirida finalmente por Random House y Classic Media Inc.

En cuanto a los autores que desfilaron por las colecciones de estas dos editoriales la lista completa sería interminable. Los hubo de todo tipo: desde artistas consagrados a autores noveles (que con el tiempo acabarían consagrados también) pasando por toda una pléyade de artesanos y destajistas, muchos olvidados a día de hoy. Solo por citar algunos, desfilaron por estas editoriales nombres como: Carl Barks, Walt Kelly, Fred Harman, Joe Celardo, Jose Delbo, Sal Trapani, Joe Orlando, Jack Sparling, Jack Abel, Luís Domínguez, All Williamson, Wally Wood, Reed Crandall, Jeff Jones, Alex Toth, Russ Manning e incluso un jovencísimo John Buscema.

Por lo que al género fantástico y de terror se refiere hay varías colecciones que merece la pena destacar:

THE TWILIGHT ZONE

Realmente no empezó siendo una colección sino una serie presentada dentro de la colección *Four Color*, publicada por Dell Comics entre 1942 y 1962, bajo cuya cabecera se publicaron dos números (Marzo/1961 y Enero/1962). Aparecerían dos más bajo cabecera propia (Julio/1962 y Octubre/1962). Sería continuada, por el sello Gold Key, con 91 ejemplares más publicados entre Noviembre de 1962 y Junio de 1979.

Conocida en nuestro país como "En los límites de la realidad", estaba basada en la popular serie televisiva estadounidense de los cincuenta, dedicada a la ciencia ficción, la fantasía y el terror. Escrita mayormente por su narrador y anfitrión Rod Serling, su enorme popularidad haría que fuera objeto de un *revival* televisivo posterior, así como de adaptaciones novelísticas, seriales radiofónicos y la adaptación al cómic que nos ocupa.

Su publicación en España fue prácticamente nula. Sólo hubo un ejemplar traducido por Editorial Fher dentro de su colección *Telexito*. La mayor difusión en nuestro país la tuvo a través de los tebeos de Novaro que llegaban desde México, pues dicha serie se publicó dentro de la colección *Domingos Alegres* , inicialmente con el título "La Zona Fantasma" que pronto se transformó en "Dimensión Desconocida".

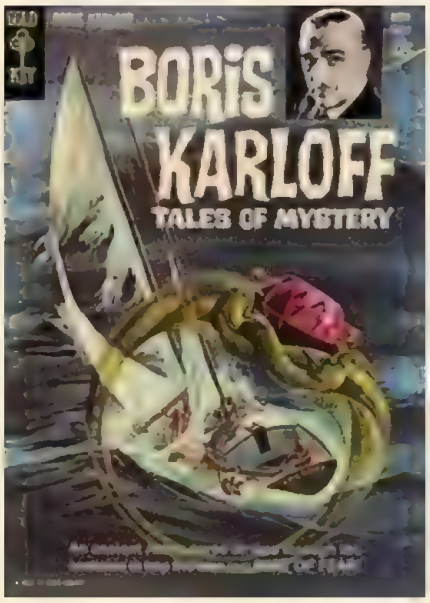
GHOST STORIES

Colección que lanzó Dell Comics tras su ruptura con Western Publishing. De género terrorífico y con predilección por las historias de fantasmas, como indica el título, alcanzó un total de 37 números publicados entre Noviembre de 1962 y Octubre de 1973.

Permanece inédita en nuestro país.

BORIS KARLOFF. TALES OF MYSTERY

Colección que arrancó en octubre de 1962, bajo el sello Gold Key, y que inició su publicación con el título *Boris Karloff Thriller*, bajo el cual se publicaron los dos primeros números, y que a partir de aquí pasaría a denominarse *Boris Karloff. Tales of Mystery*, título que mantendría hasta su cancelación en Febrero de 1980, fecha en que se publica el número 97, último de la colección.



El popular actor servía de gancho y actuaba a modo de presentador de las diversas historias cortas que componían cada comic book, al igual que la colección anterior, dedicadas al terror y la fantasía.

Como sucedía con la anteriormente citada, la publicación de esta colección en nuestro país fue prácticamente nula, conociéndose un único número de

la colección *Mico*, de editorial Fher, que contuvo material de dicha colección. No obstante, al igual que sucedía con *The Twilight Zone*, dicha serie pudo seguirse en nuestro país a través del material que nos llegaba de Novaro pues también fue publicada dentro de la colección *Domingos Alegres* con el título "Boris Karloff".

RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT!

Colección de Gold Key cuyo primer número aparece en Enero de 1967. En dicho número y en los dos siguientes *Ripley's. Believe* it or not aparece en letras pequeñas junto al título que realmente destaca en portada y que es *True Ghost Stories*. A partir del tercer número esta última denominación desaparece figurando únicamente en portada la primera. La colección se cancelaría en Febrero de 1980 tras haber sido publicados 94 números.

El título hacía alusión a la franquicia creada por Robert Ripley que vio la luz por primera vez en la prensa estadounidense de la segunda década del siglo XX. Una especie de "increíble pero cierto" con bastante más de increíble que de cierto, todo sea dicho de paso, pero que alcanzó tal popularidad que pronto generó seriales de radio y televisión, libros y cómics, entre otros la colección de que nos ocupa.

Al igual que las anteriores contenía historias más de tipo fantástico o sobrenatural, siendo muy frecuentes las protagonizadas por espectros y fantasmas, de un horror ligero, sin poder afirmarse que trataba de género terrorífico propiamente dicho.

Es una colección inédita en España si bien, al igual que las dos anteriores, fue publicada por Novaro en su colección *Domingos Alegres* con el título "Ripley. Aunque usted no lo crea" a través de la cuál hemos podido conocerla en nuestro país.

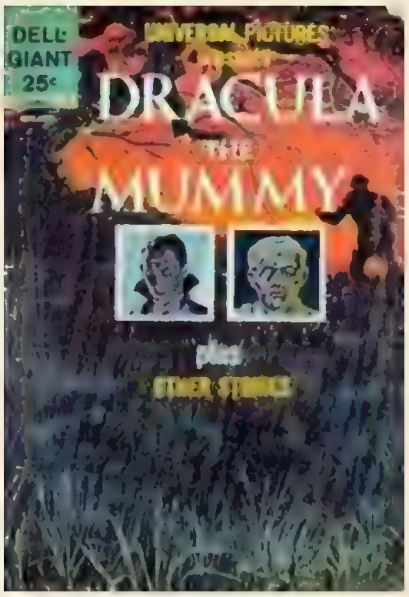
GRIMM'S GHOST STORIES

La más cercana en el tiempo de todas, en lo que a su fecha de aparición se refiere. Serie de género terrorífico, publicada por Gold Key, que arranca en Enero de 1972 y alcanzará un total de 60 números antes de su cancelación en Julio de 1982.

Permanece inédita en nuestro país.

ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS

Resulta significativo señalar que, tras su separación de Western Publishing, Dell continuó adaptando al cómic numerosas películas de todo género. Día de hoy, todas ellas permanecen inéditas en España si bien algunas ha sido publicada por Editorial Novaro.



En lo que al terror se refiere, cabe destacar las adaptaciones de clásicos de la Universal como ***The Mummy*** (Nov-1962) que adaptaba la película homónima dirigida en 1932 por Karl Freund con Boris Karloff encarnando al monstruo, ***Dracula*** (Dic-1962) que adaptaba la película homónima dirigida en 1931 por Tod Browning con Bela Lugosi encarnando al personaje, ***The Creature*** (Feb-1963) que adaptaba la película *Creature from the Black Lagoon* dirigida en 1953 por Jack Arnold y estrenada en nuestro país con el título *La mujer y el monstruo*, ***Frankenstein*** (May-1963) adaptación de la película de mismo título dirigida en 1931 por James Whale, de nuevo con Boris Karloff dando vida al monstruo protagonista y que en nuestro país se estrenó con el título *El Doctor Frankenstein* o ***The Wolf Man*** (Ago-1963) adaptación de la película homónima dirigida en 1941 por George Waggner e interpretada por Lon Chaney Jr. en el papel del licántropo protagonista.

No obstante, Dell adaptó películas de muchos otros estudios. Entre ellas ***Twice told tales*** (Ene-64) de Admiral, dirigida en 1963 por Sidney Salkow, que adaptaba diversos relatos de Nathaniel Hawthorne y estaba protagonizada, entre otros, por Vincent Price. Igualmente adaptó varias de las películas que Roger Corman realizara para AIP basadas en los relatos de Edgar Allan Poe como ***Tales of terror*** (1962) producida ese mismo año, que en nuestro país se estrenó con el título *Historias de terror* y contó con actores de la talla de Vincent Price, Peter Lorre o Basil Rathbone, ***The Masque of the Red Death*** (Oct-1964) de ese mismo año, estrenada en nuestro país como *La máscara de la Muerte Roja* y protagonizada de nuevo por Vincent Price, ***The tomb of Ligeia*** (Jun-1965) estrenada ese mismo año y de nuevo con Vincent Price en un papel protagonista o *The Raven* (Sep-1965), dirigida en 1963 y estrenada en nuestro país con el título *El cuervo*.

Destacar también otras adaptaciones como ***Die, Monster, Die!*** (Mar-1966) de Alta Vista, que adaptaba la película homónima dirigida el año anterior por Daniel Haller y protagonizada por un Boris Karloff ya en el declive de su carrera o ***Two on a guillotine (***Jun-1965) adaptación de la película de mismo título, producida por Warner Bros y dirigida ese mismo año por William Conrad.

SUPERHÉROES DE MIEDO

Y ya por último, dejar constancia de un hecho, cuanto menos pintoresco: el intento en 1966 por parte de Dell

Comics de lanzar una línea de superhéroes basada en los monstruos de los clásicos de la productora Universal.

Se lanzaron tres colecciones. ***Frankenstein*** que constó de tres ejemplares numerados del 2 al 4 (se consideró como número 1 la adaptación cinematográfica anteriormente reseñada) publicados entre Septiembre de 1966 y Marzo de 1967. ***Dracula***, que igualmente constó de tres ejemplares también numerados del 2 al 4 (de nuevo se consideró como número 1 la adaptación cinematográfica realizada unos años antes) y aparecieron entre Noviembre de 1966 y Marzo de 1967. Y por último **Werewolf**, también de tres ejemplares esta vez numerados del 1 al 3 (la adaptación realizada años atrás apareció con el título *The Wolf Man* por lo que no se consideró como número 1) publicados entre Diciembre de 1966 y Marzo de 1967.

En todas ellas se redefinía el origen de los personajes que se transformaban en espías o justicieros enmascarados con poderes sobrehumanos, que luchaban por defender el bien enfrentándose a amenazas de lo más diverso. Una propuesta realmente novedosa para la época que, no obstante, no cuajó dada la brevedad de estas colecciones.

Es cierto que el terror presente en estas colecciones fue un terror muy alejado del que caracterizó la etapa *pre-code*. Era menos explícito y excitante, centrado principalmente en relatos de carácter fantástico y sobrenatural donde el terror puro quedaba relegado a un segundo plano. Donde se intuía y sugería más que se mostraba. Sin embargo son colecciones que, si bien prácticamente desconocidas en nuestro país, marcaron una época en el suyo y ocuparon un espacio antes de que las revistas de Warren reconstituyesen el género o los superhéroes terroríficos de Marvel cuajasen, esta vez sí, dando un paso más en la concepción del género al fusionar éste con el de superhéroes, tan de moda en aquella época.

Su recuerdo es necesario todavía porque, como rezaba el lema: "Dell Comics Are Good Comics".

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

ADOLFO GRACIA (2009): "EL HORROR EN LOS CÓMICS DE DELL Y GOLD KEY" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ZARAGOZA: TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_en_los_comics_de_dell_y_gold_key.html

LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS (TUCUMÁN, X-2009)

Autor: LUCAS RAFAEL BERONE

Notas: Este texto se correponde con una conferencia presentada en octubre de 2009 en un Congreso de la RedCom (Red de las Facultades de Ciencias de la Comunicación) en Tucumán. Su autor lo ha cedido a Tebeosfera para su publicación como texto inédito.

Portada de Fierro de diciembre de 2008

LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS

Uno de los lugares comunes de la actual crítica sobre historietas en Argentina es la afirmación de que, en la década del noventa, el campo de la producción industrial de las revistas del género en nuestro país sufrió un colapso decisivo, del cual aún hoy no se avizora completamente la recuperación (cf. Agrimbau, Vázquez, Von Sprecher).

Las razones pueden ser varias:

"la pérdida del poder adquisitivo, o directamente del trabajo, en los sectores populares y medios que fueron los lectores de las publicaciones de Editorial Columba y que eliminan de sus presupuestos estos consumos";

"el ingreso, a partir de la paridad del peso con el dólar y la modificación de políticas aduaneras, de revistas importadas, comercializadas a través de las comique-

rías, con las que las publicaciones nacionales debieron competir en una relación desigual";

"modificaciones en los gustos de los nuevos lectores, relacionadas con la extensión global de la oferta de las transnacionales del entretenimiento, en particular con la rápida extensión de la televisión por cable y la difusión (...) del *animé* [o] los sucesivos relanzamientos de superhéroes norteamericanos de la editora Marvel (*Hombre Araña*, *Hulk*, *X-men*) y DC Comics (*Batman*, *Superman*)";

"los habitus y el sentido práctico de los editores [que] funcionaron a destiempo respecto de las nuevas condiciones objetivas y (...) la escasa autonomía del campo de la historieta realista respecto del campo económico" (Von Sprecher, 2005:6-7).

Por otra parte, asimismo, también puede resultar interesante buscar comprender y analizar los fenómenos peculiares que desencadena la desarticulación de un campo o sub-campo de la producción cultural, como lo es el campo de la historieta. ¿Qué sucede cuando un campo u sub-campo de la cultura se desarticula? ¿Qué ocurre con las posiciones o los lugares dentro del campo, que antes parecían definirse o recortarse tan nítidamente (editores, autores, distribuidores, críticos, lectores)? Tal vez sea posible arribar o alcanzar algunas conclusiones si buscamos la contrastación con lo que sucede en otros campos culturales, más fuertemente estructurados, como el sub-campo de la producción literaria, por ejemplo.

1. En principio, la caída de la industria editorial de cómics en Argentina acercó a los autores o "productores" culturales a los territorios de la edición; es decir, el dibujante o el guionista de historietas ya no ejercen solamente la gestión de un cierto *capital simbólico* (legitimidad social, prestigio estético), sino que ocupan

fundamentalmente el espacio de la gestión de un *capital económico* tal que les asegure la disponibilidad y el control de unos medios de producción específicos [1].

De este modo, podría decirse que las luchas y las estrategias por el control del capital simbólico dentro del campo (la imposición de algunos "temas" o contenidos, o de un conjunto de "rasgos de estilo") se diluyen y son reemplazadas por luchas y estrategias destinadas a ejercer directamente el control de los medios materiales de producción. Se modifican, pues, los modos de la asociación entre los agentes del campo: un grupo como el que se conformó en la Asociación de Historietistas Independientes -AHI- no puede ser definido en términos de un conjunto más o menos homogéneo de parámetros estéticos e ideológicos, dado que lo que cohesiona dicha organización será, en primer lugar, la necesidad de asegurar el carácter sostenido de un tipo específico de producción cultural (la autoedición de historietas) (cf. Agrimbau, 2003: 36-39).

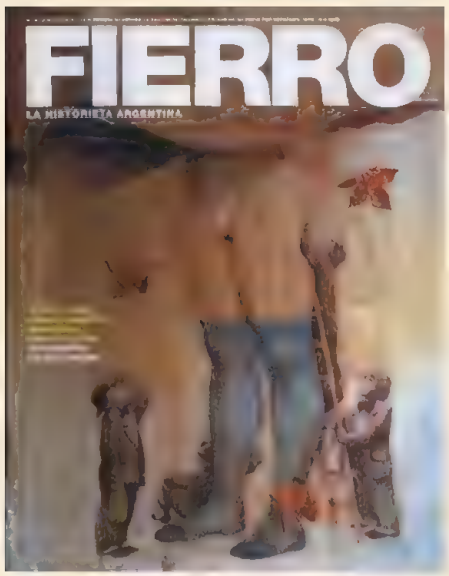
Lo que sucede, a partir de la superposición del lugar del autor (guionista-dibujante) con el lugar del editor, podría ser enunciado así: se trata, curiosamente, de un *repliegue de la estética*. Pero necesito explicar el alcance de esta frase.

En las décadas del setenta y el ochenta, de modo característico, un grupo de autores y críticos -Juan Sasturain, Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno, los dos Breccia (Alberto y Enrique), Horacio Altuna y varios otros- se reunieron en torno a una serie de publicaciones (*El péndulo*, 1º época, *Superhumor* y, finalmente, *Fierro*), con el objeto de disputar y dirimir la hegemonía estética e ideológica dentro del campo de la producción de historietas, terciando en la disputa entre las editoriales "industriales" o masivas de ese momento en Argentina (Columba y Récord). Ahora bien, es éste el tipo de formación y de vínculos que se tornarían impensables, o sumamente difíciles, por el colapso del campo de la historieta durante la década del noventa. Las asociaciones entre agentes del campo ya no se sostienen respecto de un conjunto definido de premisas estéticas; porque la ostensión y la construcción de una estética cualquiera (una cierta manera de dirimir la relación entre *forma* y *contenido*) ya no constituye ni puede llegar a constituir el gesto por el que los grupos resuelven las luchas por la hegemonía dentro del campo.

No puede haber discusión estética allí donde no ha quedado ninguna estética establecida, en tanto modelo hegemónico de creación cultural. Lo que sí ha quedado, en cambio, es un conjunto de estrategias tendientes a restablecer el circuito de una producción cultural *quebrada*; estrategias cuya "piedra de toque" pasaría, desde ese momento, por las nuevas características de la distribución y el consumo (verbigracia, el "fenómeno" de Internet).

Imagen tomada del blog TDT (tinta de historieta)

2. La segunda consecuencia importante del proceso de desarticulación del campo de la producción de historietas en Argentina sería, a mi juicio, la desaparición, o modificación sustancial, del rol de la crítica especializada; la cual, a la luz del ejemplo de la revista *Comiqueando*, tendió a superponerse cada vez más con los mecanismos propios de la distribución comercial.



"Acompañando el fenómeno del surgimiento de las comiquerías, también apareció la revista de información pensada a la medida de los nuevos lectores de historieta: *Comiqueando*, dirigida por Andrés Accorsi. En esta revista se podía encontrar una distribución temática análoga al material hallable en las comiquerías, una mayor parte de información sobre historieta norteamericana (...) y una menor proporción enteramente dedicada al cómic europeo y nacional" (Agrimbau, 2003: 33-34) [2].

Al respecto, para conocer los alcances de semejante transformación, tal vez

sea útil considerar lo que sucede con la crítica en el campo de la producción literaria.

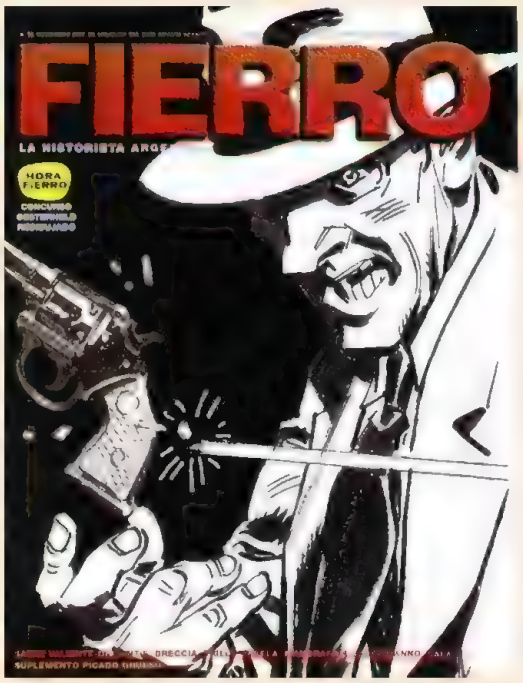
Según Altamirano y Sarlo, el campo de la literatura, en tanto sistema de producción simbólica, está atravesado por dos tipos o dos redes diferentes de discursos críticos. En primer lugar, tendríamos una *crítica profesional*: "jueces del gusto" que miden el valor de una obra literaria determinada; que, en tanto "guías" y "amanuenses" del público, determinan su éxito o su fracaso; y cuyo espacio o lugar habitual de enunciación son las páginas de la prensa periódica (en esta época, las de los *suplementos culturales* de los diferentes periódicos de circulación masiva). Sin embargo, en segundo lugar, existiría otro tipo de crítica literaria, la cual se habría ido consolidando a lo largo del siglo XIX y que no tiene por objeto inmediato determinar o influir en la definición del éxito o el fracaso comercial de una obra particular, sino que más bien busca establecer ciertas condiciones de la "sobrevida" de un corpus limitado de textos escogidos.

Esta segunda red de la crítica literaria, el discurso de la crítica académica, sostenido en un conjunto de saberes "formales" o "disciplinares", se vincula con el Estado (especialmente, con los diferentes niveles de la *educación formal*, incluida la Universidad) y, de alguna manera, configura o estipula la *profundidad* del sistema literario. Es decir, antes que con el presente, la crítica académica se tiende hacia el pasado, bajo la forma de una historia o una *tradición literaria*, y también hacia el futuro, bajo la forma de un *canon* de obras a ser conservadas y transmitidas más allá de su contexto inmediato de producción y consumo. Ahora bien, por esta cualidad, o por esa tensión y por ese desfasaje particular con el presente, la crítica académica pondrá a la literatura en contacto con la esfera de los *valores trascendentes*; y, al poner en juego el espacio o el universo de lo trascendental respecto de la producción literaria, la crítica académica dará forma a una parte fundamental del capital simbólico que en el campo literario se tramita y entra en disputa, más allá del valor propio o derivado del "éxito" de mercado.

La crítica académica activa una serie de propiedades acerca de su objeto (la calidad estética, la universalidad, etc.) que transforman finalmente a la literatura en un *valor socialmente reconocido*, con independencia de las fluctuaciones coyunturales de su existencia como mercado. Habrá desde ese momento, e indiscutiblemente, un capital o *patrimonio* simbólico que es objeto de negociación y de disputa, o mejor, una *tradición* que debe ser transmitida y contra la cual se plantean los desvíos y las rupturas de la *vanguardia*.

El campo nacional de la producción de historietas, en cambio, ajeno a las es-

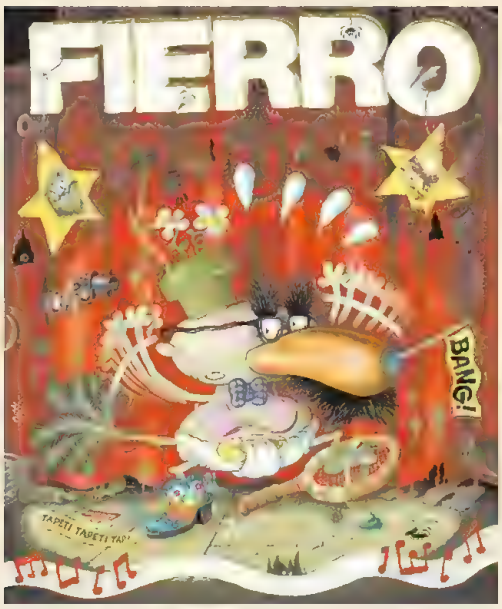
tructuras, los aparatos y las instituciones del Estado, no pudo constituir desde sus inicios, alrededor de sus objetos, un discurso semejante al de la crítica literaria académica; y sólo llegará a hacerlo después de muchas décadas de producción y en condiciones bien particulares.



Muy probablemente, desde su lugar como editor de revistas de historietas, Héctor G. Oesterheld haya sido el primero en afirmar el valor de la historieta como producto cultural, asignándole especialmente una función formativa o pedagógica [3]. A fines de los años sesenta, Oscar Masotta aparecerá como el primero en articular y fundar las líneas centrales de todo un aparato teórico-crítico acerca de la historieta; aunque lo hará a partir de una inscripción institucional más bien problemática, basada en una red informal de relaciones (con el Instituto Di Tella, la Escuela Panamericana de Arte y la Facultad de Arquitectura de la UBA) que pronto se va a ver desarticulada.

De este modo, el discurso crítico sobre la historieta, como una instancia específica del campo, se consolidará recién en la década del setenta, como resultado del trabajo de un "grupo" que podría ser descripto en los términos de una *formación* (cf. Williams, 1997: 137-142). Este grupo -cuyos nombres fundamentales son los de Eduardo Romano, Jorge B. Rivera, Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno y Juan Sasturain (a los que habría que agregar, aunque en una posición relativamente difícil de definir, el nombre de Oscar Steimberg); caracterizado por unos vínculos relativamente estables con la institución universitaria (por lo menos durante el período 1972-1975), con ciertas editoriales emblemáticas del campo intelectual argentino (como el CEAL y, luego, Ediciones de la Flor) y con algunos sectores especialmente dinámicos de la prensa masiva (como los suplementos culturales de *Clarín* y *La Opinión*)- animará el proceso de constitución de un discurso crítico sobre la historieta que se materializará no sólo en un abundante corpus de ensayos y artículos, sino también, y fundamentalmente, en un conjunto de sucesivos y tentativos proyectos editoriales (*Sancho*, *El péndulo*, *Superhumor*, *Cuero*, *Feriado Nacional*), los cuales desembocarán, en última instancia, en la publicación de la revista *Fierro*, hacia septiembre de 1984.

Esto es: la revista *Fierro* no sólo albergará en sus páginas un conjunto de textos críticos sobre la historieta y ciertos lenguajes o géneros conexos (la música rock, el cine, el policial y la ciencia-ficción), sino que su misma propuesta editorial es el resultado y la expresión manifiesta de una serie de postulados críticos acerca del valor estético, político y cultural de la historieta, que se han ido conformando durante la década del setenta.

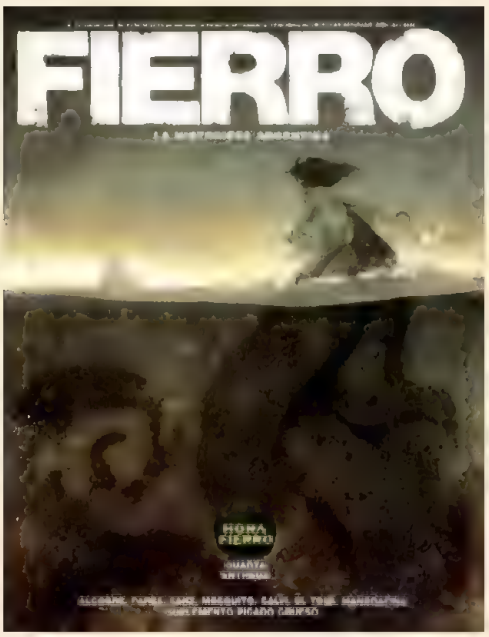


3. Las tensiones que se verifican a lo largo de la historia de la publicación, y que han sido exactamente analizadas por Reggiani (2003), no serían más que el resultado singular del espacio que elige ocupar *Fierro* en el campo nacional de la producción de historietas. La revista, dirigida por Sasturain (luego, por Marcelo Figueras y, después, por Pablo de Santis), inscribe en el campo esa dimensión de *profundidad* que señalábamos como producto final del trabajo de la crítica literaria académica. *Fierro* postula, entonces, una tradición, un *pasado* memorable (cuyo nombre central es el de H. G. Oesterheld), y, por supuesto, declara la necesidad de un *futuro*, de una vanguardia; estableciendo a la vez, entre ambos polos, la *certeza (imposible) de una continuidad*. Digamos, *Fierro* es el lugar de enunciación donde una continuidad imposible se declara y se busca enfáticamente, se pone en juego como proyecto y se pone en crisis a cada momento, con cada polémica.

Por último, en *Fierro* la historieta adquiere un valor estético inalienable. Se trata de la primera revista de historietas que es, incuestionablemente, una revista "de colección" (tal como lo había intentado Masotta, con *LD*, hacia 1968): es el objeto de un gesto de conservación, de una estrategia de acumulación -hace falta "tener la *Fierro*".

Con esta publicación, por lo tanto, el campo de la historieta realista en Argentina parece conquistar definitivamente la dimensión de su profundidad, y el tenor de sus enfrentamientos por la hegemonía. *Fierro* no será masiva, aunque busque ser "popular"; no necesita vender más que las publicaciones de Columba o de Récord: su valor (y su carácter hegemónico) se sostiene en la calidad estética y el compromiso social. Por primera vez, así, el mercado nacional de historietas se

divide en dos, se desdobla, se fragmenta: estará el "negocio", por un lado; en el otro (el lado de *Fierro*), estará el "arte", la expresión genuina, el riesgo de la creación y la búsqueda de un público instalado en la "verdad" (en última instancia, un *pueblo*). Ésta es la operación ideológica de la "primera *Fierro*", su apuesta por la hegemonía.



Quedaría entonces por preguntarse qué sucede hoy en el campo de la producción de historietas en Argentina, desde noviembre de 2006, es decir, a partir de la reaparición de la revista *Fierro*, nuevamente dirigida por Juan Sasturain; teniendo en cuenta que la historieta argentina constituye, desde la década del noventa, un espacio cultural de escasa o nula visibilidad social, atomizado o fragmentado en diversas propuestas editoriales de pequeñas tiradas, circulación restringida y corta duración.

Está claro que, por su sola presencia en el campo, *Fierro* remite a los valores de una cierta continuidad con el pasado (cf. Reggiani, 2003) y restablece, justamente, en un campo "quebrado", el imperativo, el pensamiento o los temas de la continuidad. Pero, aunque se convoque el "fantasma" de una historia y una identidad (¿hasta dónde esta "segunda época" se parece a la "primera"?), la vuelta de *Fierro* no basta para reconstituir, en los hechos, el campo desarticulado de la actual producción de historietas en Argentina.

Y sin embargo, si el acontecimiento no alcanza a restaurar por sí solo la existencia de un mercado y una industria extinguidos; sí sirve al menos para señalar, e intentar suturar imaginariamente, los lugares por donde se traman ahora las nuevas discontinuidades y rupturas, las actuales "fallas" del campo.

En este sentido, me parece significativa la leyenda que Sasturain elige para presentar esta segunda época de *Fierro*. Si en la década del ochenta, la revista se designaba a sí misma como un conjunto de "historietas para sobrevivientes" (frase que remitía por sus marcas a una dimensión temporal, histórica, y a un presente hecho de "retazos" o de "sobras": de autores, de lectores, de personajes); en el comienzo del siglo XXI, en cambio, elige auto-nominarse como "La historieta argentina". Por otro lado, es bastante común que el propio Sasturain, en las suce-

sivas editoriales con que abre cada entrega, se refiera a quienes publican en *Fierro* (dibujantes y guionistas) como a los integrantes de un "seleccionado nacional de fútbol" [4].

Ahora, y esto es lo interesante, *Fierro* alude desde su tapa y sus editoriales a una *condición* -la "nacionalidad" del producto que ofrece: unas historietas- que no deja de verse desarticulada a cada momento, por lo menos desde la década del noventa. Lo que se ha fracturado y desplomado, finalmente, en esa segunda década infame, es la existencia efectiva de un mercado circunscripto por coordenadas "nacionales", el cual se vio reemplazado por otro mercado, de coordenadas más bien "transnacionales".

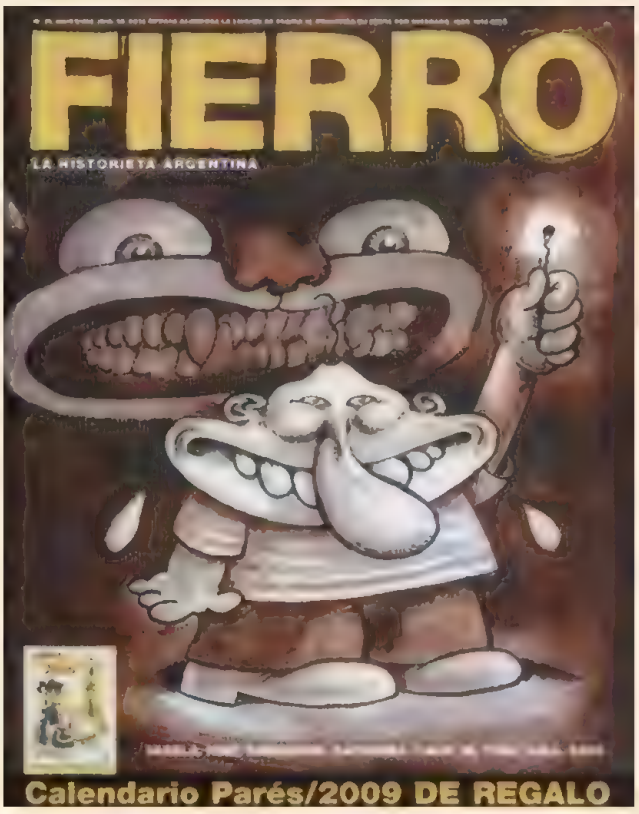
Fierro evocaría nuevamente, entonces, el fantasma de una continuidad imposible. Pero si lo hace, parece ser porque, en cualquier campo de la producción cultural, se trata siempre de una *apuesta* (en este caso, tal vez más difícil que la anterior). Se apuesta para conseguir lo que no se tiene, y para *hacer existir lo que está ausente*: una tradición, una identidad, un espacio común.

4. Sería estimulante, en un trabajo posterior, indagar el paso de esta circunstancia (y de esta apuesta) por los espacios ficcionales que se abren en las propias historietas que la revista *Fierro* publica desde noviembre de 2006. Y, aunque parezca extraño, arribo aquí al inicio exacto de esta ponencia, porque de hecho en este punto residió el principio de mi escritura.

Hace un par de años, me preguntaba si era posible construir una tipología de los espacios ficcionales que se configuran en la historieta contemporánea. Hoy, en el exacto punto en que nos encontramos hoy, hacia octubre de 2009, una rápida revisión de las historietas publicadas por *Fierro* nos revelaría, en primer lugar, la persistencia de algo que se ausenta de esas historietas, a saber: la *actualidad*. En contraste con su primera época, las historias de esta segunda *Fierro* parecen puestas al margen de la actualidad, y esto ocurre acaso sin quererlo.

Colocadas bajo el régimen del deseo (Carlos y Lucas Nine) o del absurdo (Varela, Sala), de una insistencia gráfica (Salvador Sánz, Calvi) o un capricho verbal

(Tati), de un género narrativo (De Santis, Birmajer) o de la narración de una vida (Alcobre, Quattordio); las historietas "argentinas" de la segunda época de *Fierro*, repetidamente, parecen rehuir el peso de la actualidad. Acaso, lo verdaderamente valioso sería indagar lo que sucede en esos escasos puntos donde la "sombra de lo actual" (ese *espectro* de lo social que se aloja en las pantallas de TV) es evocado, alegóricamente: la fallida continuación de *El soñeñero* de Breccia o las espaciadas apariciones de El Tomi; la parábola fantástica y "sucia" de *Guastavino*, resuelta por Trillo y Varela; la reciente digresión musical de Sampayo, junto a Zárate, acerca de los cruces entre el arte, la violencia, los celulares y las "moscas" (*Fly Blues*).



O, en el último rulo del bucle, volver hacia esas zonas por donde lo "nacional" y "popular", equívocamente, retorna: los trabajos de La Productora (*Gayolas*), las versiones del concurso *Hora Fierro*, los argumentos de Reggiani (*VP*, *Patria*).

Notas

[1] Cf. Von Sprecher, 2005: "particularmente desde mediados de los noventa aparece la categoría de autoeditores, donde las fronteras entre la figura del editor y los productores culturales reales se fusionan" (p. 3).

[2] Sobre la trayectoria de *Comiqueando*, ver Von Sprecher y Williams (2004).

[3] Ver el texto "La nueva historieta", de Oesterheld, publicado por primera vez en el Nº 1 de la segunda época de la revista *Dibujantes* (noviembre de 1965), y recogido luego en *Oesterheld en primera persona*, del grupo La Bañadera del Cómic.

[4] Pueden confrontarse, a modo de ejemplo, las editoriales o "Contraindicaciones" de los seis primeros números de la revista, publicados de noviembre de 2006 a abril de 2007.

Bibliografía consultada

AA.VV. (2005). *Oesterheld en primera persona*. Ediciones La Bañadera del Cómic, Buenos Aires.

AGRIMBAU, Diego (2003). "Sobrevivientes de la historieta: 1992-2002". En Revista *Tram(p)as de la comunicación y la cultura*, II, 11 (marzo de 2003); pp. 30-39. Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP), La Plata.

REGGIANI, Federico (2003). "*Fierro*: Historietas y nacionalismo en la transición democrática argentina". En Rev. *Tram(p)as de la comunicación y la cultura*, II, 11 (marzo de 2003); pp. 23-29. UNLP, La Plata.

VAZQUEZ, Laura (2002). "La industria de la historieta argentina en el último cuarto del siglo XX". En línea aquí.

VON SPRECHER, Roberto (2005). "El campo de la historieta realista en Argentina y la globalización neoliberal". Ponencia presentada en el III Congreso Panamericano *Integración comercial o diálogo cultural ante el desafío de la Sociedad de la Información*, Facultad de Ciencias Sociales (UBA), Buenos Aires (disponible on-line).

VON SPRECHER, Roberto y WILLIAMS, Jeff (2004). "Campo y lenguaje de la historieta argentina: la revista *Comiqueando* y la trayectoria del campo en los noventa". Ponencia presentada en las *XXXVI Jornadas de Estudios Americanos*, Resistencia (Chaco). Puede ser consultada on-line.

WILLIAMS, Raymond (1997). *Marxismo y literatura*. Península, Barcelona.

Documentos relacionados

- A DE ANARQUÍA
- ASUNCIÓN Y GÉNESIS PARA UNA NUEVA HISTORIETA LATINOAMERICANA.
- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA
- DE CÓMO SONAMOS A MANECO
- DESDE LA VIÑETA
- DON PASCUAL
- EDITORIAL para Tebeosfera 2ª época, núm. 1. ESPECIAL ARGENTINA. Edición coordinada por Javier Mora
- EL CONOCIMIENTO, CAPITAL DEFINITORIO DEL CAMPO DEL PODER
- EL DÍA QUE BATMAN FUE PIRATA
- HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA
- HUGO PRATT ¿ITALIANO EN ARGENTINA O ARGENTINO EN EL MUNDO?
- INCURSIÓN CHARRÚA

- INVESTIGACIONES Y ANÁLISIS TEÓRICOS SOBRE LA HISTORIETA ARGENTINA

- LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA

- LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR.

- NUEVA SEMBLANZA. ENTREVISTA CON CARLOS TRILLO

- OESTERHELD - PACO URONDO: LA PALABRA JUSTA

- REPORTAJE A ALBERTO ONGARO, UN GRANDE DE LA HISTORIETA

- RESPIRAR HISTORIETA

- SOBRE NOMBRES Y SUEÑOS, ENTREVISTA CON QUIQUE ALCATENA

- SOCIALIZAR LA HISTORIETA - LA HISTORIETA EN LAS ESCUELAS

- TIEMPO VARADO. HISTORIETA, ARTE Y CULTURA EN LA ARGENTINA DEL SIGLO XX

- TRAS LAS VIÑETAS

- VIÑETAS NEGRAS. MANDRAFINA

- ¡SONASTE MANECO!, O EL ORIGEN DE UN NOMBRE

- ¿QUIÉN MATÓ A SUPERMAN?

- ¿QUINO DESPUÉS DE MAFALDA?

Acontecimientos relacionados

- Cita del artículo de O. De Majo sobre historieta argentina

Entidades relacionadas

- BEATRIZ VITERBO EDITORA

- Museo de la Caricatura Severo Vaccaro

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

LUCAS RAFAEL BERONE (2009): "LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, TUCUMÁN : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_segunda_epoca_de_la_revista_fierro_notas_para_un_analisis_.html

VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA (ARRECIFES, 23-XII-2009)

Autor: CARLOS R. MARTINEZ

Notas: Ensayo panorámico sobre la aparición del horror y sus elementos en la historieta argentina. En la imagen, a la derecha, tapa del núm. 2 de Pandemonium, revista especializada en historietas de terror que la editorial Thalos lanzó en 2008.

VIÑETAS DEL HORROR.
Algunas acotaciones sobre la historieta de terror en la Argentina

Lenta, sigilosamente, el terror fue haciéndose un lugar en la historieta argentina y consolidó más tarde ese avance, al punto que hoy parece haber desplazado en la preferencia de los lectores a otros géneros como la aventura, el policial o el western, aunque sí mantuvo su estrecha sociedad con la ciencia ficción o las fantasías futuristas, junto con las cuales ejerce un neto predominio en las publicaciones que en estos tiempos luchan por mantener viva la llama de la historieta en nuestro medio.

Reseñar ese fenómeno mediante el esquema del relato década por década hubiera sido caer en una larga enumeración de títulos, autores y personajes, por lo cual hemos optado por una serie de viñetas independientes entre sí, y que unidas por un necesario pero no estricto orden cronológico, permitan apreciar las grandes líneas del proceso que llevó a la historieta de horror argentina hasta su actual posición.

EL HORROR, EL TERROR, EL ESPANTO

En sus acepciones básicas las palabras horror, terror y espanto (e incluso pánico) tienen el mismo significado: "miedo muy grande e intenso", y a su vez el miedo es "una perturbación angustiosa ante un peligro real o imaginario, presente o futuro". Siguiendo con la lingüística, cabría mencionar algunas formas menos ortodoxas de nombrar al miedo en nuestra variedad dialectal, a saber: "chucho", "julepe", "jabón" "sorete" o "cagazo", en tanto que "¡de terror!" es una expresión utilizada para calificar una determinada situación o la actitud de una persona.

El miedo primordial del hombre es, sin duda, el miedo a la muerte, pero también al dolor, a la oscuridad, a una fiera o a un animal desagradable. Le tememos también a lo sobrenatural, a que un muerto pueda cobrar vida, por ejemplo, de ahí ese pavor de muchos a que –transitando cerca de un cementerio- puedan toparse

con uno de sus involuntarios inquilinos.

Así como lo padece, el hombre utiliza también en beneficio propio ese "miedo intenso" que es el terror. En el pasado se pintarrajeó la cara para amedrentar al enemigo, ahora -ya más civilizado- perpetra masacres, decapita o fusila para paralizar a sus rivales y dominarlos. Más contradictorio aún, el hombre común disfruta del horror a través de la literatura, del cine o de la televisión, como lo prueban las recaudaciones de las películas de dicho género o cualquier encuesta casera que se haga en un videoclub.

Con respecto al horror como entretenimiento, hay dos caminos básicos: sugerir lo terrorífico o mostrarlo abiertamente. A partir de allí se elegirá a Lovecraft, a Poe o a Stephen King, a Hitchcok o a Brian de Palma, "Psicosis" o "El silencio de los inocentes"; todo depende de la sensibilidad y el estómago de cada uno.

Hay, en fin, innumerables formas de analizar el terror y sus complejos significados y relaciones, pero de eso se han ocupado ya personas que conocen del asunto. Concluyamos, pues, estas mínimas consideraciones para meternos de lleno en la cuestión que motiva el presente artículo.

Contratapa de un ejemplar de la revista *Aventuras*, de noviembre de 1948, promocionando la adaptación de la película "La muerte camina en la lluvia"

LOS PRIMEROS TEMBLORES

No hay terror (al menos en la forma en que lo impuso luego el cómic americano) en las primeras épocas de la historieta argentina no humorística, esa que nace en 1928 con la aparición de *El Tony*, ni tampoco lo habrá en *Pif-Paf* ni en los títulos de Editorial Lainez que, desde 1935 y por una década larga, monopolizaron la difusión del naciente medio, tales como *El Gorrión*, *Espinaca*, *Selecciones Gráficas* e *Historietas*, sumados a ellos *Ra-Ta-Plan*, que daba prioridad a los contenidos didácticos para escolares, y *Tit-Bits*, revista nacida en 1909 que privilegiaba los folletines y narraciones diversas sobre lo gráfico.

Podía haber misterio, enigmas ligados a lo policial, pero no mucho más que eso. La palabra terror podía aparecer en algún título como en "El terror de Allagalla", historieta italiana publicada en *Salgari* en 1948, pero se trataba más bien de ficción fantástica, en tanto que en 1941 *El Tony* publicó la serie norteamericana "El Sello Escarlata", en uno de cuyos episodios el protagonista adopta la apariencia de un hombre asesinado para hacer confesar al autor del crimen.

Todavía en proceso de desarrollo, la historieta no estaba aún preparada para atraer a los amantes del terror, que preferirían seguramente una película de Lon Chaney, de Bela Lugosi o más tarde de Boris Karloff. Otra opción era la literatura, por ejemplo los muy económicos libros de *Tor* (toda una leyenda del mundo edito-

rial argentino), entre los que podía hallarse la colección dedicada a "Fu Manchú" de Sax Rohmer, de la cual era un entusiasta –y lo siguió siendo hasta la vejez- un muchacho uruguayo que vivía en el barrio porteño de Mataderos y que con los años se convertiría en sinónimo de la historieta argentina de terror, un tal Alberto Breccia.

LA MUERTE CAMINA EN LA LLUVIA

> "Llueve... y una vez más la Muerte sale a la calle y se embosca en las sombras alucinadas... Sí... la Muerte camina en la lluvia. No es esta una frase literaria: es una realidad dolorosa, brutal, increíble, que estremece de horror a Buenos Aires. ¿Quién es S. López? ¿Quién es vesánico criminal que mata bajo la lluvia y deja su tarjeta junto a la víctima? El pavor se ha clavado como una zarpa en el corazón de la ciudad. Llueve esta noche. ¿Saldrá la fiera insaciable de su cubil? ¿Estará S. López al acecho de su séptima víctima?".

Con este dramático texto, la revista *Aventuras* anunciaba en la contratapa de su número 110, de noviembre de 1948, la inminente publicación de "La muerte camina en la lluvia", película argentina protagonizada por dos estelares figuras de la época: Olga Zubarry y Guillermo Bataglia. No podemos verificar en la práctica si la adaptación fue todo lo aterradora que indica el aviso, pero de todos modos sirve para ilustrar uno de los primeros antecedentes o aproximaciones de la historieta argentina al tema.

Aventuras fue una revista creada en 1946 por el dibujante Horacio Gutiérrez, que utilizó una fórmula parecida a *Intervalo* (Gutiérrez había trabajado para Columba), es decir una mezcla de adaptaciones literarias y series policiales y de aventuras, fórmula a la cual Aventuras incorporaba como novedad la adaptación de películas, tanto argentinas como extranjeras, en forma de historietas (también existió *Cine Aventuras* que utilizaba fotos). Otra innovación de esta revista fue que las adaptaciones eran presentadas en un cuadernillo central separable y con su propia portada, una ilustración en el caso de las obras literarias o una foto en el caso de las películas. Todo ese material se agrupaba bajo el título de "Biblioteca Sintética Aventuras".

Es precisamente un aviso promocional de esta Biblioteca la que nos permite conocer un amplio listado de las obras publicadas y sacar ciertas conclusiones. En esa nómina pueden encontrarse títulos como "El mastín de los Baskerville (Conan Doyle), "La máquina de asesinar" y "La muñeca sangrienta" (ambas de Gastón Leroux), "El ahijado de la muerte" (película mejicana) y "Pánico", película con Michel Simón. No es mucho pero sirve para comprobar que, a falta de guiones originales, el terror o al menos el misterio llegaba a la historieta argentina vía adaptaciones de novelas o películas, y que *Aventuras* tuvo un importante papel en ese proceso.

Fuera de ello y por la misma época, fines de los cuarenta, apenas si podemos rastrear otra adaptación de "El mastín de los Baskerville", publicada en 1948 en la revista *Episodios* y una de "La Guerra de los Mundos" aparecida en 1949 en el diario *La Razón* con dibujos de Fernando Fernandez Eyre (Fernand), quien para la revista *Historietas* adoptó también títulos como "Drácula" y "La boca del Infierno". Por su parte *Intervalo* y *El Tony* se mantenían apegados a la aventura y la novela romántica, ignorando todo aquello que se aproximara al terror.

TERROR YANKY ¡GO HOME!

Comienzan los años cincuenta. En Estados Unidos el actor y director Ed Wood perpetra sus increíbles películas de terror junto a un Bela Lugossi casi olvidado, mientras que, tras los inciertos pasos iniciales, William Gaines con la inapreciable ayuda de Albert Feldstein y Harvey Kurtzman va dando forma a la nueva tendencia (New Trend) que convertirá a la *EC Comics* en el modelo a seguir en materia de terror, período de éxito que la censura y los prejuicios truncarán poco tiempo después, pero que dejó su indudable huella. Nada de eso prende de inmediato en la Argentina, donde ni lectores ni editores hubieran tolerado situaciones o escenas como las que, entre otros, dibujaron Wally Wood, Graham Ingels, Bernard Krigstein, Jack Davis o Frank Frazetta; recién a finales de la década algo de ese material, el de menor crudeza, sería publicado en nuestro medio por revistas de segunda línea.

Ajenos a aquel fenómeno, los títulos señeros de esa época como *Misterix*, *Rayo Rojo*, *Fantasía*, *Pimpinela* o *Patoruzito* le daban la espalda al terror, o al menos a las formas truculentas del terror, y aún así los ejemplos son mínimos. En 1950 entre biografías de artistas, páginas históricas o series policiales, la revista *Sucesos* publicó "La mansión del Demonio", en la cual un médico y su amigo quedan atrapados en un castillo al que han acudido para atender a una mujer enferma; ese mismo año *El Tony* publicó "Los fantasmas del Iguadí" y en 1956 en *Intervalo* pudo apreciarse "La posada de las dos brujas", de Joseph Conrad, novela que trascurre en 1813 durante las guerras napoleónicas y que básicamente cuenta como las dueñas de la referida posada eliminan a varios huéspedes mediante una cama convertida en trampa mortal. Completa este escaso inventario "Jack el Destripador" aparecida en *Fargo Kid* en 1959 pero es una simple narración de los hechos, muy "blanca" y carente del grado de horror que podría esperarse de semejante personaje. Salvo "Los fantasmas de Iguadí", el resto de las historietas nombradas fue realizado localmente.

EL MIEDO EXTIENDE SUS FRONTERAS

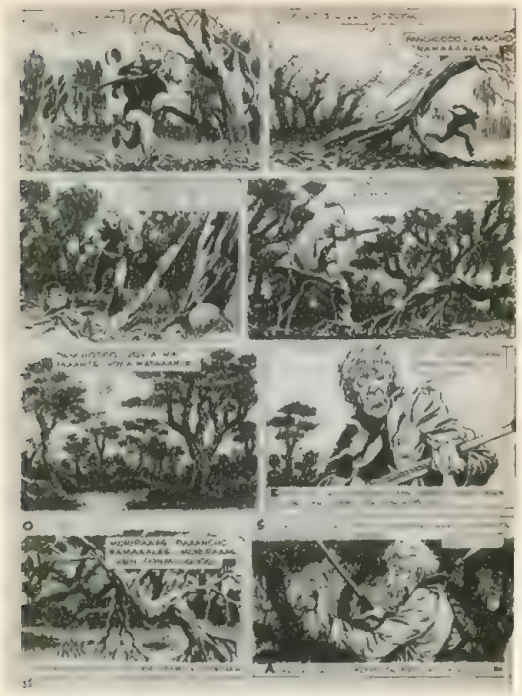
No era que el lector de historietas rechazara el terror (que sí "disfrutaba" a través del cine y la literatura, no así en una televisión muy poco desarrollada); lo que faltaba era que se lo ofrecieran con ingenio, calidad narrativa y un tratamiento del tema acorde a lo que para la época eran los límites del buen gusto. Esas condiciones se dieron a partir del otoño de 1957, cuando aparecieron los dos primeros títulos de Editorial Frontera, *Hora Cero* y *Frontera*, a los que se sumarían luego el *Suplemento Semanal de Hora Cero* y las ediciones *Extra*. Haya sido como parte de una línea editorial fijada de antemano o algo que surgió sobre la marcha, lo cierto es que en los cinco títulos principales de Editorial Frontera hubo siempre una moderada pero continua cuota de historietas que incluían alguna dosis de terror. En pocas ocasiones ese terror era el eje o núcleo central de la historia mientras que normalmente iba asociado a tópicos policiales, bélicos o de aventuras, y relacionado a pasiones como la codicia, la venganza, el despecho... Incluso, a veces, el terror era generado por una travesura juvenil.

Por lo dicho anteriormente, las historietas escritas por Héctor Oesterheld, y varias de su hermano Jorge, con el seudónimo de Jorge Mora, no necesitaban exclusivamente de mansiones lóbregas o cementerios como escenarios de la acción, sino que podían transcurrir también en una trinchera, en la tumba de un faraón o en un pequeño pueblo del Lejano Oeste, mientras que sus protagonistas podían ser un soldado enloquecido que mataba a sus camaradas, un verdugo nazi acosado por el recuerdo de sus víctimas o una heredera ambiciosa.

EL ESPANTO VIENE DESDE LAS ESTRELLAS

El miedo en el desierto, el miedo en los hielos de Alaska o en las islas del Paraná, a esos escenarios Oesterheld iba a sumarle otro escenario y otro espanto: el que venía del espacio sideral, aunando así su capacidad para urdir ese tipo de tramas con sus vastos conocimientos sobre ciencia-ficción; el resultado fue "Sherlock Time". La nueva serie fue presentada en el Nº 5 de *Hora Cero Extra* (diciembre de 1958) en un aviso promocional a toda página en la cual, bajo el título "Nace un personaje" se anunciaba lo siguiente: "He aquí las dos últimas grandes adquisiciones que enriquecerán aún más a HORA CERO. El incomparable dibujo de ALBERTO BRECCIA, uno de los pocos verdaderos señores de la historieta (creador de Vito Nervio, Pancho López, etc.) y SHERLOCK TIME, otro extraordinario personaje que, pleno de vigor y originalidad, se incorpora a nuestro imbatible seleccionado de grandes héroes". Inmediatamente después de este anuncio ilustrado con una foto de Breccia y dibujos del nuevo personaje se iniciaba el primer episodio de la serie que tenía como coprotagonista a Julio Luna, un jubilado que, merced a un crédito, había adquirido una antigua mansión en San Isidro, exclusivo lugar del Gran Buenos Aires (está demás aclarar que solamente en una historieta de ciencia-ficción un jubilado argentino podía realizar una compra así).

El entusiasmo inicial de Luna por su flamante adquisición comenzaría a desvanecerse cuando un jardinero del lugar le cuenta la trágica historia de la mansión y las extrañas desapariciones de quienes han sido sus ocupantes. Su preocupación aumenta al descubrir en el parque de la propiedad a un intruso que huye ante su presencia. Desafiando sus prevenciones, Luna ingresa en la casa donde lo espera una verdadera pesadilla, pesadilla de la cual finalmente lo rescatará aquel intruso (que no es otro que Sherlock Time) y que se extiende a lo largo de nueve páginas extraordinariamente resueltas por Breccia. Vuelta la normalidad, Luna se entera de que la torre de la casa no es otra cosa que una nave espacial encargada de llevar especímenes humanos para ser estudiados por seres de otros mundos. Cada vez que esa nave parte, otra torre se eleva y ocupa su lugar.



"La nutria blanca", un guion de Jorge Mora, ilustrado por Juan Arancio, en *Hora Cero Extra* Nº 14, octubre de 1959.

Página correspondiente al episodio inicial de "Sherlock Time", publicado en el Nº 5 de *Hora Cero Extra*, en diciembre de 1958.

La serie se extendió a lo largo de nueve episodios en *Hora Cero Extra* y varios más en el *Suplemento* semanal. De ellos -y salvo uno de tipo netamente policial- algunos fueron protagonizados por la dupla Sherlock-Luna (siendo este último quien debía padecer las situaciones de horror generadas por la imaginación del autor), mientras que los restantes eran relatos que hacía Sherlock sobre hechos ocurridos en el espacio interestelar. "Hay mucho de espantoso en el espacio, los hombres tendrán que irse acostumbrando", le dice al concluir una de sus narraciones. Confirmando esa afirmación, una de las historias publicada en *Hora Cero Semanal* es la de una nave espacial caída en la Antártida a cuyo bordo llega una desconocida y mortífera forma de vida, un tópico frecuente en la ciencia ficción, pero que adquiriría relevancia veinte años después con el primer "Alien", el de Ridley Scott.

EL HOMBRE QUE VOLVIÓ DE LA MUERTE

En los últimos tramos de la década del sesenta y parte de la siguiente, los televidentes argentinos eran atrapados semana a semana por un programa denominado "Obras maestras del Terror", ciclo que incluyó títulos como "El fantasma de la Opera" pero que alcanzó su mayor pico de aprobación con "El hombre que volvió de la muerte". El gestor e interprete central de ese suceso fue Narciso Ibáñez Menta, actor español de larga residencia en la Argentina donde también actuó en cine y teatro, un verdadero especialista en las caracterizaciones que esa especialidad requería.

Premonitorio: en 1965 cuando daba sus pasos iniciales en la historieta Horacio Lalia dibujó una adaptación de la película "La maldición de la momia", en *D'Artagnan* Nº 113. En ese mismo número se publicó también la historieta "Herencia de horror"

Unos años antes de aquel suceso televisivo de Ibáñez Menta, concretamente en 1962, Héctor Oesterheld creó a Mort Cinder, un personaje que había vuelto no de una sino de varias muertes, o si se quiere vivido diferentes vidas en las cuales había participado en la construcción de la Torre de Babel, combatido en la Termópilas o navegado en un barco negrero. De los episodios que integraban la saga seguramente el más "terrorífico" es el relato inicial que marca el encuentro del protagonista y su futuro ladero, el anticuario Ezra Winston, quien al igual que Luna en Sherlock Time deberá padecer las altas cuotas de horror que propone la historia, centrada en las andanzas de un científico demente que mediante cirugías altera los circuitos cerebrales de sus víctimas convirtiéndolos en zombies -los "ojos de plomo"-, de los cuales una y otra vez deben escapar Mort y Ezra para no correr el mismo destino. Mucho se ha escrito sobre este trabajo de Oesterheld y Breccia y en el caso de este último sobre el punto de inflexión que significó en su trayectoria profesional. Entre los análisis pioneros de la citada obra se cuentan el realizado por Oscar Masotta en 1968, en la revista *Literatura Dibujada*, y los de Antoni Segarra y Ludolfo Paramio en la revista *Bang!* en 1973.

Mort Cinder -conviene recordarlo- fue publicado en *Misterix* cuando éste y otros títulos de la Editorial Abril habían pasado a Editorial Yago, en cuyas revistas solían publicarse algunas historietas lejanamente emparentadas con el tema del terror, como "Más allá de lo humano" o "Astrolabio". También en aquellos años una revista de segunda línea, pero que tuvo el mérito de publicar los primeros trabajos de guionistas y dibujantes que luego harían carrera, *Bala de Plata*, publicó algún material importado y también otro de factura local: tal es el caso de "Cementerio" escrita por Jorge Morhain y dibujada por Angel Alberto Fernández. En tanto, en 1965, en el Nº 113 de *D'Artagnan* (de Editorial Columba), se publicó una adaptación de la película "La maldición de la momia", dato que en sí no aporta mucho salvo que fue dibujada por alguien que una década después se convertiría en un verdadero especialista de la historieta de terror: Horacio Lalia, en cuyas facciones se había basado Breccia (de quien aquel era colaborador) para crear el rostro de Mort Cinder.

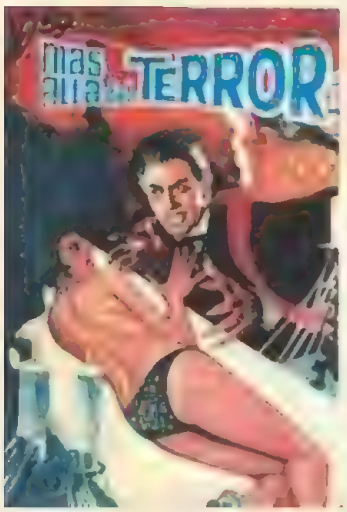
EL QUIOSQUITO DEL HORROR

Llegados a este punto, y para que no se diluyan entre otras referencias sobre series y autores, dediquemos unas líneas para describir un imaginario quiosco (las "comiquerías" a nivel masivo recién llegarían en los '90, gracias al dólar barato) en el cual podamos apreciar algunas de las revistas que dedicaron preferente atención al terror entre los años 60 y 80, básicamente con el recurso de reciclar originales o películas y mechar ese material con las obras iniciales de algún novato. Siendo la obra de "editores informales" (por así decirlo) que aprovechaban material ya amortizado, es imposible en la mayoría de los casos precisar fechas de publicación, numeración ni cualquier otro dato de registro.

Iniciamos la reseña con *Mas allá del terror*, de editorial MO-PA-SA, en la cual podían encontrarse trabajos de los guionistas Jorge Morhain y José Luis Arevalo y de los dibujantes Leopoldo Durañona, Rubén Sosa, Julio Silva y Ángel Fernández, entre otros. Lamentablemente, no pudimos hacernos de algún ejemplar para verificar su contenido, pero es altamente probable que fuera en su mayoría material perteneciente al patrimonio de la extinta Editorial Frontera. También de MO-PA-SA eran *Hacia lo desconocido* y *Profesor Macabro*, mientras que editores varios fueron los responsables (a veces culpables) de títulos como *Frankenstein* y *Rito y Crimen*.

La Editorial Mazzone nació a inicios de los sesenta con el propósito de difundir las creaciones humorísticas del dibujante Adolfo Mazzone (Piantadino, Capicúa y Afanancio, entre otras) para luego abarcar otros géneros aparte del humor. Una de esas revistas fue *Vampirella* en una versión autorizada por la Warren Publising, mientras que por su parte la Editorial Nueva Frontera importaba a mediados de los setenta las revistas españolas *Rufus* y *Dossier Negro*, que ofrecían excelente material no solo de Warren, sino también de Skywald. Por la misma, época Editorial Oeste producía *Aventuras del Errante* (debió escribirse de "El Errante" ya que aludía a un personaje), donde aparecían historietas cortas del veterano Fernand y de otro menos conocido de apellido Fumagalli, cuyo particular estilo de dibujo era muy adecuado para las historias de terror. Finalmente, entre 1979 y 1981, las revistas *Barricada* y *Gran Album de Aventuras*, ambas de Ediciones Rem-Vaz, ofrecían entre sus abundantes refritos de historias de terror locales y extranjeras, una de ellas dibujada por Wally Wood.

...Y EL QUIOSCO "CONDICIONADO"



Desde los tiempos de Drácula ha existido una estrecha relación entre terror y erotismo, lo que da lugar a un breve anexo dedicado a las revistas sobre ese tema. En realidad no fueron estrictamente revistas de historietas sino fundamentalmente de fotonovelas realizadas en Italia, aunque hubo también versiones locales. La Editorial Nueva Frontera fue una de las especialistas en este rubro, en el cual produjo *Satanik*, *Foto Misterio* y *Kriminal* -todas ellas con abundante exhibición de lencería femenina-, títulos a los cuales se agregaba *Diabolik*, la creación de las hermanas Giussani. Dentro de esa línea y editada por Alfredo Scutti, hay que citar la fotonovela *Killing*, personaje que luego, rebautizado como *Skorpio,* apareció en los primeros números de la revista homónima.

Los vampiros las prefieren desnudas, así parece indicarlo esta tapa de una de las revistas que en los años 60 y 70 republicaba material de terror de distinta procedencia. (Imágen tomada de *Club de la Historieta Mundial*)

BRECCIA/LOVECRAFT: DE MATADEROS A PROVIDENCE

De algún rincón de nuestra memoria surge el dato según el cual -estando Breccia en Europa- leyó o releyó a Lovecraft durante un viaje en tren, surgiendo de inmediato su inquietud por llevar a la historieta aquellos mundos alucinantes poblados de seres monstruosos que proponía el autor. Temiendo la "rutina" o el "oficio" en que podrían caer los guionistas profesionales, le encomendó las adaptaciones al escritor Norberto Buscaglia, quien trabajó sobre nueve relatos pertenecientes al ciclo de los *Mitos de Cthulhu*. Para mediados de 1973 parte de la obra había sido ya publicada en Italia por *Il Mago*, mientras que en la Argentina recién sería editada en 1975, a través de una poco conocida editorial, por lo que hasta su reciente reedición fue un material casi inhallable en nuestro país. Cabe acotar que, antes de acometer ese trabajo, Breccia había intentado una adaptación del "Informe sobre ciegos", pero Ernesto Sábato no estuvo conforme con el resultado y el proyecto solo pudo concretarse muchos años después.

Casi contemporáneamente a *Los Mitos*, Breccia realizó adaptaciones de "El corazón delator" de Edgar Allan Poe y de "La gallina degollada", de Horacio Quiroga. Uruguayo como Breccia, Quiroga (1878-1937) estuvo signado por una vida trágica que incluye haber matado accidentalmente a un amigo de un disparo, el suicidio de su primera esposa y el suyo propio al saberse enfermo de cáncer. El *Diccionario Enciclopédico Larousse* lo califica como "maestro en el arte de plasmar situaciones de horror, violencia y locura surgidas del contacto con una naturaleza exuberante", en este caso la selva de la Provincia de Misiones, en el extremo noreste de la Argentina, donde transcurrió buena parte de su vida. "Cuentos de amor de locura y de muerte" y "Cuentos de la selva" son sus libros más significativos en esa materia.

Al margen de este ciclo de adaptaciones encaradas por Breccia, poco de terror se encuentra en la historieta argentina de la primera mitad de los setenta, salvo algo en la excelente revista *Top* y la más fugaz *Turay*, y en esas revistas marginales que ya hemos comentado. Como lamentable contrapartida, en la vida real la violencia, el terror y la muerte crecían en una espiral incesante, sobre todo después de la muerte de Juan Domingo Perón, en julio de 1974.

Página correspondiente a la historieta "Drácula 3.000", publicada en la revista *Aventuras del Errante*, en 1973. Guion y dibujos de Miguel Fumagalli.

En 1973, como parte de una amplia nota sobre Alberto Breccia, la revista española *Bang!* reprodujo en su edición Nº 10 esta página de "Los Mitos de Cthulhu". El copyright original era de Quipos S.R.L., de Milán.

NEKRODAMUS VS MARK

Hablar de *Nekrodamus* y *Mark* es hablar de opuestos. De Oesterheld y Robin Wood y sus respectivos estilos. De la relativa audacia -para aquellos tiempos- de Record y de la conservadora Columba. De las supersticiones y las brujas del Renacimiento y de las angustias de un mundo futuro desvastado por la radioactividad. Sin embargo más allá de esas diferencias ambos personajes comparten una característica en común: ser las historietas con elementos de horror más relevantes de los años setenta y haberse convertido en clásicos que merecieron distintas reediciones a lo largo de los años.

Nekrodamus fue uno de los primeros aportes de Oesterheld a Editorial Record cuando ésta inició su labor en 1974, y se ha constituido en una de las series de mayor vigencia en la historieta Argentina, ya que perduró hasta los tiempos finales de la editorial en los noventa, período este cuyos episodios están siendo reeditados en la actualidad. Luego de Oesterheld fue escrita por varios guionistas, entre ellos Ray Collins y Walter Slavich, pero en cuanto a sus dibujos ha sido una tarea exclusiva de Horacio Lalia, que con ese trabajo volvió a la historieta tras varios años de alejamiento, y partir de allí quedaría absolutamente identificado con el género de terror. En cuanto a la esencia argumental de Nekrodamus, es la búsqueda de la redención por parte de un demonio encarnado en la figura del conde Sarlo D'Averso, a quien un fiel y deforme hombrecito llamado Gor acompaña en su peregrinar por una Europa renacentista plagada de supersticiones, brujas y engendros varios.

Lejos de agotarse en *Nekrodamus*, las historietas de terror eran bastante comunes en los distintos títulos de Editorial Record, como *Skorpio*, *Pif-Paf*, *Tib-Bits*, *Gunga Din* y *Corto Maltes*, publicaciones sustentables merced a que su material era colocado luego en Italia. Esa vinculación con el mercado italiano, donde el género de misterio y terror era muy apreciado, hizo que en dichas revistas se en-

contrara siempre un buen porcentaje de historias de ese tipo, ya fueran las producidas localmente o series importadas como "El Maestro" de Mino Milani y Aldo Di Gennaro, o el buen vampiro "Barnabas Collins" de Ken Bald. Redondeando ese vínculo entre Record y la historieta de terror, en 1978 la editorial conducida por Alfredo Scutti publicó *Breccia Negro*, una recopilación de sus trabajos más experimentales, algunos relacionados con el género de horror.

En cuanto a *Mark,* y según lo ha contado el dibujante de su primera y más recordada versión, Ricardo Villagrán, el personaje durmió dos años en el cajón de un escritorio debido al temor de los editores de que no fuera del gusto del público. La luz verde llegó finalmente a comienzos de 1976 y desde sus primeras publicaciones en *El Tony* la creación de Robin Wood se convirtió en uno de los grandes pilares de Columba. Claramente inspirada en la película *The Omega Man* que en 1971 protagonizó Charlton Heston, la serie se ubica en un futuro en el que la humanidad ha sido arrasada por una hecatombe nuclear tras la cual los sobrevivientes quedan divididos en tres grupos: "los diez mil elegidos", los feroces mutantes devorados por la nube de gas radioactivo que ha desfigurado sus cuerpos y los simples humanos, "aquellos pocos seres que si bien no han visto cambiar la apariencia de sus cuerpos han perdido toda voluntad de sobrevivir", según reza la nota que acompañó a la primera aparición del personaje.

Mark capturado por los mutantes y salvado luego por un payaso. Este episodio fue publicado en enero de 1977 y reeditado en diciembre de 2000 en formato *comic book* dentro de la colección *El Tony presenta a Mark*

Mark fue reeditado en los años noventa tanto en números especiales como en la revista *Fantasía* y en 1998 hubo un *Mark 2* como historieta principal de las dos que ofrecía la revista *Fantasía y Ficción* en cada uno de sus números. Pablo Munn en los guiones y Sergio Ibáñez en los dibujos fueron los responsables de esta corta etapa del personaje. En el año 2000 Columba apeló nuevamente a los episodios originales de *Mark* cuando -en un último esfuerzo por sobrevivir- editó una serie de *comic books* con sus personajes más emblemáticos, pero esta vez poco pudo hacer el gigante.

LA SECTA DE LOS PINCELES SOMBRIOS

Por importante que sea la obra de Alberto Breccia en el campo de la historieta de

terror, no pueden omitirse otros dibujantes que también descollaron en este rubro, lista de la cual excluiremos a Horacio Lalia, no porque no merezca figurar en ella, sino porque en esta misma edición de *Tebeosfera* podrá leerse una amplia nota sobre su trayectoria.

Aunque su especialidad eran las novelas de capa y espada, fue Fernando Fernandez Eyre (firmaba Fernand y a veces Ghost) uno de los primeros dibujantes en realizar historietas donde el terror jugaba un papel destacado, tarea que concretó con su adaptación de "La guerra de los mundos" publicada en el vespertino *La Razón* en 1949, y otras realizadas en revistas de Editorial Lainez. En cuanto al período de oro de *Hora Cero* y *Frontera*, la responsabilidad de ilustrar esa temática recayó principalmente en Carlos Roume, Julio Schiaffino, Juan Arancio, Leopoldo Durañona y Jesús A. Balbi. Los dos últimos eran destacados discípulos de Alberto Breccia y habían aprendido muy bien sus enseñanzas, en tanto que Arancio era un autodidacta que dominaba a la perfección los temas históricos y gauchescos. Sus personajes –aun los protagonistas- se alejaban de los estereotipos habituales y podían resultar incluso poco atractivos, lo que se adaptaba perfectamente al género que estamos reseñando.

Un apéndice de este capítulo dedicado a los dibujantes "de horror" es el de aquellos que colaboraron con publicaciones del exterior, ya fuera desde la Argentina o radicados en otros países. En esa lista se inscriben Leopoldo Durañona, Oscar Novelle, Alberto Carusso, el ya citado Fernand y Walter Casadei en los años setenta y posteriores, mientras que en tiempos más recientes Enrique Breccia entusiasmó a los seguidores de "The Swamp Thing" con su versión del clásico de Bernie Wrighston. Y finalmente, si de humor negro hablamos, imposible no mencionar los escasos pero impactantes trabajos de Cepeda, dibujante dotado de una singular capacidad para los temas macabros, como lo demostró en la revista *Chaupinela* (1974), en la rosarina *Tinta* (1978) y en *Superhumor*(1981).

LOS CREADORES DE PESADILLAS

Segunda Guerra Mundial. Una "fortaleza volante" parte a cumplir una misión de bombardeo en cuyo transcurso comienzan a suceder cosas extrañas. Primero la aparición de una cerrada niebla verde, luego el ataque de un biplano alemán de la Primera Guerra piloteado por un cadáver y finalmente –surgiendo de un castillo suspendido en el aire- un caballero medieval montado en un dragón cuyas bocanadas de fuego terminan abatiendo al B-29. A no asustarse, todo ha sido una pesadilla del piloto del bombardero en cuestión, el "As de Pique", nombre de la serie que se publicó en 1979 en *Skorpio Gran Color* con dibujos de Juan Gimenez y guiones de Ricardo Barreiro, quien en el episodio reseñado homenajeaba a "Little Nemo" de Winsor Mc Cay y como en un juego le agregaba algo de sobrenatural a lo que era el tema central de esa historieta.

Tiempo después, pero esta vez muy en serio, Barreiro insistiría con el terror, en primer lugar con "Ciudad", definida por una de sus protagonistas como "una metrópolis monstruosa y sin nombre en la que todos sus habitantes son náufragos dementes; hombres y mujeres que se han perdido en alguna parte del mundo lógico para aparecer vagando en este infierno", una idea que estará presente años más tarde en "Parque Chas". Luego de "Ciudad" que se publicó parcialmente en *Cuero* en 1983 y en la segunda época de *Hora Cero* en 1990, Barreiro produjo dos nuevos títulos plenos de horror: "Ministerio" y "El Instituto" ambas en *Fierro* y con dibujos de Solano López y más adelante "El convento infernal" dibujada por Ignacio Noé, menciones que por supuesto no abarcan la totalidad de lo hecho por este guionista en el género que nos ocupa.

Trabajo publicado en el Nº 5 de la revista *Chaupinela* en enero de 1975, que revela la capacidad de Cepeda para el humor negro y lo macabro.

El Ministerio: un edificio de miles y miles de pisos donde reina el horror impuesto por "La Jerarquía". Página correspondiente al octavo episodio, *Fierro*, diciembre de 1986.

A Ricardo Barreiro deben sumarse en esta lista de escritores dedicados a asustar a la gente los nombres de Ray Collins, por ser uno de los idóneos continuadores de "Nekrodamus"; Carlos Albiac, autor de "Aquí la muerte" e "Inspector Bull", un contemporáneo de Jack el Destripador y Sherlock Holmes que investigaba horrendos crímenes cometidos en una Londres magníficamente dibujada por Lalia; Eugenio Mandrini autor de varios guiones que ilustró Alberto Breccia en *Skorpio Plus*; Lancio, seudónimo de un guionista (o más de uno) cuya identidad real desconocemos y que realizó abundantes trabajos para las revistas de Record y, ya entre las generaciones más jóvenes, Walter Slavich, responsable de la etapa final de Nekrodamus, de "El Inquisidor" en *Hacha* y de diversas historias para Editorial Columba en los años noventa.

No puede faltar tampoco Carlos Trillo, del cual elegimos los guiones que escribió para las revistas que acompañaban cada entrega de la colección de películas en VHS, "Obras Cumbres del Terror", que Editorial Perfil lanzó en 1999 junto con la revista *Espectador*. Jordi Vernet, Ernesto García Seijas y Eduardo Risso tuvieron la misión de ilustrar esos guiones, cuyos títulos no dejaban duda respecto a su temática: "Masacre programada", "Horror de eternidad" y "Bailando con la muerte", entre otros. Más cerca en el tiempo Trillo escribió "El Síndrome Guastavino", historieta que dibujó Lucas Varela y fue publicada en la actual etapa de *Fierro*. En esta ficción Guastavino es un psicópata, hijo de un represor; en la vida real Guastavino fue el seudónimo de un agente de los servicios de inteligencia en cuya "hoja de servicios" figuran haber sido torturador durante el Proceso, fugaz miembro de la custodia del Raúl Alfonsín e integrante de una banda dedicada a cometer secuestros extorsivos.

LOS AÑOS OSCUROS

Iniciada en alguna medida por *Superhumor,* se instala en la historieta argentina - ya al filo de la restauración de la Democracia- una nueva corriente caracterizada, entre otros elementos, por el escepticismo, la amargura y el cinismo imperante en los guiones, algo que tiene su correlato en lo gráfico donde el negro se adueña de las páginas, reinan los climas opresivos y pululan la escatología y las ratas. Por necesidad comercial o dependencia cultural se adhiere al modelo de cierta historieta europea en la que no parece haber otro tema que el de las ciudades del futuro, ya sea desvastadas por catástrofes diversas o sometidos sus habitantes a los dictados de una minoría que les impone un régimen alienante. La aventura, el simple entretenimiento pasan a ser consideradas como reliquias del pasado o se lo menosprecia desde las páginas de ciertas revistas cuyas secciones dedicadas a la crítica castigan despiadadamente a quienes siguen haciendo historieta "antigua", según la opinión de los iluminados que las escribían.

En principio se tiende a creer que fue *Fierro* la iniciadora de esa corriente pero un análisis mas cuidadoso del archivo permite apreciar que el "merito" corresponde a *Tiras de Cuero*, revista aparecida en noviembre de 1983, es decir casi un año antes que aquella, dirigida por Oscar Steimberg. Pero *Cuero* no tuvo mayor repercusión y si será la revista *Fierro* quien se constituirá en abanderada de esa corriente a la cual se adherirán también otras revistas de esa década como *Trix* y *Reo*. Ante las características señaladas, no es de extrañar que las historietas de terror o con componentes de horror de ese período alcancen un alto nivel de violencia explícita o de crudeza sexual, tales los casos de "Ministerio" y "El Instituto", ambas de la dupla Barreiro / Solano López.

Básicamente una metáfora de la burocracia y los autoritarismos, "Ministerio" transcurre en el interior de un edificio compuesto por miles y miles de pisos en cuyo tramo superior habita "La Jerarquía", el grupo privilegiado que mantiene bajo su control al resto de los habitantes del lugar, practicando sobre ellos el vampirismo y la antropofagia. En cuanto a "El Instituto", narra las peripecias de dos jóvenes, Lilian y Agatha, en un supuesto hogar para huérfanas que sirve de fachada a una secta que celebra ritos de iniciación y culto a la diosa Ishtar y en el cual un gigante subnormal sirve de semental para asegurar la eterna descendencia femenina de la secta. La serie tuvo dos secuelas, "El Burdel del Dr. Jeckyll" ambientada también en la Londres de fines del siglo XIX, en la cual aparecen como personajes Sigmund Freud y Sherlock Holmes, y "El Imperio de Shet", que transcurre en la mítica ciudad de Cibola.

Violencia, absurdo y también terror, algunos de los elementos de "Cazador", el irreverente personaje creado por Lucas (Jorge Luis Pereyra). La página aquí reproducida corresponde a una de las historias publicadas en *Cazador de Aventuras* Nº 46 de febrero-marzo de 1998

Lo oscuro, lo amargo, lo pesimista apenas matizado con algo de humor, obviamente negro, seguirán siendo características distintivas de las revistas de histo-

rietas surgidas en los años noventa, ya fueran *La Parda*, *Hora Cero* (2da. Epoca), *Animal Urbano*, *Cazador*, *Hacha*, *Puertitas* o *Cóctel* y en menor medida de las publicaciones de Record. En todas ellas a los guionistas y dibujantes ya formados se suman nuevas camadas surgidas del mundo de los fanzines, de los concursos organizados por *Fierro* o de su suplemento *Oxido*, muchos de ellos formados en la lectura de los *comic books* americanos, que por entonces invadían Buenos Aires, y admiradores de sus héroes más oscuros.

LAS MUTACIONES DE COLUMBA

Fiel a su tradicional concepto de la historieta, poco había insistido Columba en los temas referidos al terror, salvo la exitosa experiencia con *Mark* en 1976. Esa postura comenzó a cambiar una década después e incluso en géneros como el policial y el de aventuras se advierte una mayor crudeza y violencia en las historias. En 1985 el guionista Robin Wood escribe "El aullido de las lobas", un episodio de otro de sus clásicos, "Nippur de Lagash", en la cual el sumerio debía enfrentarse a un grupo de feroces guerreras que practicaban sacrificios rituales y que en el tramo final de la historia son destruidas por la luz del Sol, revelando así su condición vampírica. En 1989, en *D'Artagnan* y *Fantasía* respectivamente, se publicaron "El viento de la pesadilla", sobre el tópico del monstruo espacial, y "Yo la bestia", una serie que giraba en torno al tema del hombre lobo.

La citada tendencia se acentuó en los años inmediatamente posteriores, alentada por los cambios intentados por Columba para salir de la difícil situación en que se encontraba, cambios muy drásticos que no lograron atraer a nuevos lectores y ahuyentaron a los tradicionales. A ese período se corresponde una mayor dosis de historietas de terror, entre las que destacan dos de Wood: "Martin Hell" (un símil de "Martin Mystere") y "Drácula" en su versión histórica, es decir Vlad Tepes, personaje quizá más terrorífico que su par literario. Completan el muestreo la serie "Drakeldorf" (de vampiros y con una fuerte carga sexual), "Frankenstein" en una novedosa recreación de Emilio Pino, en la cual el monstruo se vengaba de su creador asesinando a sus seres queridos, y "Asesinos seriales" de Munn y Fernandez en los guiones y Klacik en los dibujos.

Frankenstein, serie escrita por Emilio Pino con dibujos de M. Suarez (Mario Morhain). Este episodio ("La nave") se publicó en noviembre de 1991 en *El Tony Super Color*

EL CADAVER ERRANTE

En 1990 una guionista argentina escribió una historieta cuyo nudo argumental era el siguiente: para evitar que se convierta en bandera de lucha de sus adictos, un grupo de militares roba el cadáver embalsamado de una líder política sudamerica-

na, pero los seguidores de la difunta están al tanto de los movimientos de aquellos y los acosan dejando velas encendidas en las proximidades de los distintos sitios donde son trasladados los restos. Durante semanas en un macabro juego del gato y el ratón el cadáver –que ha sido sometido a distintos tipo de profanaciones- es llevado de un lugar a otro a bordo de un camión que circula sin rumbo fijo o escondido en un cuartel, sin lograr despistar a los perseguidores. Finalmente se le ordena a uno de los militares que lo oculte en su propio departamento y una noche, desequilibrado por aquella pesadilla, termina asesinando a su esposa al confundirla con intrusos que vienen a recuperar esa reliquia.

En realidad este episodio con tintes de pesadilla no pertenece a la ficción sino a un terrible hecho de la historia argentina, el secuestro del cadáver de Eva Perón por parte de los militares, ocurrido en noviembre de 1955, luego del golpe que había derrocado a Juan Perón. Tras el episodio citado, y previo distintas maniobras de distracción, el cuerpo fue llevado a Italia y enterrado, y le fue restituido a Perón recién varios años después. Fue la revista *Pucará*, publicación realizada en la Provincia de Tucumán la que, con guion de María de los Angeles Beltran y el título de "...Entre todas las mujeres" llevó a la historieta este hecho digno de figurar en una antología del terror.

MIKILO Y LOS MISTERIOS DE LA TIERRA

Muchos años atrás dos jóvenes brujos se enamoraron perdidamente. Al no poder tener hijos, la mujer decide pactar con el Demonio y así logra dar a luz a dos niños, uno de los cuales –Mikilo- es exigido por el Maligno junto con el alma de los padres. Cuarenta años después los dos hermanos se reencuentran para liberar a sus seres queridos, iniciando así una travesía que los lleva a ambos, el antropólogo Adolfo Sosa y Mikilo (que es mitad humano y mitad demonio), a alternar o enfrentarse con personajes nacidos de distintos mitos y leyendas nativas como el Pombero, la Llorona, El Yaguarón, el Curupí, el Lobizón y el mismísimo Zupay, el Diablo, generando episodios plenos de misterio.

Mikilo se inspira en una leyenda diaguita (parcialidad indígena que habitó el territorio argentino) y su creación y desarrollo corresponde a un grupo integrado por Rafael Curci, Marcelo Basile y Tomás Coggiola, el primero como guionistas y los restantes en la parte gráfica, equipo al que luego se incorporó el dibujante Sergio Ibáñez. Se publicó por primera vez en enero de 2000 en un tomo editado por los propios autores, pasando luego al formato de revista, período que se prolongó hasta 2001 y alcanzó los 8 números. Posteriormente, en 2003, apareció un nuevo álbum en el cual colaboraron Ariel Olivetti, Rubén Meriggi, Enrique Alcatena y Solano López.

Por su originalidad y su calidad artística *Mikilo* puede ser considerada una de las más destacadas historietas de la década actual, méritos que le valieron ser elegida dentro de un plan oficial de promoción de revistas culturales y reeditada en la colección *45 Toneladas* de la editorial Perfil. Es asimismo un excelente ejemplo del aprovechamiento de temas históricos y vernáculos en la historieta de misterio y horror, algo poco explotado todavía y que podría hacerse, por ejemplo, con muchos de los cuentos de Horacio Quiroga.

Mikilo y su hermano se reencuentan tras haberse librado de un monstruo marino conocido como el Yaguarón. Publicado en *Mikilo* Nº 5, mayo de 2001

LOS FANTASMAS SE DIVIERTEN

"Mi novia y yo" y "Pepe Sanchez" fueron dos series en clave de comedia creadas por el guionista Robin Wood que tuvieron en Carlos Vogt a su exacto intérprete grafico. La primera de esas historietas solía satirizar distintas características de Columba (disfrazada como Editorial Palomita), a sus guionistas, dibujantes y directivos. En uno de sus episodios el protagonista es enviado al vetusto galpón donde la editorial tenía su archivo -cosa que se correspondía con la realidad-, lugar donde es sorprendido por la aparición de un espíritu, pero no un espíritu cualquiera sino el de ¡un personaje de historieta! cuyo dibujante lo había dejado inconcluso. Tras el susto inicial Tino, tal el nombre del protagonista, se lanza a la búsqueda del autor, ahora mundialmente famoso pero que en sus inicios había sido rechazado por la editorial. La misión no es fácil porque el artista no quiere saber nada con aquello que le recuerde sus duros comienzos, pero finalmente se reconcilia con su pasado, completa la obra y el espíritu del personaje recobra la paz.

No es este por supuesto el único caso en que los fantasmas y los monstruos son tomados en solfa, como lo prueban los siguientes ejemplos:

- "El Gaucho Fatiga", creado por el dibujante Horacio Horiansky (Crike), se publicó en *Hora Cero Extra* desde sus números iniciales. A Fatiga jamás se lo veía –salvo como una lejana sombra- pero su sola mención bastaba para aterrorizar al prepotente Comisario del pueblo donde transcurría la historia.

- "¿Drácula, Dracul, Blad?...¡Bah!" es otra parodia, pero en este caso nada infantil, en la cual Alberto Breccia aludía a la difícil situación de la Argentina en 1983.

- En 2005, muchos años después de "Mi novia y yo", Carlos Vogt realizó los dibujos de "Abbeyard", una novela gráfica escrita por Viviana Centol que, en tono de comedia, recreaba la historia de Jack El Destripador, cuyos crímenes intenta deSvelar un archivista de Scotland Yard -Archibald Abbeyard- con la ayuda de varios fantasmas, entre ellos el de una de las prostitutas asesinadas.

-En "Monsterville", tres hermanos, internos de un siniestro orfanato, heredan de un tío el enorme castillo de Monsterville, un lugar lleno de divertidos monstruos. Realizada por Johr (Jorge Lepera) y Diego Pares, se publicó en 2006 en la revista infantil *Genios*. Los mismos autores habían trabajado juntos en "¡Buuu!", otra serie para niños que parodiaba al género de terror.

En "Monsterville" tres hermanos huérfanos heredan un castillo poblado de divertidos fantasmas. Imagen tomada de Imaginara.com.ar, página dedicada a la literatura infantil y juvenil.

Y si del terror tomado en broma se trata, cómo no recordar que la célebre Entertaining Comics (EC) se parodió a sí misma y a sus títulos de horror a través de otro *comic book* que luego amplió sus contenidos y varió al formato "magazine", cambios que en definitiva le permitieron sobrevivir a la ofensiva moralista y las normas del Comics Code (por otra parte nunca aceptadas por el editor Gaines) que terminaron con todos los demás títulos de EC. Aquella revista era la famosa y muy veterana *Mad*.

ESCALOFRIOS BRASILEÑOS, PANDEMONIUM ARGENTINO

Es bastante conocido que la crisis que sufrió la historieta argentina a inicios de los años sesenta originó una diáspora de dibujantes que partieron hacia diferentes rumbos en busca de nuevas oportunidades laborales. Uno esos artistas fue Rodolfo Zalla quien se radicó en Brasil –donde aún vive- y tras desempeñarse en el campo de la historieta y la ilustración creó en 1981 su propia editorial, Editora D-Arte, que publicó dos revistas dedicadas al terror: *Escalofrios* y *Maestros del Terror*. En esas publicaciones colaboró Eugenio Colonesse, un italiano que tras una exitosa carrera en Columba y Editorial Frontera emigró a Brasil en la misma época que Zalla. Entre sus trabajos en aquel país se cuenta la creación de "Mirza", una mujer vampiro que, dicen, se anticipó en dos años a la mismísima "Vampirella".

En la Argentina, en cambio, el sueño de contar con una revista de buena factura y material original en lugar de las que hemos descrito en pasajes anteriores tardaría varios años en concretarse. Dos buenos intentos en tal sentido fueron *Gritos de*

Ultratumba, en 1998, y *La Bestia*, en 2000, pero las malas condiciones del mercado motivaron que solo duraran uno o dos números. Recién en 2008, con una situación económica que no es optima pero sí mejor que la de una década atrás, y un actividad editorial que explora distintas alternativas la historieta de terror, pudo contarse con un título de muy buen nivel creativo y estético: *Pandemonium* ("Escalofriante terror en historietas" según su slogan) que en su número inicial ofreció historias como "Mundo Páramo", "La casta Brasov, "Simón Luzmala" y un "episodio cero" de Nekrodamus, escrito por los hermanos Accorsi. Además de sus ediciones regulares existen dos números especiales dedicados a Lovecraft y Poe, respectivamente. En una curiosa similitud con el caso brasileño el alma mater de la editorial que produce Pandemonium es también un dibujante: Rubén Meriggi, creador en los ochenta de "Crazy Jack", historieta donde no faltaban el horror y los monstruos espaciales.

MONSTRUOS 2009

La Productora, Deux Graphica, Thalos, Doeyo, Domus, Colihue o Ivrea son algunos nombres de la constelación de editores que en la actualidad tienen a su cargo la tarea de mantener con vida a la historieta argentina, un movimiento que se acentuó a partir de 2003 / 2004 a favor de una cierta recuperación económica. En cuanto a las modalidades para lograr aquel objetivo, unos se especializan en la reedición de grandes clásicos de todos los tiempos, otros recopilan series publicadas en *Fierro* y *Skorpio* o los clásicos de Columba, o material de jóvenes valores, ya sea inédito o aparecido en su momento en fanzines y revistas de escasa circulación; y están quienes, además de hacer eso, intentan publicar revistas que mantengan una determinada periodicidad y puedan llegar a los quiscos, como lo hace *Fierro*. A esta pujante (otros dirán fragmentada) movida se han sumado incluso algunas páginas web especializadas en historietas, como es el reciente caso de *Historieteca*, ahora con su propio sello editorial.

"Asilo", historieta publicada en *Skorpio* en 1990. El guión y los dibujos son de Mariano D'Angelo, quien anteriormente había publicado en *Oxido*, suplemento de la revista *Fierro*.

En casi todas esas modalidades, las historietas de terror han tenido su lugar, y pueden mencionarse, en cuanto a reediciones, las de *Los Mitos de Chtulhu*, *Informe sobre ciegos* y *Mort Cinder*, parte de *Nekrodamus* y la aparición de un *Breccia Negro 2.0*. En el plano de las revistas se anotan *Fierro* en su segunda etapa, *Bastion Comix* y *Magma* (realizada por Thalos, la misma editorial que produce *Pandemonium*) mientras que a mediados de 2009 se sumó *Comic.Ar* "El Periódico de Historietas", compuesto de tres pliegos que doblados dan como resultado veinticuatro páginas de muy buen material. Lo realiza el mismo equipo responsable de Mikilo, personaje central de la nueva publicación que, además de su original formato, recupera algo del espíritu de

las antiguas revistas de historietas y pone cierta distancia de tanta negrura anterior.

Señalamos en el comienzo de esta nota la actual preponderancia de la historieta de horror. La realidad marca que esa situación difícilmente varíe y, si eso ocurre, no será porque a los creadores le falten fuentes de inspiración. A menudo los medios informativos nos hablan de matanzas, asesinatos seriales, crímenes cometidos por adolescentes obsesionados por un juego de rol o por veteranos de guerra desquiciados. Y aunque ello no fuera así, poco cambiarían las cosas, habida cuenta de que la violencia, el caos o las conmociones no son requisitos exclusivos para generar el horror, y que los demonios que habitan el alma humana pueden surgir incluso en el más idílico de los paisajes. Eso es lo que seguramente quiso señalar un gran conocedor del tema con esta reflexión que utilizamos como cierre de nuestro trabajo: "La vida es algo aterrador, y tras los limites de nuestros conocimientos asoman indicios demoníacos de la verdad que la hacen mil veces más terrible"... palabra de Howard Phillips Lovecraft.

FUENTES CONSULTADAS:

- Archivo y colección del autor.
- www.Imaginaria.com.ar
- www.Quintadimensión.com
- www.Axxon.com.ar

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA

- COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA)

- HISTORIETA ARGENTINA. LA SEGUNDA MITAD DEL S. XX

- HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR

- LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA

- LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR.

- NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO

Sagas

DIABOLIK

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

CARLOS R. MARTINEZ (2009): "VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ARRECIFES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/vinetas_del_horror_algunas_acotaciones_sobre_la_historieta_de_terror_en_la_argentina.html

LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR (BUENOS AIRES, 26-XII-2009)

Autor: LALIA, JAVIER MORA BORDEL, JORGE PALOMERA

Notas: Entrevista celebrada el 13 de agosto de 2009 en el domicilio y estudio de Horacio Lalia, por Javier Mora, colaborador que realizó para Tebeosfera este trabajo ayudado por Jorge Palomera.

Detalle de la portada de uno de los libros de Lalia adaptando a Lovecraft.

LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR.

Javier Mora y Jorge Palomera se reunieron con Lalia en su domicilio bonaerense, en su estudio, y allí departieron sobre su carrera y sobre la historieta. Mora, en aquel momento redactor jefe de Tebeosfera, puso la tilde sobre el horror, género en el que este autor ha descollado particularmente, si bien la conversación se extendió a gran variedad de temas.

Lalia en el *Tinta Nakuy* celebrado en Tucumán, en agosto de 2009.

Javier Mora: Horacio, lo primero, lo más obvio. ¿Cuándo sientes por primera vez la vocación por el dibujo? ¿Fue el dibujo en sí o ya sentías la pasión por la historieta?

Horacio Lalia: En definitiva, dibujar, siempre me gustó dibujar. De chico dibujaba, y allí donde iba de visita con mi padre, pedía un papel, un lápiz y dibujaba. Así que el dibujo siempre fue una constante. La historieta viene después por añadidura; es decir, yo, cuando era chico, con 9 ó 10 años, hacía historieta, como muchos chicos, tenía mi personaje. Pero después ya, entrando más o menos en los 16 años, ó 17, tuve la posibilidad de entrar (si se quiere, así, "entre comillas") en el mundo de la historieta porque empecé como ayudante de un profesional, de dos profesionales muy importantes y, por supuesto, yo ya con esa posibilidad y por querer contar cosas, a partir de ahí ya la historieta me estaba gustando. Pero comienzo dibujando. Creo que como la mayoría de los chicos que quieren contar sus historias.

JM: ¿Y qué historietas te llaman más la atención de pequeño? ¿Cuáles son las que más te gustan?

HL: De pequeño lo que a mí me quedó mucho eran las adaptaciones que se hacían en historieta. Por ejemplo, acá había revistas como *El Tony,* o *Patoruzito*, donde había grandes adaptadores: Salinas, Del Castillo, Premiani... Y empezaba a leer esas historias, como *El hombre que ríe*, había cosas de Balzac. Y eso es lo que a mí me ayudó y me gustó de la historieta, más que el hecho de que fueran de aventuras fue el poder pasar a los libros, el pasar a leer literatura. Yo siempre comento que arranqué con las adaptaciones y luego pasé a los libros, y eso fue algo que quedó como que tenía pendiente: algún día voy a adaptar cosas. Cuando yo empecé a trabajar en la historieta, allá por los años cincuenta, yo tendría 10 u 11 años, y cinco o seis años después entro en el tema de la historieta.

JM: O sea, que tuviste una revelación, hubo algo profético.

HL: Podríamos decir. A veces pasa.

Jorge Palomera: ¿Cómo eran las historietas que contabas vos, aún antes de saber muy bien qué era la historieta o lo que eran los personajes?

HL: Bueno, cuando yo tenía 10 años hacía mis historietas y tenía un personajito que vagaba por un bosque... cosas así.

JM: Antes nos contabas que comenzaste como ayudante de Zoppi. ¿Cómo te sentiste cuando estuviste delante del dibujante de *Misterix* y de tantas cosas?

HL: Claro. Yo no le di importancia en ese momento; después le fui dando más importancia a la cosa. Yo era un muchacho, en aquel tiempo, que conocía a un profesional de la historieta que hacía un personaje conocido en ese momento, que después la revista tendría el nombre del personaje y el personaje era el principal. Claro, sí, me impactaba, un muchacho que va y que presenta sus cositas ahí, a ver qué pasa, qué puede pasar. Además tengo que reconocer que tuve mucha suerte porque, cuando voy a verle, me dice: ¿Quieré hacer historieta? Bueno, prepáreme dos tiras de *Misterix*. Llévese estas, mírelas, y me hace otras dos. ¿Cómo las hago, a lápiz? Sí, sí, a lápiz, y luego me las trae. Bueno, las hago a lápiz, se las enseño, le gustan. Las haces muy bien. Luego dice: ¿Las puedes pasar a tinta? Sí, sí, cómo no. Las paso a tinta. Se las llevé. Le gustaron. Y bueno: mire, la semana que viene, es muy posible, que cuando arranque el otro mes, mi ayudante se va. En ese momento era Rubén Sosa el ayudante, que había sido alumno de Breccia. Si le interesa... Bueno, sí, cómo no me va a interesar, ¡bárbaro! Se va Sosa, entro yo. Y al estar más o menos trabajando unos 15 ó 20 días con él, llega Alberto Breccia, que yo ya de nombre lo conocía un poco más que a Zoppi. No estaba tan metido en la historieta pero conocía más o menos la historieta de Breccia. Y me lo presenta; te presento a Alberto. Y, bueno, sigo trabajando, bien, ya conozco a dos trabajadores de la historieta, me llevo muy bien, muy buena persona Zoppi, excelente tipo Zoppi... y a los dos meses y medio aproximadamente se va también lo que era el ayudante de Breccia. Se iban porque comenzaban a publicar en *Hora Cero* la mayoría de ellos. Y entonces, pues Zoppi me ofrece: este chico es del barrio y puede ir un rato con cada uno [risas]. Y yo dije: "¡Pues bueno!". Iba de las ocho de la mañana hasta las dos de la tarde. Estaban a siete cuadras de diferencia uno del otro así que a las 11 de la mañana salía de casa de Zoppi e iba a la del Breccia y me quedaba hasta las dos de la tarde. Y eso lo estuve haciendo casi seis años. Es decir, los tres primeros años trabajé con los dos, y los otros tres años trabajé con Breccia solamente, porque inclusive yo hice la Escuela Panamericana de Arte, y después dos años en IDA con él, que era otra escuela. Fue así: Breccia, Borisoff, Pereyra... se separan de la Panamericana de

Arte y forman IDA. Las siglas eran... tenía que ver con algo de directores de arte. No me acuerdo, pero por eso le habían puesto IDA [1]. Tenía que ver con algo de eso y estuve dos años con él. Quiere decir que yo trabajé desde el año 1957 hasta el 1960 con los dos, con Eugenio desde el 1957 hasta el 1960, y del 1960 al 1963 con Alberto Breccia, que ya lo tuve como profesor en la Panamericana y en IDA.

Boceto de Gor, el enterrador, por Horacio Lalia, en una convención de la historieta en Argentina

JM: ¿Y cuál era la diferencia, qué aprendías ahí? Aprendiste todo básicamente, ¿no?

HL: Tal y como lo recuerdo ahora... recuerdo que Zoppi me metió de lleno. Yo dibujaba, pasaba a tinta; yo estaba así, trabajaba, trabajaba más en continuidad, hacia una producción de trabajo. Bueno, me iba esforzando en estas cosas. Ya con Breccia, cuando entré, hacía archivo, retocaba historias antiguas le posaba. Y, después, con el tiempo comencé a hacer algunos fondos, algunos retoques, algunas cosas. Con Zoppi ponía más en el trabajo. También las poses. Con Breccia se hacía mucha pose, pues trabajaba con mucho posado; con Zoppi también se hacía el tema de la pose pero se trabajaba más de memoria. Pero yo con Zoppi colaboraba más porque teníamos una serie de personajes fijos, Misterix, el Inspector, que era el segundo de Misterix, que era un grandote. Es decir, los personajes estaban identificados; yo me familiarizaba con estos personajes y me iba dando lápices y tinta, y Breccia tenía otra forma de trabajo, era más exclusivista, trabajaba mucho más en forma personal, si bien me daba lugar a mí y todo. Con Zoppi era otra cosa pero...

JM: Y aún así te quedaste con Breccia.

HL: Claro, porque con Zoppi después, en algún momento, se corta *Misterix* y empieza a sacar revistas. Y empieza a trabajar con las revistas, en las que yo inclusive colaboré. Él me hizo colaborar en algunas de las revistas que él tenía, Pero entonces ya no tenía una necesidad de tenerme como ayudante, por la producción, Así que yo me empecé a quedar con Alberto, que estaba en la Panamericana trabajando y... Mirá lo que son las cosas: yo conceptualmente aprendí mucho más viéndoles trabajar a ellos, estando al lado de ellos, ver cómo trabajaban, sobre todo a Breccia, más que en las escuelas, Era una forma de enseñanza que todavía hoy es muy posible que siga pero supongo que debe haber cambiado un poco, Que era: arrancamos con 10 personas, y hay un pelotón de cinco que van adelante y que captan cosas, y el otro pelotón se va quedando porque no entiende mucho y eso era un problema, el vagón de cola, se le daba boliche a los que iban adelante y a los otros eran como que bueno ... y cuando se les preguntaban cosas contestaban con evasivas o no contestaban y entonces tenías que estar en el pelotón de adelante, era una forma de enseñanza. Conocí a otro profesor, que no vay a dar el nombre porque era muy importante, que si no dibujabas como él, no sabías dibujar. Vaya lo que tenía de profesor. Uno con el tiempo cae con estas

cosas. Uno puede ser un gran dibujante pero como docente..., nada. Yo no quiero decir que *Breccia* no era buen docente, sino que tenía su forma de enseñar, yo con él aprendí más mirándolo, y conceptualmente las cosas las aprendí porque no era lo que él enseñaba, era el concepto de lo que él hacía, que eso lo fui viendo sentado a su lado. Por eso digo que la *(cocina)* es tan importante, porque no puede salir de un curso o de una carrera, que está muy bien, pero es lo mismo que medicina que se hace, la arquitectura se hace, pero el dibujante también habría que hacerlo ... Por eso es tan importante la *(cocina)* junto con un profesional, que es muy importante, por ejemplo de un taller, un tipo conoce el abecé del dibujo y se le dan todas la pautas para que sea un profesional, pero se tiene que ir profesionalizando. Así que sería importante el hecho de poder ayudar a los que quieren ser profesionales permitiéndoles que sean ayudantes, cosa que no se da porque ya se terminaron las grandes producciones de la historieta como para que los profesionales puedan tener ayudantes. "Vení a colaborar, haceme los fondos", eso fue hace muchos años. Yo tuve ayudante del año 1985 al 1990. Ya había estado antes sin ayudante y seguí sin ayudante, me hacía mi producción yo mismo y no era por un tema de egoísmo ni mucho menos, era porque no tenía necesidad de un ayudante pero es importantísimo. Al final he derivado hacia otra cosa...

JM: No importa. Una pregunta que te habrán hecho 30.000 veces y que César Carrizo te recordó en Tucumán. Hemos hablado de tus posados. Hay un posado tuyo que ha pasado a la historia, el de Mort Cinder. ¿Cómo surge?

HL: Claro. Yo en el año 1960, o anteriormente, en 1959, conocí a Oesterheld porque venia al estudio de Breccia. Habían hecho la historia con el *Sherlock Time*... yo entro con Breccia cuando terminan *Sherlock Time*, era otro ayudante entonces. Bueno, yo entro en el ínterin aquel, ya que hasta el año 1960 no habían empezado a hacer este personaje, Mort Cinder. En el año 1959 vi un par de veces a Oesterheld y venían hablando del asunto. Breccia trabajaba mucho con el espejo: la cara del anticuario era la cara de él, si te das cuenta. Yo tampoco en esos momentos no sabía mucho cómo hay que hacer un personaje, y como yo le posaba permanentemente, dijo: bueno, a ver, me dijo, tu cara va a ser la cara del personaje. Bueno, sí, me gusta la cara, vamos a trabajar. Y a partir de ahí yo veo que Mort Cinder comenzó a salir, y isalía con la cara mía! [risas]. Para verme como un muerto que venía, de alrededor de 40 años, como una especie de zombi pues... tenía que "torturarme", porque era un tipo que tenía 19 ó 20 años; yo sacaba las facciones mías y las iba deformando, y trabajaba con eso. Y, bueno, él al personaje de Mort Cinder le dio la cara esa. Le fue gustando, la fue haciendo... Quiero decir, yo puse la cara como la ponía [en los posados] permanentemente, y el cuerpo, pero no pensando que iba a ser Mort Cinder. Cuando Mort Cinder sale, si bien acá tuvo su valor (fue reconocido porque salió en el *Misterix* grande, una buena publicación), quedo en un terreno así un poco... como que pasó un tanto desaperclbído, con el tiempo. Cuando él empieza en el setenta y pico a ir para Europa, muestra el personaje y allí cala mucho, gusta, y entonces empieza la exploslónede Mort Cinder, cuando aquí ya estábamos haciendo otras cosas. Mort Cinder eran sólo 12 capítulos nada más y, aparentemente, fue una historia en la que él cambió técnicamente cosas, porque estaba trabajando la técnica, él siempre estaba investigando, siempre haciendo cosas distintas, y ahí es donde pega con otro grafismo distinto. Yo trabajé con él hasta el año 1963, que fue cuando hicimos el último episodio, trabajamos entre el año 1960 y el 63, hicimos once o doce episodios, que fueron todos los que salieron. Y después terminamos, incluso mezclando, mixturando, algunas otras cosas, pero a mediados del año 1963 yo ya me fui. En el 64 empecé a publicar.
Mort Cinder era un buen personaje, bárbaro, pero empezó a pegar diez años más tarde, como muchas de las cosas que hizo Alberto, porque Breccia era un adelan-

tado para muchas cosas. Yo recuerdo que dejé lo de Alberto en el año 1964, que me fui. Durante un año o un año y pico ya no lo fui viendo porque yo estaba publicando, ya que le llevé a Oesterheld, cuando estaba en *Hora cero*, mi primer trabajo, y... bueno, seguía viendo a Alberto, pero luego dejé de verlo aproximadamente tres o cuatro años, los 69 y70; yo estaba trabajando y no lo visitaba, por cosas del trabajo. Cuando dejé el estudio, en el 64, Alberto tenía mucha bronca porque quería entrar en el King Features [Syndicate] y le decían que el personaje [Mort Cinder] estaba muy bien pero que era muy "torturado" para King Features, para quienes entonces estaba trabajando José Luis Salinas, con esa limpieza. Claro, el dibujo de Breccia era fuerte, era duro, ". Breccia tenía la vena con eso...

JM: Bueno, tenía un dibujo muy "torturado" precisamente por la vivencia personal que sufrió.

HL: Eran muchos los problemas que sufría, por enfermedad en la familia, de la esposa sobre todo. Comenzó a padecerla en el año 1965, la padeció la señora de Zoppi también. Antes de que yo entrara a trabajar con él, en el año 1956, la había padecido la menor, que es cuando él se tiene que ir para Inglaterra. De hecho, se va con la esposa, Patricia y los dos chicos, Cristina y Enrique, se queda con la cuñada. Y él, a los dos meses y pico, se tuvo que volver de Inglaterra porque llegó la enfermedad y se llevó a la menor, que murió. Fue la primera. Los chicos, por suerte, ninguno heredaron nada de esa enfermedad, pero las tres murieron de lo mismo. Él ya tenía un dibujo "torturado" en su trabajo entonces, y cuando le dijeron eso se puso mal. Ese día me dijo: "¿Te parece? Me están diciendo una cosa, esto, lo otro... ¡una barbaridad!" Pero era verdad, no entendieron su trabajo. El dibujo, la técnica, el estilo, la forma... todo. Y ellos que eran tan redonditos, tan impecables, todos los dibujantes eran clásicos. Tuvieron un impacto muy duro con esta obra, cómo no.

JM: Cuando fuiste alumno de Breccia en la Escuela Panamericana, ¿qué compañeros de pupitre te encuentras ahí?

HL: Mis compañeros de pupitre... me acuerdo de dos o tres. De los cuales yo no tengo mucha memoria porque... La tanda anterior que había tenido Breccia fueron: José Muñoz, Rubén Sosa, Lito Fernández y Leo Durañona, todos ellos, que salieron en *Hora cero*. De la camada que fui yo, me acuerdo de dos: Patalano y otro que dibujaba humor, Verfeli, pero no recuerdo que quedara ninguno, ni siquiera cuando fui al IDA. Después, que tuvo otra camada interesante de donde salieron Macagno, Maschione, Mandrafina... De mi camada no recuerdo ninguno que se haya profesionalizado o que haya tenido más o menos éxito en la profesion; por lo menos los dos o tres que yo recuerdo.

JM: ¿Cuándo consigue su primer trabajo como historietista?

Fue en *Hora cero*. Voy y le llevo el trabajo a Oesterheld a ver qué le parecía. Lo miró, le gustó y sobre la mesa cogió un papel y me escribió 15 cuadros.

JM: Ja. En un minuto, ¿no?

Eran 15 cuadros, un nido de de ametralladora japonés tomado por norteamericanos. Y dijo: Me lo traes la semana que viene. Se lo hice, le gustó, me hizo otro de 20 cuadros, que era de un submarino norteamericano que había tenido una avería y había sido tomado por alemanes. Y, luego, me voy a enterar de que fueron publicados en los dos últimos números de *Hora cero.* El último no llegué a verlo, o yo no sé si se habrá publicado, supongo que sí. Son casi los dos últimos números,

prácticamente. El penúltimo, de octubre, lo conseguí pero lo perdí, pero el otro no sé, no lo pude conseguir nunca. Esos fueron mis primeros trabajos. Oesterheld, en ese momento era el director de *Hora cero* (pero no era el dueño; antiguamente, con el hermano, habían sido los dueños, pero ya no). Después se va y no lo puedo ubicar, así que entro en Columba, ya estaba trabajando para los ingleses o haciendo algunas cosas y entro en Columba.

The Running Man, una de las obras de Lalia para el Reino Unido.

JP: ¿Qué hacías para los ingleses?

HL: Para los ingleses, guerra, policial.

JP: Esto era a mediados de los sesenta.

HL: Sí, yo arranqué en el año 1964, haciendo algo con Breccia. Hice algunos cómics: un par de episodios de Sargent Trelawney, que era un personaje que había hecho ya un español, De la Fuente, y lo había hecho muy bien, y después hacía algunas cositas que eran casi todas de guerra. Luego, más tarde, entré en Columba, en el año 1966, y venía mal aquel año porque la historieta siempre tenía esos vaivenes, salvo en la década del 1950, que fue brillante, pero yo no alcancé aquello porque la década del 50 la empecé yo más tarde, entré casi a mediados de la década de los sesenta, cuando ya todo empezó a bajar un poquitito, de 1965 al 1970. Bueno, yo me casé, tuve que entrar a trabajar en otro lado, un año y pico, hasta que empecé en *La Razón*, en el suplemento de *Ciencia viva* como ilustrador. Estuve así hasta el año 1970, haciendo esporádicamente alguna historieta para Columba y haciendo un proyecto, no, dos proyectos con Oesterheld: uno para Chile, de guerra, y, después, ilustrando en el año 1969 para Bruguera de México *Sargento Kirk*, un libro de *Sargento Kirk*. Y después hicimos *Mac Perro,* que era una variante de *Billiken*, con otro compañero, él hacía el guión y yo el dibujo. Entonces, esporádicamente hacía cosas pero estaba trabajando eminentemente como ilustrador en *La Razón.*

JM: ¿Hasta cuándo trabajas de esta manera esporádica? ¿Cuándo decides tomar las riendas de la historieta?

HL: En el 1970 nos vamos de *La Razón* y pongo un negocio, con el que estuve hasta el 72. Yo decía ¿qué hago aquí?

JM: ¿Era de ilustración? Digo, el negocio.

HL: No no, era un *dulcería / librería*, lo montamos con la tía de mi señora, a mi me gustaba cocinar, y yo dije, bueno… Claro, porque yo estaba trabajando en Columba en ese momento, y para ganar el dinero que podía ganar en *La Razón* en ese momento, la bajante de la historieta era tanta que había que alcanzar una producción en historieta que no permitía alcanzar un capital con mi trabajo. Yo me decía: si yo hago esto, en tres años no dibujo más, en dos o tres años, y termino, como diciendo: me fundo, fundo lo único que tengo como capital. Entonces preferí ponerme un negocio y no hacer tanto para ver cómo venían las cosas. Y, bueno, el primer año, el negocio, bien; el segundo año, ya no tanto y yo decía, qué estoy haciendo, yo estoy tirando ocho años por la borda de todas las cosas que he estado haciendo, tengo que hacer algo. Y surge por intermedio de una persona conocida, director de *Billiken* al que cada tanto le llevaba algo, y lo voy a ver y conversando me dice: ¿por qué no vas a ver a un señor de la editorial Record que está enviando trabajo para Italia? A lo mejor piensa sacar algo para acá; a él le va a gustar lo tuyo. Y así fue como yo llegué a Record, fui a ver a [Alfredo] Scutti, le llevé trabajo, le gusta y ahí arrancamos. A partir de ahí yo le dije a mi esposa, mirá: esta es definitiva, si esto no funciona acá nos vamos a cualquier lado pero, yo en la historieta me quedo como sea, lo de la historieta ya veníamos desde el 64 trabajando que sí que no en otros lados, y trabajo no me faltaba pero tenía que recurrir a otras cosas. Si esto no funciona… Gracias a Dios, con Record funciona, hasta el año 1975, que aparece mi primera obra con Record que es Nekro [*Nekrodamus*]. A partir de ahí tuve la suerte de colaborar en todos los números. Lo cual no era fácil, porque ya estaban estipulados los personajes, y yo no era un tipo que venía del 64, allí había gente que había empezado después que yo pero también había gente que había empezado en el buen nivel del año 1958 o el 59 o el 60, que tenían más oficio que yo trabajando. Yo entraba allí casi para arrancar una etapa nueva, y había que ganarse la posibilidad de estar en el *staff,* y por suerte con [historietas] unitarias yo empecé a entrar en el *staff* y en el año 1974 sale la primera revista, *Skorpio*, que se publicaba desde antes en Italia pero salía no acá. Sale acá y yo empiezo con unitarias, yo entro en los primeros números a aparecer con unitarias. En esos números ya estaba trabajando Fernández, Zanotto, Del Castillo, García, Arias, gente que evidentemente venía con una trayectoria mayor que la mía, de más tiempo, y se fueron sumando otros. Yo entré con mi lugarcito, haciendo unitarias de terror, los dos primeros episodios que me dieron fueron con Robin Wood (en ese momento Robin estaba trabajando para Record por causa de una desavenencia que había en Columba), y después hice varios con Roger King (que era Galicho, pero firmaba Roger King), que era un guionista que trabajaba desde hacía bastante tiempo. Y en año 1975 me dan mi primer personaje, que por supuesto entra en la revista y tengo la suerte de que se lo den a Oesterheld; no por una consulta, ni mucho menos, pedían que yo hiciera un personaje y Scutti tuvo la feliz idea de pedírselo a Oesterheld, que estaba trabajando para la editorial.

JM: ¿Y Oesterheld aparecía por la editorial, trabajaba allí?

HL: Sí. Lo vi varias veces en Record, con su maquinita en su rincón trabajando. La última vez que lo vi estaba allí, en su rinconcito, haciendo sus guiones. Tuvimos una charla trivial en la que me dice: "Le estoy buscando una novia a Gor[2], ¿vis-

te? Porque este pobre tipo, tan feo…" [Risas] Esta pequeña palabra la tuvimos en el final de 1975 o a principios del año 1976. Luego estuvimos todo este año pensando que viajaba, porque él viajaba mucho. Él hizo el primer año de Nekrodamus, 17 guiones, en realidad, todo el 1975 me hizo los guiones, y parte del 76 los hizo él también. Luego lo siguieron Trillo, Saccomano y otro muchacho que era amigo de Albiac, De los Santos. Eso fue la primera etapa, hasta el año 1978, que es lo que salió en el primer álbum que editó Record. Pero no son todas las historias, de las 22 historias hay 17 de Oesterheld, las otras cinco de los otros tres: dos de Trillo, dos de Saccomano y una de De los Santos. Después vino la segunda etapa de Record que es de Ray Collins, entre el año 1981 y el 1982, pero son 17 capítulos nada más, que esos sí se perdieron. No, no quiero decir que se perdieran, fueron publicados en *Skorpio* pero no entraron en el álbum; en el álbum entraron solamente del año 1975 al 78, y entraron por el tema de Oesterheld.

Papi Fútbol, páginas humorísticas que Lalia realizó con García y tras Altuna.

JM: Quizá un poco por ese halo de mitificación que rodeaba a Oesterheld entonces…

HL: Sí, un poco en parte tuvo que ver con eso. Lógico.

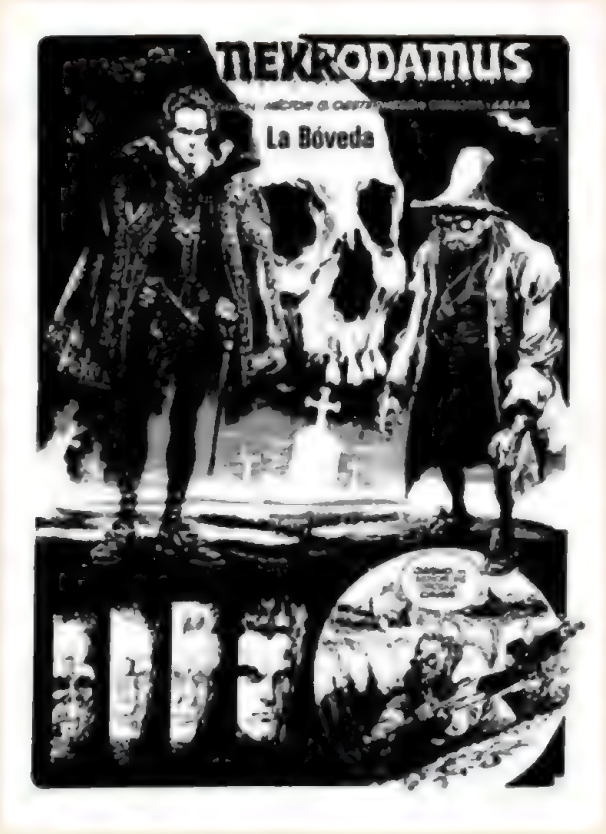
JM: Jorge y yo, que queremos ser guionistas, tenemos mitificado a Oesterheld. Me gustaría conocer cómo te planteaba los guiones. ¿Tenían algo de especial, eran más floridos en descripciones, eran escuetos?

HL: No, lo que pasa es que yo estaba más habituado a trabajar con él. Él tenía una manera especial de trabajar pues inventaba según iba trabajando. Era por todo lo que había leído. Porque si vos te pones a desglosar sus guiones te das cuenta de que tienen muchas ideas que tienen que ver con la literatura. De repente vos encontrabas en sus argumentos detalles de algunos cuentos, de algu-

nas cosas, que él tomaba de sus lecturas e iba desarrollando, así, una historia. Cuando lo agarra Trillo o Saccomano, quisieron mantener por respeto la línea que llevaba el anterior guionista y ellos hacen una aventura pero no sabían por qué camino iba a agarrar Oesterheld; ni yo lo sabía. Cuando hacemos la segunda parte, que la hacemos con Collins, que tenemos amistad de muchos años, él me decía: qué tenés ganas de dibujar, cómo es el tema, lo hablábamos, lo charlábamos. Con Oesterheld era otra cosa, yo ya sabía como él trabajaba, y estaba acostumbrado a trabajar con él y era un placer trabajar con el tipo por las cosas que hacía.

JP: O sea, que el trabajo que hacen Trillo y Saccomano era como... como pensando que iba a volver Oesterheld.

HL: De alguna manera sí, pensaban que sí porque todavía no se sabía exactamente [qué había pasado con él]. Pasa el año 1975 y en el 76, en Italia, todavía pedían el personaje; eso pasa después en el año 1977, hacia la mitad del 77, y para el 78 se corta, el personaje se corta porque ya sabíamos lo que había pasado y empezamos a hacer *Lord Jim* con Albiac.



JP: Siguiendo con "Nekro", después de Ray Collins, ¿quién lo continúa?

HL: Después de Collins queda un *impasse* del año 1982 al 89. Acá ha pasado algo en el medio que es... empezamos en el 1989 cuando Scutti agarra otra vez con la representación en Argentina de Eura, o "Lancio" [*Lanciostory*]. Eura venía a ser el departamento de historieta de Italia acá. Cuando vuelve en el 89 Scutti lo va a tener. Scutti, en el 84, deja de trabajar porque dejó de trabajar con Salvoni, dejó de ser socio con Salvoni y hubo problemas con la editorial. Scutti se queda sin trabajo y entonces Zapiettro y Galicho, dos guionistas, se ponen aparte y varios dibujantes se van con ellos, entre ellos yo. Con Scutti quedan algunos, por ejemplo: ***Mastanotto,*** que era jefe de arte, no sé si Lucho Olivera, y no sé quien más. La mayoría se van a trabajar con nosotros, porque, claro, no tenían trabajo. Los italianos seguían dando trabajo a los guionistas y así lo hicieron durante casi cinco años. Hasta el 89 hasta que a Scutti le vuelven a levantar el dedo otra vez, y a partir de ahí: le dijeron, vale, Scutti está de vuelta, pero fulano, mengano y perengano vuelven a la editorial y entre ellos estaba yo, y Scutti, que era como que nos había excomulgado (porque nos habíamos ido dado que nosotros nos habíamos jugado la posibilidad del trabajo, ya que él no tenía trabajo para nosotros, dando tumbos esos cuatro años), entonces recobramos Nekrodamus. Ahí es donde entra [Gustavo] Slavich, el guionista, que había trabajado con él esos cuatro años, y había hecho con él cosas Mazzitelli. Se lo dan [Nekrodamus] a Slavich. Y se tiene que juntar conmigo, hablar del personaje, tiene que ver lo que Oester-

held hizo con Nekrodamus, aparte era un chico joven, 32 años, que tenía una experiencia relativa como guionista, pero tuvo que liarse con un personaje que había tenido el arranque con Oesterheld. Tuvo que leer todo eso. Pero al final fue la etapa más larga, porque la hicimos del 1989 al 94 acá; en Italia salió hasta el 1996. Fue la más larga, que es la que se está publicando ahora en Thalos.

JM: O sea, en Thalos se está retomando la edición.

HL: Sí, se hizo un Génesis para esta nueva etapa. Se hizo un guión, de los hermanos Accorsi, basado en un hueco que se produce en el primer capítulo de Oesterheld, con la princesita y eso. Me lo comentaron: vamos a hacer un guion que no tenga que ver con Oesterheld. Lo arman ellos y para las generaciones que no habían conocido el inicio de Nekro, para ver como salió Nekro, no conocían la etapa del 1975 al 1981, o que hubo un corte en el 1980 y que en el 81-82 se hizo otra vez. Entonces hacemos un Génesis que sale en *Pandemónium,* en el primero, que es especial en el que salió el personaje para anunciar la salida de Nekro. Sale en la primera revista para anunciar el álbum, es como el enganche para el álbum, para el primer álbum y para el conocimiento de la gente.

JP: O sea, las cuatro revistas van a salir en un tomito.

HL: Claro, ahora salieron en realidad..., la idea de Carlos era la siguiente, estas cuatro revistas salían para el interior y el álbum iba para acá, pero resulta que van las cuatro revistas con distintas tapas, pero en las revisas van saliendo dos historietas y media y se corta hasta el próximo número para espaciar hasta los dos meses. En el álbum creo que son ocho u once episodios.

JP: Oí que incluso habían tenido la idea, si esto prosperaba, de hacer una edición en caja.

HL: Ésa es la idea. Hacer una cosa de lujo después, hacer una especie de caja para guardar los seis álbumes, ésa es la idea que tiene Thalos. Sería hacer cuatro revistas y álbum, cuatro revistas y álbum. Y después hacer una versión de lujo donde se buscaría una especie de libro que sería como para meter los seis álbumes y venderlos así en comiquería (como una *slipcase*), que tenga la forma de un libro y se vendería la obra completa. Esa es la idea que espero que se mantenga.

JP: Es algo que acá nunca se ha hecho. Este tipo de objeto lujoso puede llegar a un público o a lugares donde habitualmente no se podría consumir. A gente que, en otros lugares, no les interesaría una revista pero sí un producto como éste. De la Flor está sacando ediciones en tapa dura de *Todo Mafalda, Todo Inodoro*, lo de Liniers, que son libros que están arriba de los 150 pesos.

HL: Sí, sí. Pero eso tiene que tener un costo más elevado, por el envase, que va a ser como un libro. Esperemos que se vaya haciendo, ojalá sea así.

JM: Horacio, alguien me contó que tal vez haya posibilidad de publicar *Nekro* en Europa.

HL: Mirá. Yo creo que la idea viene por ejemplo por un periodo de Glénat España. Yo me vengo a enterar por un chico, por un argentino que está trabajando dentro de Glénat y que bregó bastante por publicar cosas de argentinos. A él le interesó Nekro y lo propuso, y parece que funcionó, y me llamó a mí para comentar el tema de los derechos. Aquí chocamos con algo de lo que hablábamos al principio.

Ellos estaban interesados en lo de Oesterheld, que sería el primer álbum que editó Record. Ellos quieren editar eso y no sabían lo de la segunda parte. Yo les hablé de la segunda parte y a ellos les pareció bueno, pero les interesó saber si podríamos hacer la primera. Entonces les comenté: yo no tengo los derechos de la primera parte. Les expliqué todo el tema, cómo era Record, cómo era Scutti, y que yo no quería tener problemas con la editorial ni con ese señor, por esto, por esto y por esto. Bueno, lo lamentamos mucho, dijeron, porque los originales son suyos. Nos gustaría poder editar las dos cosas, si nos interesara en este corto tiempo, volveremos para editar la segunda parte (que es la que yo tengo, y Slavich, totalmente nuestra), la más larga. Les expliqué lo del Génesis también.

Portada de *Gianti dell'Aventura*, por Horacio Lalia, en la que la editorial italiana Eura cometía el error de cambiar el nombre de Nekrodamus por NekrAdamus, como más tarde importó a España Norma Editorial para su *Dossier Negro*.

JP: ¿Y la segunda, la que nunca se publicó acá?

HL: No, eso también se lo mandaron a Italia. Generalmente Scutti no se había quedado con los originales, los originales se quedaban en Italia. En la última etapa él lo único que hace es recibir una copia para él y otra para los italianos. Yo les sacaba copia y me quedaba con los originales. Iba a ver a Scutti y no le daba tiempo ni a hacer una película. Le decía: mira, aquí te traigo el capítulo, le hacía dos copias, y le decía, una para vos, otra para Eura, ahí está todo tranquilo...

Por eso te digo que con la última parte fue distinto, porque ya veníamos trabajando con Galicho y Zapiettro y, después, ya venían arreglando el pago en dólares, que Scutti nunca nos pagaba antes en dólares sino en pesos, y lo de la devolución de los originales que ellos tienen parte de los originales. Entonces, cuando entramos con Scutti dijimos, macanudo, pero esto es así, así y así. Y como nosotros sabíamos que estamos respaldados por la editorial y teníamos que ir para que se la diera a él, que recién le habían levantado el dedo, pues no podía negarse. Y así quedaron.

JP: Antes de que le bajaran el pulgar a Scutti, eso de que él se quedara con los originales o el tema de la cotización en dólares... ¿ustedes desconocían que se podía trabajar así?

HL: No, no, generalmente, en la mayoría de las editoriales argentinas, incluyendo Columba, no se entregaban los originales [a los autores]. En el año 1983, u 84, cuando a Slavich les interesaba Columba me llama a mí porque íbamos a hacer un personaje, que fue cuando estábamos en los últimos episodios de Nekro; querían hacer un personaje que se llama Carlton, y le interesó a Columba, porque estaba haciendo una renovación. Entonces me llamó a mí. ¿Te interesó?, y le dije, macanudo, no tengo inconveniente, no tengo contrato de exclusividad con Record así que fuimos a Columba y..., macanudo, bárbaro, empezamos a hacer Carlton. Ese personaje salió en las dos editoriales con el mismo nombre, en las distintas revistas, cosa que pudo pasar en Argentina anteriormente pero siempre se le cambiaba el nombre. Fueron 10 capítulos de Carlton en Record y 10 capítulos en Columba. Esto fue así porque los 10 primeros se los vendimos a los italianos. Les gustó y dijimos de hacer 20 capítulos. Entonces, hicimos 20 capítulos, de los cuales los 10

primeros no se publicaron acá pero los otros se publicaron en *Skorpio*. Fue el unico personaje así, raro. Lo que yo te decía [sobre los originales]: Lo primero que dije al llegar a Columba fue: yo no dejo los originales, los originales son siempre míos, a partir de ahí, si están de acuerdo, hablamos. Bueno, está bien. Entonces hablemos de precio, pero los originales no los dejo, me los llevo. Y atravesó. En Columba, el mundo… ¡sentí un precedente! Después me enteré yo de que a los dos o tres meses había otros que pedían los originales [risas] Era difícil, había otros que siguieron en la suya, pero yo creo que era lo lógico entonces. Y claro, con lo del muchacho de Glénat, cuando me dijo que era una lástima lo de *Nekrodamus* porque los originales deberían habérnoslos devuelto, yo le dije, bueno, las cosas están así, no tengo interés en comenzar un litigio con esa editorial. No quiero tener ningún tipo de problema. Me dijo que lo sentían mucho y que si estaban interesados en la segunda parte que me llamarían para hablarlo y quedamos en eso.

JM: Viendo la longevidad que ha tenido *Nekro*, ¿por qué piensas que ha sido así, y qué te ha aportado a ti como historietista?

HL: Mira, con Nekro… yo había hecho algún personaje antes, pero Nekro fue el primer personaje realmente que tuve yo la oportunidad de hacer, porque siempre había trabajado con unitarios, con pequeñas cosas, pero fue el primer personaje al que le tuve que dar carnadura, a él y a Gor, y estaba lo de trabajar sobre el guión de Oesterheld. Además, está el hecho de que me abrió la puerta, de que por él me fueran conociendo un poco más. Porque evidentemente a mí me empezaron a conocer a través de unitarias y algunas cosas que había hecho, pero para mí el espaldarazo fue Record y Nekro. Entonces, te puedes imaginar que es el personaje que yo llevo como insignia. Yo no quiero que me reconozcan solamente por Nekro pero fue el que me abrió la puerta. Tengo otro personaje querido pero Nekro quizá es el que más, fue el que más tiempo hice, aunque hubo etapas, y eso es algo que uno, ahora, viendo la posibilidad de que vuelva a salir reimpreso, es una cosa muy digna, me dio la fuerza en muchas cosas, sobre todo en el ámbito de la historieta.

JP: Si pudiera haber una tercera etapa y pudiera elegir con quien escribirlo… ¿con quién sería?

HL: Esto está pensado desde hace tres, cuatro años, y trabajamos incluso con algunas cosas gráficas, algunos cambios y todo porque estuvimos hablando otra cosa con Gustavo [Slavich]. Queríamos ver si lo podíamos reflotar para el mercado norteamericano, hacer una versión nueva de un Nekro más jodido, ¿viste?, un Gor también más jodido todavía; que no fuera un demonio que se quería redimir, sino un demonio directamente, que al principio era una cosa como esta, que si es invencible, que si luego hubo que sacarle poderes, y cuando lo agarro nosotros era un espadachín, un gentilhombre que iba caminando por ahí. Y yo dije, sí, está bien, era la aventura, iba salvando mujeres por ahí, y le aparecieron poderes. Cuando le agarran en la segunda etapa, que tiene que hacer revivir a Gor, porque también tuve que matar a Gor, los otros dijeron, no hombre, como vas a matar a Gor, tiene que salir Gor, así que hubo que revivir a Gor. Cuando la agarra Zapiettro y Collins, y le tiene que empezar a poner poderes. Y ya después con Slavich ya arrancamos con un poco más de poderío en el personaje, no tenía los poderes del principio pero había recuperado las cosas del demonio. Lo que pasa es que era como un tipo que se quería redimir, que siempre llevaba esa culpa, que el tipo no quería ser un demonio. Con Schimpp dijimos de crear un Nekro más jorobado y esa fue la idea, pero todavía estamos haciendo [con Schimpp] historias antiguas de vampiros, de los 1700, 1800, viste, ya hicimos unos cuatro cuentos, calculamos hacer doce, y quizá nos quieran sacar un álbum. Que no siempre estamos

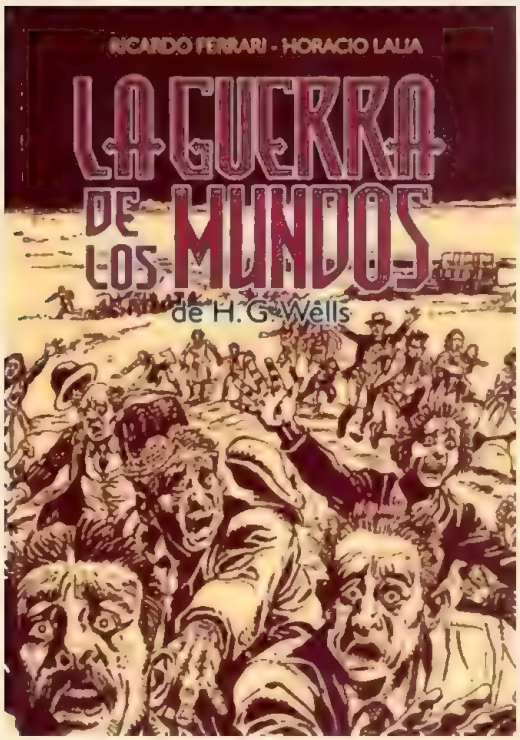
con lo mismo y a Nekro lo podemos sacar en cualquier momento.

JM: Por lo que veo no continúas el camino de Oesterheld, o sea, Gor va a seguir sin novia.

HL: Lo que tenía Gor, de entrada, era una princesita muerta que él la cuidaba, porque Gor era un cuida tumbas, y ella era una mujer muy bella y él estaba enamorado de ella. Pero estaba muerta. Y cuando aparece Nekro, que es un muerto, él se va como ayudante y ahí queda la princesita, pobrecita, fue su única novia, claro, pero ¿quién iba a querer a Gor? Lo que hagamos con Schimpp va por otro lado, no tiene absolutamente nada que ver. Con Nekro está bien, algo aparecerá, pero Gor va a ser en alguna medida como fue siempre, el segundo personaje. Que por suerte no se comió al primero, por suerte... Uno trata de tener cuiddado porque siempre en esas duplas los segundos se comieron a los primeros, viste, es decir, se comieron a los protagonistas. En Nekro, Gor era el gancho, Gor era el que iba y, por ejemplo, traía el problema, o hacía de pelote, y Nekro entraba por presencia y luego venía a solucionar los temas. Pero Gor era el inicio, era la sal de la historia. Por eso hubo que revivirlo, ¿cómo íbamos a matar a Gor? Y en la otra etapa que hicimos con Slavich, otro personaje que era el perro, Lepra, en algún momento lo mata, y el público allá pide que lo revivamos. Y entonces en un capítulo que hicimos de Rasputín aparece de nuevo Lepra**.** Fue de los últimos que hicimos, y aparece otra vez. Pero yo no creo que en la nueva etapa Gor tenga suerte. [risas]

JM: Con *Nekro* te especializas de lleno en el terror. ¿Siempre habías tenido este gusto personal por el terror, fue por imposición editorial, una casualidad?

HL: No, no. Lo que pasa es que yo siempre tendía a hacer laburos con clima. Yo trabajé para los ingleses, para los alemanes, para los franceses, para ninguno hice terror. O poca cosa, del año 1986 al 90 más o menos, hice algunas cosas de terror con los yanquis, pero no era una cosa exclusivamente terror. Más que nada era por los temas que yo tenía, si hacía policial, por ejemplo, me fueron llevando poco a poco a la historieta de terror, que yo te digo sinceramente que me llevaron a adaptar a los clásicos, que era un proyecto que tenía yo.



Todo lo que está saliendo de Lovecraft, Poe, que salió ahora el segundo libro de Colihue, y otros escritores (tengo 20 o 25 escritores todos de terror elegidos por mí). Es decir, que a mí no me lo impuso nadie. Me gustaba trabajar con climas y me daban temas de ese tipo, pero hice historieta bélica, hice deportiva, hice aventura, algo de aventura, o esto que hice con Ferrari, una vuelta a *La guerra de los mundos* que yo le propuse hacer a Schimpp como guionista, hacer esos clásicos que tienen que ver con la aventura y la fantasía, para salir un poco de lo que estábamos haciendo de terror. Con Collins estamos haciendo una serie negra que se llama *Maura,* que es un policial, más o menos después de la II Guerra Mundial acá en la Argentina, de nuevo para salir

un poco de lo que es del terror. Pero uno siempre vuelve, en cierta medida uno vuelve, pero a mí no me lo impusieron nunca, sino que me daban algunas cosas de terror y otras las elegí yo.

JM: Digamos que podamos encontrar una coincidencia: a Breccia le decían los de King Features lo del estilo "torturado" y a ti te asocian con este clima de intensidad.

HL: Claro, pero además porque tiene que ver con la personalidad de uno. Yo podría haber estado dibujando otro tipo de historietas, lo que pasa que yo me volqué en eso porque lo veía, porque me gustaba, y porque conceptualmente vi mucho de eso y me fue quedando. El mismo Breccia me lo dijo, vos tenés otro concepto.

JM: Retomando esta idea, es aquí cuando encuentras tu estilo propio, cuando podemos hablar del grafismo tan reconocible que tienes.

HL: Claro. Lo que pasa es que eso lo voy adquiriendo; lo venía trayendo en los años sesenta pero lo voy a adquirir un poquito más cuando entro en Record y hago Nekro. Ya Nekro me da la posibilidad de sacarme un poco más. Después hay etapas, etapas distintas. Hay etapas, por ejemplo, de Lord Jim, hay etapas por ejemplo de inspector Bull, hay etapas de Carlton, la segunda parte de *Nekrodamus* para mí personalmente es distinta; uno tenía 10 años más y hay otro grafismo, es otra cosa, ya uno venía con un estilo más definido. En Record es donde yo me pude afianzar, porque me dieron la posibilidad de trabajar con más continuidad y pude ir encontrando lo que puede ser mi estilo. Finalmente, uno piensa siempre que otros estilos son mejor, sin embargo yo tengo otro estilo, yo lo reconozco. Bueno, bárbaro, fenómeno. Otros son más definidos que yo. Bueno, yo dibujo, yo siento o dibujo de esa forma, lo que pasa es que uno ve otros estilos y dice, genial. Bueno, está bien, qué se yo, yo puedo reconocer tu laburo... Me pasó con una propaganda que hice para Renault el año pasado.

JM: Decían que tú habías sorprendido porque habías dibujado al actor que aparece en la ilustración publicitaria sin conocerlo...

HL: No, no, ellos me dijeron: nosotros tenemos el *casting* hecho, ¿ve este tipo? Bueno, yo, me dijo el director, quiero algo más Belmondo, se parece este tipo pero quiero algo más Belmondo, más parecido a él. Y así surge el personaje, así yo se lo hago, les gustó y lo hicimos. Pero ya estaba el tipo elegido, el modelo ya estaba elegido, lo que pasa es que aparentemente no difiere mucho del modelo pero él me dijo que tirara un poco más a *belmondiana* la cosa. Si salió o no salió, no sé, a ellos les gustó. El dibujante que aparece dibujado en ese anuncio no soy yo, el casting ya estaba hecho cuando me contrataron, y el tipo es un modelo, es un actor, se parece a mí por la barba y por las manos que están dibujando, que sí son las mías, pero el tipo era un actor, por lo que el tipo dice si macanudo pero ya estaba elegido y yo no hice ese papel como algunos han señalado. Volviendo a lo que decíamos, unas veces sabes que puedes tener un estilo, pero es lo que estaba diciendo antes, de repente yo reconozco que hay gente que es mucho más neta que yo para los estilos, ¿viste? Pero bueno. Bienvenida sea.

JM: Es muy reconocible tu trabajo por la intensidad que hablábamos antes, que hay... hay un trasfondo que mueve a los personajes, que los empuja, que les da tres dimensiones, esa vitalidad, como si se salieran de la hoja de papel. Yo es lo que echo en falta en el cómic actual, el grafismo en el guión, se cae más en el tema documental en la *tenue*.

HL: En el tema reinterpretación, sí. La interpretación, o sea, el reconocimiento de los personajes es una cosa que yo machaco siempre en el curso con los chicos, en la parte creativa. Es que se tienen que meter en ese apartado del personaje y trabajar con eso, no hacer la fachada del personaje, sino conocerlo, trabajarlo un poco desde dentro. Y yo con eso, trabajando con Albiac, trabajando con el mismo Breccia, con Collins, me doy cuenta de que son tipos que trabajan desde dentro a los personajes. Uno está habituado a trabajar con ellos y se mete en la cosa, y creo que es lo que corresponde para que sea una cosa creíble. Si vos estás leyendo una historia gráfica, vos tenés que hacer como pasa con una obra de teatro o como en una película: vos te tenés que creer lo que te están contando aunque sea una obra de ficción. Lo importante es cómo esta hecho para que vos te creas lo que te están contando, porque podés decir, sí estaba bien, pero este tipo está disfrazado, este tipo esta… Ahí hay algo que no funciona. Yo creo que si vos te metés *de adentro* en los personajes, por eso me gustan esos personajes que uno puede trabajar desde dentro, que tengan esa carnadura, ese laburo, que tengan profundidad. Y en eso a mí Nekro me ayudó mucho, porque si bien yo venía haciéndome en mi estilo, a mi forma, eso me ayudó mucho a entrar, a penetrar en el conocimiento del personaje.

JM: ¿Cuáles son tus géneros favoritos?

HL: En general, bueno, el terror es uno de mis géneros favoritos, pero en general la aventura y la fantasía. En realidad todo lo que tenga un buen clima, salvo por ejemplo la romántica. En general me gustan todos los temas, incluyendo *cowboys*, que yo he hecho cosas de *cowboys* para los americanos. Ahora mismo estoy haciendo una cosa de Marte, no tengo problema, pero tengo preferencia por los temas con clima, llámese, historias épicas del pasado, del futuro, o algo como *Maura*, por ejemplo, que fue de la II Guerra Mundial, que no deja de ser una épica, ¿viste?, porque es de la mitad del siglo pasado, no es actual… Tal vez en alguna medida yo no esté muy a gusto haciendo cosas muy actualizadas. No sé, debe ser algún ancestro, algo que pasó, que yo estoy más en el pasado, estoy más en lo épico, me siento mas cómodo en eso.

JM: Literaria y cinematográficamente, ¿cuáles son las historias con clima que más te han influenciado o que más te hayan gustado como lector o como espectador? Que te hayan motivado, que te marcaron.

HL: Si vamos a las adaptaciones que hicieron en cine, ninguna, porque son horribles, son de quinta [categoría], muy mal hechas, tanto las que se hicieron de Poe, como las de Lovecraft. Un desastre, porque se hizo con poco presupuesto, eran de quinta o de sexta. No lo de Roger Corman, que tuvo cosas mucho mejores, digo cosas fuera de Corman, cosas horripilantes, mal llevadas, mal manejadas, de bajo presupuesto, cosas terribles. Que a mi me impactaran y que me gustaran, sin relación directa con este, por ejemplo: *2001 una odisea de espacio.* Fue fantástico, me pareció sensacional, me pareció bárbaro, por ejemplo, hablando del impacto imagen y de la carnadura de los personajes: Ben-Hur. Cosas que me fueron marcando: *Corazón valiente.* Bastantes policiales, y todas estas cosas que te gustan cómo están contadas, cómo están llevadas, y que de alguna manera es algo de lo que vos os estás alimentando. Entre la historieta y cine hay un retroalimento desde hace muchos años, de 20 años a esta parte, tienen mucho que ver, porque si bien la historieta tiene un lenguaje y el cine tiene su lenguaje, hay cosas en lo que son muy parecidos y que la historieta fue sacando del cine. Ahora en los últimos años el cine se está aprovechando del cómic, en cuanto a enfoques, en cuanto a planos, en cuanto a manejo de muchas cosas eso te produce, inclusive cómo colocan la cámara, y en eso estoy peleando porque no estoy demasiado convencido, gustoso, con ciertas cosas, y siempre estoy probando, trabajando, uno siem-

pre está buscando y esta trabando y es fantástico como se maneja la cámara en el cine, y no hablemos de los efectos, porque los efectos ya son increíbles...

JP: ¿Y libros?

HL: Me gusta mucho la ciencia ficción, leo mucha ciencia ficción. Me gusta Bradbury, Asimov menos. De Alfred Bester leí *El hombre demolido*, lo leí en el año 1968 y a mí me quedó grabada. Se hizo la película incluso. Muy, muy buen escritor Sturgeon. Y ahora Stephen King, un tipo que he leído bastantes cosas de él y me parece un tipo impactante. La aventura, bueno, me he comido mucha aventura, viste, pero no me llama tanto.

JM: Conrad, tal vez, por tu adaptación de *Lord Jim*.

HL: Y Conrad, sí. Por la adaptación de *Lord Jim*. Por esa época lo tuve que leer. *El corazón de las tinieblas,* importantísima. Tenía algo leído de *El corazón de las tinieblas* y cuando Carlos Albiac me propone algo, hacer algo con Lord Jim, no fue hacer la historia sino tomar el nombre del personaje. La historia no es la historia de Conrad, no tiene que ver con la historia de Conrad, y no es el *Lord Jim* de Conrad, él tomó el nombre nada más y voló, hizo otra cosa... Albiac y yo no vimos nada de Conrad, no vimos nada. Eso siempre pasa cuando vos ves que están dando algo que es importante, y vos decía, bueno, vamos a verlo pero... Lo mismo nos pasó con *La guerra de los mundos*. *La guerra de los mundos* nosotros la empezamos a hablar con Ferrari antes de que se estrenara la última de Spielberg. Le ofrecimos el producto a Record en el 2004 ó 2005, y la película se estrenó en el 2006. Cuando le pido las historias a Ferrari, le digo: *La guerra de los mundos, Robur el conquistador, La isla del Dr. Moreau, La máquina del tiempo, Jekyll y Mr. Hyde*, guiones muy buenos, espectaculares, bárbaros, que pueden estar a la altura de Ferrari, luego tenemos *El fantasma de la opera, El mundo perdido, El faro del fin del mundo*... y le digo, podemos empezar con *La guerra de los mundos* pero no vimos ni los afiches (...) No fui a ver la película [de Spielberg], yo tenía la película de 1952, porque no tenía más remedio, ya que la vi, y el libro de Wells. Y Ferrari lo tomó desde un punto de vista interesante: el del comandante marciano. Lo que él hace en estas historias es darle un vuelvo, hace que un secundario u otro tipo cuente, es un planteamiento interesante. Por ejemplo, en *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* él empieza con la carta que deja Jekyll antes de su muerte, que se la deja a un amigo, Stapleton creo que se llama, donde le cuenta quién es Hyde, y a partir de la carta arrancamos la historia, de atrás para adelante, y se desarrolla la primera parte, el primer episodio y el segundo en mil ochocientos sesenta y pico, y los restantes episodios en la actualidad. Está muy linda, muy bien manejada, y con elementos de psicología; lo manejó bien, no hay abuso de texto, está muy bien contada, no hay so-

brecarga de textos y eso, está muy bien contada y espero hacer un buen laburo con ello.

Entonces, cuando le dijimos [al editor] vamos a arrancar con *La guerra de lo mundos*, dijo, uuuuuh, bueno, está bien, me gusta la idea, el proyecto me interesa, lo vamos a hacer. Yo me puse contento porque después de todo lo que estaba pasando, lo de reeditar material nuestro publicado fuera para que lo viera la gente de acá, pues esto era como decir "bueno, ya me están comprando un proyecto, ya me están comprando algo nuevo, no es una reedición de tal o cual". Eso me gustó. Justo en ese momento hicieron la película. No la fuimos a ver. Él hizo su trabajo, yo el mío y no quisimos ir a verla. Seis o siete meses después ya fuimos a ver *La guerra de los mundos*, porque yo no quería antes, yo sé lo que Spielberg trabajando y... claro, si vos te metés con algo te dicen "síiiii, porque como está la película, algo te queda". Era evitar un poco eso. Algo nos pasó con *Lord Jim*, tratamos de no ver algunas cosas sobre Conrad para no... y todo lo que hicimos tratamos de hacerlo sobre lo que nosotos queríamos. Es más, yo tengo la alegría, en uno de los laburos que vio Alberto Beccia, que me dijo algo de lo que estoy muy orgulloso: "Mirá, yo conozco Londres, porque estuve viviendo dos meses, y te puedo garantizar que es muy buena la documentación, es excelente el clima que has conseguido de Londres". ¡Está bien, maestro, con lo que me dijo era más que suficiente! ¿De dónde había tomado eso? Yo nunca estuve en Londres, yo traté de documentarme, de meterme en el personaje, de ver cómo era aquel bajo fondo, como funcionaba, y aparentemente funcionó la historia. Todo era meterse en la carnadura del personaje.

JM: Entonces, tu obra *Lord Jim* no está inspirada directamente en el libro de Conrad.

HL: No. Sólo tomamos el nombre, nada tenía que ver con Conrad. Tomamos el nombre e hicimos 10 capítulos de Lord Jim, que podríamos haber hecho 24 ó 30. Luego, hicimos algo a mitad del ochenta, en el año 1984 u 85, un poco antes de que se fuera de las manos de Scutti, algo con Grasci, que se llamaba... era un boxeador inglés del bajo fondo y salió publicado en Italia primero y luego acá, en *Skorpio Super;* se llamaba Johnny Cross. Se desarrollaba este personaje también en Londres, cuatro o cinco capítulos fueron.

JM: ¿Qué más cosas hiciste con Albiac?

HL: *El inspector Bull*. Estuvimos seis meses hablando con Albiac para hacer este. Primero se hizo para *Hora cero*, que lo sacó en tres, no cuatro capítulos en el año 1989, porque el título ya lo

había comprado este... Cascioli. Y lo tenía desde el 1986 y largó dos números y lo quiso cortar porque no tiraban, no habían hecho propagado y tiró 12.000 ejemplares, casi 13.0000, mientras que Fierro tiraba 10.000. Me acuerdo que Lima (que dirigía Fierro, era el segundo de Sasturain), me dijo: "cómo, si no le están haciendo promoción". Tal echamos la bola; siguió cuatro números más y al sexto lo cortaron, y tiraba 13.500 ejemplares mientras que Fierro no se movía de 10.000. Pero Fierro siguió hasta el año 1990. Pues esto, en el 1988 o 1989 salieron seis episodios de Inspector Bull, los primeros que salieron después de Italia. Los hicimos para Scutti pero para Italia, creo que Scutti no los sacó porque él ya no tenía los originales, con Albiac estábamos trabajando directamente para los italianos. Después se sacó una versión de cuatro capítulos de Columba, que me los compraron en la época con Slavich, cuando me compraron las unitarias de terror y Carlton, compraron tres o cuatro capítulos pero con el color salió una cagada que no se podía creer de lo lavado que estaba. Eso fue la segunda parte, y la tercera fue la de *45 toneladas*. Pero nunca los 13 episodios salieron completos en álbum, siempre cinco o seis, y hay por lo menos seis episodios que no salieron jamás. Yo confío en que Colihue lo podría sacar en un libro, son 182 páginas. Thalos andaba con ganas de Inspector Bull, que fue la última que hicimos con Albiac... que con él trabajábamos muy cómodos, pero para hacerlo laburar, era terrible.

JP: ¿Y lo vuestro que salió en HACHA? *El Inquisidor* creo que se llamaba.

HL: Ah, sí, lo hicimos nosotros, El inquisidor se llamaba. Pero lo cambié y le puse El verdugo, porque los dos primeros capítulos son de Slavich y los otros dos son de Schimpp, que Schimpp se puso a trabajar cuando Slavich se fue a la televisión. Hicimos cuatro capítulos que a lo mejor se van a publicar el año que viene, calculo que lo van a hacer. Luego me junté con Slavich por el tema de Nekro; como está haciendo guiones para la televisión, la historieta le gusta pero ya está en otro campo.

JM: Tú publicaste varias historietas de terror en España, en la revista *Creepy*.

HL: ¿Lo de España? Estoy seguro que Scutti o los italianos lo hicieron pero yo nada. No hubo ningún contacto con Toutain ni con autores de esta época. Me hubiera gustado. Con el único que tuve contacto fue con [Rafael] Martínez, cuando fui en el año 1996 y después de varios meses pude entrar en Albin Michel. Un editor francés que le había gustado lo mío de Lovecraft a los ocho meses me consiguió un laburo, y luego con *Belzarec*, una cosa para Albin Michel que hicimos con Gustavo Schimpp; solo salieron dos libros de los tres que pactamos, dos libros en color. Todo esto fue pactado directamente con una de las muchachas que dirigía, Elisabeth, que era de Albin Michel y luego pasó a Dargaud; ella era la que tenía relaciones con el extranjero y la que viajó a Buenos Aires, en 1998, que fue el mismo año en que salió el primer libro de Lovecraft allá, en Francia, y en octubre o noviembre se llevó varios proyectos entre los cuales estaba Belzarec, que habíamos hecho con Schimpp. Les gustó, macanudo. Y yo quería hablar con el señor Martínez, pero no lo podía enganchar nunca. Y un día me llaman de París por teléfono y era Rafa Martínez, qué caramba, no pude agarrarlo en España y me llama desde París [risas]. Me dice, "no, claro, me he enterado del tema que va a sacar ahora Albin Michel, cómo es el asunto". Le dije que Elisabeth había estado acá y él me contestó que me quería representar. Y le dije, hay un tema: que no es mío el trabajo solo, hay un guionista, y el guionista quiere trabajar solamente con la editorial. Le dije, por mí no hay problema pero el guión es de él y no quiere intermediación. Y me dice: "entonces, no te voy a poder presentar en Estados Unidos, que hay muchas cosas y..." Bueno, mirá, yo lo lamento, y ahí terminó la cosa. Estuvo casi cuatro años sin hablar conmigo y ahora quería prender con eso, pero

eso lo conseguimos acá cuando vino Elisabeth, y, bueno, estuvo otros dos años y pico sacando todo lo que sacaba Albin Michel, Norma lo sacaba, pero no sacó un solo álbum de Lovecraft, no sacó un solo álbum de Lovecraft. El anteaño pasado, en septiembre, más o menos, me llama Jesusa Iglesias, que es la mujer, y me dice que tenemos interés en editar el Lovecraft, los derechos son tuyos, queremos saber. Supongo yo que debería ser el núm. 1, que en el primero figura él, y en el 2 y el 3 ya salieron con esta chica. Y, sí, yo tengo los derechos para poder hacerlo, el uno; digo: al final cayeron. Pasan dos meses, llamo, mando un mail, y como a los quince días más, me contesta otro señor que el señor que estaba antes se había ido pues quedaba él en lugar del jefe de arte. Le dije que yo tenía un proyecto de Lovecraft que me dijo Jesusa que tenían interés de publicarlo y... dijo, vale, ya lo miro... Pasa otro mes, y me digo voy a esta encima. Al final me dicen, lo que pasa es que ahora en España están saliendo otras cosas de este tipo y hemos pensado en pararlo para ver si más adelante podemos hacer algo. Eso era en octubre de 2007, en marzo de 2008 sale *Lovecraft,* editado por Norma, por un dibujante que es un chico uruguayo, que yo no lo conozco, que era su primer libro, que él no había editado nunca con Norma, que el editor le compró el libro, que tiene algunas historietas, y que se lo publicó. Ah... bueno..., digo yo, está fantástico: hablaron conmigo y no se publicó porque había mucha cosa... y le publican el libro de Lovecraft. Luego me dijeron es que Norma tiene un tema, es todo económico, porque seguramente a este chico es el primer libro que sacó y Norma no sé lo que le pagaron; todos me dijeron: es algo económico, ellos quieren hacer algo con vos pero a vos os tenían que pagar más, y esto lo hicieron con un montón de trabajos en los últimos dos años, van al mejor postor y si les conviene más, así, en vez de pagar diez pagan dos. Y éste fue el último contacto que tuve con Norma.

JM: Un contacto accidentado el tuyo con el mercado español.

HL: Sí, y lo lamento mucho, porque en el mercado español cada vez que entró mi laburo yo no tengo nada que ver con eso. Estuve en España en el año 1996, hablé con este hombre, me vi con Jiménez y con Altuna, y me presentaron a guionistas y dibujantes, pero sólo estuve un par de días, pues luego me fui a Roma. El único contacto editorial que tuve fue con Norma, que tenía idea de hablar con este tipo, Martínez, y hablamos en el café y logramos arreglar algo pero terminó todo así. Yo que podría tener libros en España, bien editados, pues no los tengo. Y ahora vino esta cosa de Glénat que nosotros no lo tenemos, el Nekrodamus, y que no está editado en España.

JM: Albin Michel la compró Glénat Francia, pienso que no le costaría trabajo negociar contigo, ¿no?

HL: La parte de historieta la compró, no la parte de librería. Y Glénat podría publicar en España, pero si lo hablamos, porque yo tenía un contrato con ellos por cinco años, con Belzarec, y si quieren publicar todo eso ya tienen que hablar conmigo. De Glénat [Francia] me mandaron una carta muy conceptuosa, hablando

muy bien del material, me dijeron que ellos estaban a cargo ahora, y eso me lo mandaron a fines del año 2007, por estas fechas hace un año y medio. Si ahora quieren reeditar algo no tengo la menor idea. Estamos por editar un cuarto álbum que yo tengo hecho, que son historietas basadas en Lovecraft y otros escritores. Es decir, Lovecraft colaboró con esos escritores y ellos colaboraron con Lovecraft, son cinco o seis historias, 85 páginas, o sea, son tres álbumes y ahora un cuarto, con este, y vamos a esperar un poco para sacarlo, y en ese ínterin sale la venta a Glénat y... esto se ha quedado. Me dijeron que estaban por sacar el Poe y la reedición del segundo de Lovecraft, el de *El manuscrito olvidado*, el 3 también lo van a sacar y espero que el 4 también, que en eso estamos.

JM: Cambiando de mercado pero siguiendo en Europa. ¿Cuándo empezaste a trabajar para Inglaterra? No me refiero a tu primera etapa, en Fleetway, sino a estas historias con Alan Grant y otros guionistas en *2000 AD*...

HL: Esto empieza en 1976, desde que vino Al Giolitti, que en ese momento era agente de IPC / Fleetway para toda América Latina. El tipo viene acá, contrata a algunos dibujantes, me contacta a mí también, vio mis laburos, y me hizo un contrato. Y ahí empiezo a trabajar, más o menos hasta el año 1979 u 80, y después tengo una segunda etapa del año 1982 al 86 u 87. En ese interín, yo hice *Hell Trekkers*, que es una historia que empezó siendo de nueve capítulos y luego se alargó a diecinueve, pero que terminó con 30 capítulos. La había empezado [José] Ortiz, no sé porque motivo José Ortiz la dejó y me la ofrecieron a mí. Antes de esto hago dos historias cortas y luego me mandan dos historias de *Judge Dredd*. Y después me mandaron una historia que era lo más increíble que a vos se te puede ocurrir que te pongan ahí, que era como diciendo: "si vos hacés esto es pa matate". Era espectacular, era dura [de guión], porque el tipo protagonista tenía que aparecer en un cuadro que había que descomponerlo en diez opciones porque tenía que ir por una autopista, pasaba, y se descomponía... ¡Era ilusorio, eran dos carillos así de largos, explicativos, pero no se podía! Lo llamo, al tano este, y le digo, viejo, discúlpeme, esto yo no lo puedo hacer, es que esto es terrible, y si yo hago otra cosa me van a decir que no corresponde. Lo devolví y esto fue mi problema: me crucificaron. No sé cómo fue el tema. Hice otra cosa, pero Juez Dredd ya no. Al tiempo, habrá pasado un año, y estoy hojeando la revista, y veo un trabajo de Ezquerra, español. ¡La historia era la misma pero él hizo lo que se le cantó, no tenía nada que ver con lo que le habían explicado en el guión! [risas] Ah, les llamo, al Giolitti, y le digo pero esta publicación y tal y tal, le digo, para hacerla así yo la habría hecho también, pero la devolví respetuosamente porque no quería tener un problema pero si la hubiera hecho así no hubiera tenido ningún problema. Me llama de vuelta y me dice, evidentemente no tiene nada que ver una cosa con otra. Entonces ¿por qué me cortaron el coso a mí? Y ya me dijo, bueno, estas cosas pasan... Y, sí, estas cosas pasan pero me la cortaron a mí... [risas]

JP: No sabía que habías hecho *Hellblazer*.

HL: ¿Hellblazer? Ah, no, no, hay dos páginas de muestra que me pedían de Hellblazer, que por supuesto las vio Olivetti y dijo, ¿no te contestaron?, y... no, me dieron bola. Yo les mandé las muestras, por internet, y no me contestaron. Era un buen laburo, pero viejo, así está, me las pidieron, yo las armé. Había una señora que me mandaba cosas, Karen Berger creo que era, y no obtuve nunca la respuesta, ahí quedó. También hice dos o tres páginas de muestras del bicho este, de Alien. Que también habíamos hecho una muestra y la iban a mostrar a varios editores. ¿Vos me contestaste? No. Vamos optar por hacer cosas porque parece que no funciona la parte del dibujo; que te dicen que no, o bien te boludean todo

el tiempo, y ya me cansé que me boludeen, ¿viste? Trataré de hacer lo que me interesa a mí hacer, y lo que está bien, porque para perder tiempo estúpidamente no tiene sentido.

JM. No entraste en el mercado norteamericano, entonces.

HL: Entré, sí. Entré en el mercado norteamericano. Estoy por una puerta chiquita, estoy con un editor chico, Scott Brown, con quien ya hice el tercer álbum; dos ya me los mandó, el tercero está en Internet. Hice varias unitarias y ahora estoy haciendo ese de Marte, marcianos, del futuro, que también tiene 100 páginas más o menos. Y tengo tratos con otros con los que ya tengo un proyecto, ***Len Aurlent***. Porque ya directamente entrar por el otro lado, a hacer cosas, es el pedo. Vertigo, por ejemplo. Pero eso de sentarme yo a escribir, ya lo hice ya no tengo ganas. Superhéroes por supuesto no voy a hacer, ni pretendo hacer superhéroes. Pero ese personaje me gustaba, tenía ganas de hacerlo; lo coloreamos acá y todo, me lo coloreó Talarico, pero no, me pasó seis meses dando vueltas y pasó, que sé yo, no les interesará. Carlo y Christian me animaron a hacerlo y bueno.

JM: Carlo y Christian son los que te han hecho la página web, ¿no?

HL: Sí, sí, que la tenemos que cambiar, faltan cosas y habría que quitar otras. Pero lo que estoy mostrando ahí no es para el público en general, es para los editores. Estoy mostrando lo que hago para editores. Ahora, estoy en contacto con un suizo, el mismo representante de Alcatena, para vender el material que tengo hecho. Estoy esperando una contestación de unos alemanes que quieren editar *Lovecraft*, que buscan cosas que hayan tenido un éxito para hacerlas allí. Están buenas las publicaciones de estos editores y, bueno, ahora le llevó el material a ver que pasa con eso. Y también está enganchada una señora que está dirigiendo la parte de Dark Horse que compró los derechos de Warren, de las de terror de Warren[3]. Compró los derechos y ahora los estaba haciendo, a partir de marzo del año pasado la iba a sacar al público; los mandó, al parecer les interesó, ha ido a San Diego hace 100 días, a ver si compraban algo, porque me mandó unitarias para publicar de terror, así que esperamos que haya buen resultado.

JM: Volvamos a uno de los personajes del que hemos hablado, Belzarec. ¿Podemos decir que es tu primer personaje totalmente propio, tu creación más personal?

HL: No, no difiere demasiado de los otros. Porque Belzarec lo pergeñamos con Gustavo Schimpp, que me explicó que quería hacer una guerra de demonios en la Tierra pero que empezaba arriba y terminaba en la tierra. Me tira los guiones, yo los leo, charlamos, empiezo a trabajar y hago la misma creación que hice con Nekro, con Bull o con Carlton. No hay una cosa que quiera decir con esta obra que tenga más que ver conmigo totalmente, es más o menos lo mismo.. Es un personaje interesante, pero no hay una diferencia, Javier, de que esto parece más mío que lo otro. Lo charlamos con los guionistas, lo hablamos, después la armo, lo fuimos repasando, inclusive yo terminé un capítulo que faltaba pues salieron dos álbumes y salió un tercero que yo lo hice también, que lo redondeé, y lo tengo todo terminado, pero no difiere mucho de la historia de cualquiera de los otros.

JM: En tu relación con los guionistas, ¿cuál es el que más te ha aportado, el que más te ha hecho imaginar cosas, el que más te ha motivado?

HL: Yo creo que Albiac. Mira que yo lo he hablado con Trillo, algo he elaborado con Ferrari, con Zapiettro, todos son muy buenos, pero Albiac es un tipo que no solamente es muy bueno, Albiac tiene cosas: es un tipo muy volado que entiende

mucho de cine y te plantea cosas muy interesantes. Son muy buenos guionistas todos, sin hacer de menos a los otros porque posiblemente tengan una visión de la historieta más de guionistas, pero éste [Albiac] tiene además que conoce Imagen, digo esto porque él es un entendido en ese tema y cuando te pide una escena o algo... entonces, con él es un plus de cosas. Yo presto atención a todos los guionistas, porque yo creo que la historieta tiene que estar hecha entre dos. Eso de que se tiene que lucir uno y el otro... no, un buen laburo es recrear al guionista. La historieta es la suma de ambas partes. Albiac es un plus porque es un tipo con el que tienes que poner más cuidado porque conoce. No es que tengas que dibujar mejor, pero es un plus de buscar la vuelta en alguna cosa porque él esta detrás de esto, ¿viste?, porque evidentemente entiende de la cosa. Con los otros estás bien, bárbaro, fantástico, maravilloso, porque conocen lo que es la escritura y conocen lo que es el dibujo. Pero Albiac, además conoce mejor el dibujo porque estudió cine, cosa de Imagen y entonces sabe. Te das cuenta, te aporta, y a uno lo obliga un poquito a un plus mayor, aunque yo trato de poner la mayor seriedad posible en todo, pero con éste tenés que... te hace carburar un poquito más la cosa.

JM: HACHA, la Asociación de Creativos de la Historieta Argentina, ¿cómo surge, por qué?

HL: HACHA surge por una necesidad, de eso. Surge en el año 1996, por una necesidad por demostrar lo que uno estaba haciendo, porque acá, con el tema de Columba y el tema de Record, empiezan a cerrarse todas las cosas y el laburo nuestro se va fuera. Estamos hablando en los últimos quince años, de los ochenta en adelante. Se trata de juntarnos para empezar a sacar una revista entre varios profesionales amigos e intentar sacar un producto que sea nuevo, que salga al mercado porque no había revistas, y como estaban los fanzines y una serie de cosas, nosotros dijimos: vamos a aportar algo que aparentemente fuera más profesional. Aquí estábamos Alcatena, García, Durán, Mazzitelli, Manco, Slavich y yo, y un par de chicos que por ahí estaban. Después se va Slavich y entra Schimpp. Nosotros hicimos así cuatro, en el quinto número yo no participé porque paramos casi un año. A fines del año 1998 sale el quinto, o a principios del 99, y en el especial de 2000 nos volvemos a juntar, ni Manco ni Slavich están, ya estaba Gustavo Schimpp, Mazzitteli hace algo con Quique [Alcatena] y hacemos el del 2000, que es el último, y nos juntábamos para la feria de *Fantabaires*. Y hay dos especiales, uno de Quique y uno mío, pero eso con material hecho, con material reimpreso. No son fáciles de conseguir[4]. La idea era que íbamos a sacar en pequeños libros las cosas que habíamos hecho; habíamos comprado la máquina impresora para hacer estas cosas (Gustavo la había comprado, porque entiende, él era técnico de impresoras), y una impresora chiquitita que nos hacía las tapas a color y, bueno, estabamos como para hacer eso y otras cosas más y se fue al diablo el papel, la tinta, y se fue al diablo todo, y no pudimos seguir. Como vinieron las cosas, lamentablemente hubo que dejarlo. Seis de HACHA y los dos especiales. Después iban a salir otras cosas más pero no pudimos hacer más de lo que estábamos haciendo: vino la debacle y después de eso...

JM: Un trabajo de unión ante la necesidad cuando se había hundido la industria...

HL: Nos tuvimos que hacer editores a la fuerza. Los tres primeros los hicimos con un tipo que hacía las veces de editor. Era un desastre[5]. El cuarto lo sacamos nosotros y los demás también. Hubo que hacer de editores, sacar el permiso de distribución, uno tuvo que figurar como director, hicimos todo el recorrido. No me arrepiento, fue una linda época, un lindo intento.

Primera página de la adaptación El llamado de Cthulhu, de H. P. Lovecraft, por Horacio Lalia en la revista Pandemonium, en el especial dedicado al escritor anteriormente citado.

JM: ¿Qué es lo que provoca la debacle de la industria argentina de la historieta?

HL: Mirá, eso lo venimos hablando en los últimos 15 años. El tema de discusión. Muchos dicen la televisión, los videojuegos, luego la entrada del manga y de los superhéroes en los noventa, que también tiene mucho que ver... Fue un conglomerado de cosas, más la circunstancia de que nosotros, los profesionales, estamos trabajando para fuera, que en alguna medida teníamos que trabajar, porque los editores de acá no se renovaban, ni Columba ni Record hicieron en su momento lo que tenían que hacer y los muchachos jóvenes ya no tenían dónde meter su trabajo, en los lugares donde podían empezar como empezamos nosotros, y por eso nos animamos a sacar *HACHA*, para poder sacar algo con la idea de que si eso funcionaba íbamos a ir metiendo chicos en la parte de guión, que empezaron a colaborar con nosotros, y también queríamos ir mechando para empezar a colaborar, y guionistas también. Pero no funcionó, porque no había editoriales. Tuvo mucho que ver cómo se fueron quedando los guionistas y con que, lamentablemente, no se renovaron. El flujo que entró en el noventa con los superhéroes y el manga, bueno, fue invadiendo el mercado y los chicos se fueron alimentando de

eso y no le fueron dando bolillo al producto nacional. Eso fue una de las causas, no la única, además de los videojuegos, de la computadora, que sí pueden haber jorobado, como pueden haber jorobado... dicen el cine, pero no, el cine no, que el cine no influyó tanto. La televisión puede haber influenciado, acá, del año cincuenta en adelante, pero después siguieron, hasta el 1990 que hubo un pico para abajo que duró hasta el 2000 y el 2001 y que recién empezó a levantar un poquito ya que al 2003 comenzó a subir un poco más la cosa, pero no vuelve a ser lo mismo de antes, es difícil.

JP: Ahora hay un auge, un renacer de la edición de la historieta argentina, pero no como un medio de vida; puede ser que haya dos grupos de gente, los nuevos que queremos laburar y que estamos dispuestos a laburar por poco dinero para poder generar contenidos y aprender, y por otro lado la gente que ya ha laburado mucho y tiene muchos años en esto y que tiene muchas cosas que ya las ha publicado, porque acá no se publicó nada, pero bajando sus pretensiones porque no sería lo que le corresponde ganar.

HL: Esto está bien, pero el hecho de que haya una experiencia de este tipo, aunque es dura, ayuda también a comprender que este no es un oficio que uno pueda hacer acá nada mas, ayuda a comprender que hay que tomar experiencia para poder intentarlo en otro mercado, y poder vivir de la historieta. Acá eso es un problema.

JP: Eso quería decir, es resurgir engañoso, porque es un resurgir de la impresión de la historieta argentina pero no de la industria.

HL: Nunca tuvimos una industria, vamos a empezar por ahí. Nosotros, en los años cincuenta tuvimos de todo: había editoriales, había revistas. Desde finales de los cuarenta, todos los cincuenta y los primeros sesenta, nosotros en los cincuenta cuando se popularizó tanto la historieta, ahí teníamos nosotros que habernos quedado. Y en los setenta que comenzó a subir un poquito, hubo una subida, ni Columba ni Record se preocuparon de otra cosa que ganar guita, sobre todo Record. Y nosotros laburábamos pero lo que tenía que haber hecho la industria entonces era haber aprovechado esto. Nosotros no teníamos asociación de dibujantes, asesoría jurídica no se encargaba de nada, ¿viste? Industria tenía Francia, puede tener España, puede tener Italia, tiene Estados Unidos, tiene Japón, pero ¿nosotros? Nosotros nunca tuvimos industria. Los editores, cuando les vino la cosa, bajan la cortina, se acomodan, y bueno. Ni siquiera España, España se cayó, antes era Barcelona el centro editor en los años setenta, maravilloso, pero ¿ahora? Pero los americanos, los japoneses, los franceses, esos tienen una industria, nosotros no. ¿Ahora vamos a hacer una industria?, si en aquella época no la hicimos, ahora nos va a costar. Remontar eso va a ser difícil y más remontar con los que vamos quedando y la gente joven que va intentando... Lo que tenemos de bueno es una Escuela. Eso es real, una escuela reconocida; a nivel mundial puede ser la cuarta escuela reconocida después de la americana, la japonesa y la europea. Porque, tanto los editores americanos como lo ingleses como otros ya respetan el trabajo de "los argentinos", y eso es muy importante, sobre todo en los últimos 15 años. Los que tenían miedo a la distancia, como los yanquis (los ingleses llevaban más tempo contratando gente, desde los cincuenta), ya se vienen confiando más desde los noventa. Es una escuela reconocida, es decir, va un argentino, manda un buen material y lo miran distinto. Hay tal cosa, el grafismo, la forma, la fuerza, la forma de caer el laburo, cómo se cuenta..., hay una escuela que está reconocida y eso es importante. Pero, de ahí a remontar y hacer una industria es un poco difícil, es algo que no estuvo nunca. Sí, en un momento dado la historieta era popular, se pudo aprovechar aquello, pero no se aprovechó. En la

década de los sesenta se siguió con la inercia: sacaban dos obritas, dos, tres, cuatro revistas que había, una tenía cuatro revistas, otra editorial tenía otras cuatro, por meses hubo doce revistas, y seguimos por veinte años, y a partir de los noventa empezó la inundación de materiales extranjeros, porque se empezaron a parar, quedaron cinco editoriales solas, se murió *Fierro* en el noventa también y, ¿quién quedaron?, quedaron Record y Columba, que duraron cinco o seis años más, pero haciendo siempre lo mismo, y hubo un momento en que no fue más. Se acabó. Y lamentablemente tenemos el público, vas a los eventos y ves a gente joven que viene a ver manga y superhéroes, pero también viene gente grande que tiene la reminiscencia de la historieta de los sesenta y de los años setenta, así que el público está, pero captarlo no es fácil. Y menos todavía si vos pensás lo que los chicos están haciendo, muchos, no todos: los temas. Hay que pensar si a la gente le interesan los temas que se están proponiendo. Es otro tema que es bastante jodido y... las cosas que estás viendo, los fanzines, que no son malos fanzines pero tenés que ver el guión, qué es lo que están contando: cuentan historias de su vida, cuentan que sé yo, no cuentan una aventura, muy pocas cosas de eso, y al lector no sé si le interesan ese tipo de cosas, hay lectores que no le interesan, y si les das un buen laburo, algo con contenido. ¿Qué es la historieta que funciona? La historieta que funciona es la que está bien hecha, la que tiene contenido de guión, la que tiene contenido de dibujo. Y lo que está bien hecho no es solamente lo que está bien dibujado, hay que hacerlo con buen contenido. Te dicen, cuál es la historieta ideal, el tema ideal... no, no hay un tema ideal, tiene que haber una cosa bien hecha, con contenido. Y le puede gustar al más chico, al más grande. A cualquiera.

JP: De la gente nueva, ¿quién te parece interesente?

HL: Hay varios: el chico Saez Valiente, Salvador Sanz, Luca Barela, Calvi... sí, pero tampoco son "la nueva generación". Los chicos de La Productora, hasta Agrimbau, pasando por Gustavo Sala y Barela, todos pasaron los treinta años, pocos tienen 23 ó 24, todos los demás son treintañeros largos. Toda esa generación apareció cuando eran los movimientos de fanzine pero ahora de los veinte no hay, ellos ya no son la "nueva camada", son una camada poco publicada pero realmente hace 20 años que están haciendo historieta. El que pudo metió laburo, fue y metió laburo, pero los chicos de las nuevas camadas están saliendo algunos, sí, pero ¿cómo los ves, dónde los ves? No tienen oportunidades de mostrarse. Si hay chicos que andan bien, chicos que fueron alumnos míos en mi taller y que están laburando bien, pero ¿dónde los podés ver? Tienen que intentarlo fuera, no hay posibilidades de hacerlo acá.

JM: A no ser que recurran a Internet.

HL: Sí, tienen sus páginas, dentro de eso hay mil opciones que por ser tantas no se ven. Hay muchas posibilidades, esto es una herramienta calificada, con esto la cosa es distinta a hace 20 años, la cosa es distinta desde hace cinco o siete años, del 2000 para acá. Contactarse con una gente, con un editor que te vea la página y se consiguen laburos así. También tiene su contra: ha habido gente que le han hecho laburar y que luego no le han pagado... si no hay contrato por medio es difícil. Pero, en fin, hay posibilidades de mostrar sus páginas, suben sus cosas, las muestran, y eso también ayuda. Es lo que hay.

JM: Está todo muy... con muy pocas opciones.

HL: Lógico. Va creciendo pero no va creciendo en la medida que debería crecer. Y es como dice Jorge, hay cosas que aparentan ser, pero luego no son así. Las publicaciones están, el público también, pero no es una cosa de venta. Es jodido.

JM: El autor argentino, como el español, tiene que recurrir a una especie de emigración desde el interior para poder sobrevivir.

HL: Es que no hay una industria, es lo que veníamos diciendo. Hay materia prima como para laburar y es un trabajo que, si se aprende, puede hacerse en cualquier lado.

JM: El otro día, Cacho me lo comparaba con el fútbol, porque desde aquí se exportan jugadores a todo el mundo.

HL: Hay quien lo compara con el fútbol, dicen: aquí se forjan jugadores que luego se exportan a otros mercados más potentes. Pero el fútbol es una industria. Es otra cosa, y desde hace muchos años. En esta tierra hay grandes jugadores y hay clubes donde los van juntando, los prueban. Nosotros [los historietistas] no tenemos editoriales para hacer eso. Los clubes son las editoriales. Toman a esos chicos, los hacen, tienen un lugar donde desarrollarse, pero en la historieta eso no lo hay. Está el germen, sí, pero la formación es importante. El tipo debe tener la paciencia para aprenderlo [el oficio] y hacerlo para poder utilizarlo en todo el mundo. Salvo Japón, que es imposible entrar, podés entrar en cualquier mercado; tienes que hacer tu experiencia, por supuesto, pero es un oficio para laburar en cualquier lado.

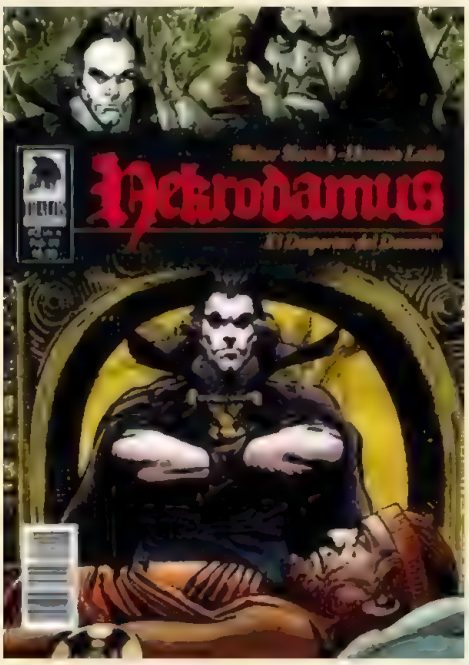
JM: Es una ventaja de la globalización. Sergio Cabrera está despuntando

en Inglaterra con los cómics por *iPod* y tiene hasta 10.000 descargas de cada título (cada descarga cuesta un euro). Él lo compara: cuando yo editaba vendía, como muy muy mucho, 2.000. Y es un argentino el que está teniendo más éxito con esto. Es sintomático. En España el primer premio Planeta se lo llevaron dos de Argentina, primer premio FNAC, un argentino.

HL: Es lo que hablábamos del estilo. Es la forma de contarlo, la intensidad, el contenido. Aquí hay una escuela. No hay una industria pero hay una escuela.

JP: ¿Por qué crees que las grandes editoriales no apuestan por la historieta?

HL: Porque no hay negocio, dijeron. [Jorge Palomera habla del negocio de hacer humor gráfico, de De la Flor y de Sudamericana] Pero De la flor es De la flor. Ahora está intentando publicar Sudamericana, pero no te olvides de que Sudamericana es una empresa extranjera. Y el humor, no te olvides, que entra en todos lados, en diarios, en revistas. Pero ponte a mirar ¿cuántas revistas de humor hay? No hay revistas de humor. La *Barcelona*, sí, que es un fanzine, y trae notas más que nada, no trae dibujos. En el humor gráfico, sacas *Clarín* y no hay nada. *Página 12* es igual, es la misma historia, entrás por *Clarín*, por *Página 12*, es una parte de algo. *La Nación*, esos son los que podrían hacer algo en la industria, con toda la parafernalia que tienen podrían meter historieta, más historieta y para ellos no sería un mal negocio, pero siguen diciendo que no es negocio. Una vez que se lo planteamos dijeron, sí, tenemos máquina pero no tiramos menos de 20.000 ejemplares, y ahí no hay negocio. Pero les decíamos, con la promoción que podéis hacer. Yo se lo dije antes de que saliera la la primera tanda de la *Biblioteca Clarín* [que fue un éxito]. Le dije, vamos a ver, escúcheme una cosa, ustedes tienen televisión, tienen imprenta, y la historieta nunca llegó a la televisión, la propaganda de la historieta. Si ustedes la hacen cuatro veces por día, si eso entra, se vende, no tendría ningún tipo de problema. Una vez Columba hizo algo, pero una vez, no varias veces, pero una vez.



JP: No sé si el primer número que salió en esta primera colección, que fue Mafalda, vendió 50.000 ejemplares.

HL: Pero no, a Quino lo volvieron a reeditar. Sacaron una segunda edición y se vendió. Vendió 120.000. Te digo esto porque yo al tipo lo veo cuatro o cinco veces después de esto y tenía 35.000 de promedio [de ventas], pasó la media de los 20.000. Si la historieta tuviera la posibilidad de llegar a mostrarlo en televisión ¡¿cómo no va a vender!? Se vende, el público está.

JP: Con Thalos tenés un montón de proyectos.

HL: Tenemos entre diez y doce historias para lo que estamos haciendo con Ferrari. Ahora sale *De la tierra a la luna*, me lo dijo ayer que me mandó un mail. Está lo de *Nekro,* que ya salió la cuarta revista. Ahora me dicen que sale *Poe* y que sale la reedición del segundo de *Lovecraft*. Después, quieren sacar *Belzarec* y tienen que sacar una

que también hablamos: sacar un álbum con unitarias que a mí me interesaban. Después está el cuarto de *Lovecraft,* que también lo quieren hacer. Yo con ellos tengo un arreglo hasta abril del año que viene, económico, y son cosas que van saliendo. Me quieren comprar las dos cosas que estamos haciendo, las tres, porque ahora estoy haciendo *Maura*, y va a salir algo que hice con Ferrari en *Magma*, el "Atamán". También quieren hacer un álbum con historias de vampiros. Y reiniciamos con Jorge Morahín reiniciamos *Krantz*, que es un personaje que hicimos en el año 1982, que se cortó en la tercera porque los italianos, cuando empezamos a hablar de los rosacruces, se cagaron y cortamos en el tercer capítulo. Desde entonces me vienen jorobando con eso, pero mucha gente se acuerda de esa historia, y ahora estamos haciendo el *remake* y los 12 capítulos iniciales los acomodó un poquito él y yo los estoy dibujando. Y en esto también ya se prendió [Pablo] Muñoz, que se enteró porque habló con Morhaín, y dijo eso lo quiero publicar yo.

JM: Podríamos decir que tu punto fuerte son las adaptaciones literarias a la historieta.

HL: Ahí sí que te puedo decir que eso es un producto propio. Empezamos hace diez años, con un par de cosas que me las hizo Ray Collins y después hicimos un relato gráfico y mi señora me llevó el tema de las adaptaciones. Eso sí, es una cosa más propia, de cualquier manera, estos proyectos nuevos que estamos haciendo los pergeñé yo, yo busqué al guionista y le ofrecí la posibilidad de hacerlo, y los tres o cuatro que lo estamos haciendo fueron amigos en general, y los estamos haciendo así, de onda. Por suerte tenemos en Thalos una salida.

Las sugestivas historias de Lovecraft sirven a Lalia para adaptarlo magistralmente.

JM: Qué autores prefieres adaptar. Lovecraft es obvio...

HL: Mira, Lovecraft es un poco circunstancial porque, cuando yo se lo ofrezco a Martínez tenía dos. Y le di otros dos o tres escritores más, dos o tres adaptaciones más. Habíamos hecho algo de Stevenson y había otros dos o tres, y ellos eligieron Lovecraft cuando lo vieron porque decían que de la literatura a la historieta era el autor que más posibilidades tenía. Y a partir de ahí dijeron, ¿cuántas más tienes?, porque tenía dos y querían hacer un álbum. A partir de ahí tuve que hacer otras cinco historias más, se hizo el primer álbum, se hizo un segundo álbum, un tercer álbum... yo tengo casi 25 adaptaciones de Lovecraft. Después empecé con Poe. Tengo de [Ambrose] Bierce cinco o seis, de Stevenson tengo otras cinco o seis, y de otros autores. Generalmente no tengo autores preferidos, aparte de Lovecraft, que fue donde más me metí y tengo más imágenes. Hay autores que los lees y te van generando imágenes. Yo tengo cerca de doscientas y pico adaptaciones y tengo más de 1.000 cuentos leídos, que son bárbaros, pero muchos no me sirven para la adaptación, sólo uno de cada cuatro que leo creo que lo puedo adaptar, no es más. Hay cosas que son interesantes, pero o son muy extensas o muy literarias para poder contarlas gráficamente. Por ejemplo, "El pozo y el péndulo" es una historia que es tan buena, de Poe, pero no podés hacer tres páginas con ella, no le puedes dar más, porque es una reiteración y en historieta no se aguanta.

JM: Las adaptaciones de Lovecraft, ¿qué diferencia hay con la que hizo Alberto con los Mitos de Chtulhu?

HL: Yo traté de no ver cosas de Alberto, durante bastante tiempo, y es un poco como el tema de las películas. Este chico uruguayo hizo lo mismo, sabía que nosotros habíamos adaptado y no había leído nada de nosotros. Evidentemente, siempre te van quedando cosas. Intenté evitar la comparación, y Breccia es un de mis maestros, viste, más que nada está en la forma en que yo lo puedo contar. Algunos te dicen comentarios y siempre caen en la manida comparación, rompen demasiado la bola, porque no me gustan las comparaciones, sinceramente, por el hecho de que Breccia, ahora, Breccia y como lo hacía, pero es siempre eso, lo de Breccia es más... Sí, macanudo, el trabajaba más libre y yo trabajo más como... novela gráfica. Yo trato de contar algo que cualquier tipo lo pueda entender como un guión, haya leído el libro o no. Breccia te lo tira y hace una cosa más libre, trabaja más para el tema de la historieta; el tipo que leyó el cuento lo interpreta pero el tipo que no leyó el cuento le puede gustar el dibujo pero por ahí son maneras distintas de encarar la historieta. Pablo de Santis, el director de Colihue, diferencia muy bien cuáles son las dos formas de actuar. Él lo define muy bien: Breccia es una punta y yo soy otra punta. Él tiene una manera de contar y Lalia tiene la manera opuesta de contar. Las dos son válidas y cada uno tiene su forma. Yo lo cuento para que cualquiera pueda entenderlo, y Alberto lo contaba para quien lo entendía y, si no lo entendía, mala suerte. Siempre cuando vos dibujas te tiene que gustar lo que estas dibujando para que le guste a los demás. Él dibujaba de otra forma, él que lo entendió, lo entendió, y el que no, pues no. Yo trabajo para un público que lo entienda. Si no, no tiene sentido. O sea, uno trata de meterle ese clima. Unos dicen: Breccia cuenta para la historieta y Lalia cuenta para los fanáticos de Poe, y bueno, son puntos de vista que unos dicen con más o menos razón o con más o menos conocimiento. Yo cuento distinto a Breccia, pero yo no hago comparación. Yo trato de seguir mi camino y de hacer mi forma de trabajo, y cómo se lo entrego a la gente. Yo tenía una idea de cómo él trabajaba, tampoco la conozco a fondo, por lo que yo estuve con él, o por lo que yo sé cómo era él o cómo se manejaba él, pero eso no quiere decir que yo tenga más razón que él. Son formas distintas.

JM: ¿Qué autor literario te dio más dificultades a la hora de encarar la adaptación?

HL: Poe. Parece mentira pero Poe. ¿Y por qué Poe? Porque tiene momentos para mí que es muy gráfico, pero tiene momentos muy literarios. Y tiene cosas muy piolas, como "El pozo y el péndulo", y es que vos agarrás diez cuentos del tipo y cuatro o cinco son buenos cuentos que sí te dan para adaptar, pero de Lovecraft agarras diez y los diez cuentos que lees son gráficos. A mí por lo menos me produce eso. Y me dicen, no, pero si es muy hermético, Lovecraft te cuenta y nunca da definiciones, este tipo de cosas. Pero a mí me las da, a mi manera, yo trato de interpretarlas y de volcarlas después, que sé yo. Por el lado de Lovecraft tengo buenas críticas, porque los que siguen a Lovecraft hablan bien del trabajo, no debo estar muy equivocado si los que siguen el trabajo de Lovecraft, lo que lo leen, lo aprecian. Que hagan la comparación con Breccia, no sé, posiblemente sólo la hagan en el aspecto técnico, de cómo encara uno y de cómo encara otro. Con los otros autores que yo estoy adaptando, Bierce es un autor que me gusta muchísimo, por el cinismo que tiene, la forma en que lo cuenta, y es un tipo que cuenta con imágenes, son todas cosas que lees del tipo que tiene trasfondo y que te da imágenes y eso es lo que yo busco, también me motiva mucho. Stevenson, alguna de sus cosas me parecen fantásticas.

JM: ¿Algún autor argentino?

HL: Argentino hubo uno, que me gustaba mucho, que yo lo hice: Quiroga. Después hay otros que son un poco problemáticos por los derechos, me gusta Mujica Láinez, me gusta muchísimo, y me gustaría mucho hacer algo de este amigo de Borges, Bioy Casares. Pero, ¿viste?, chocas con el problema de los derechos y es un tema. De los que más me gustan, Quiroga me gusta muchísimo, de él hice el *Almohadón de plumas* y pude haber hecho otras cosas.

JM: Dónde nace esta necesidad, no por adaptar sino por hacer interpretaciones, como las de Verne, donde cambiáis los puntos de vista.

HL: Sí, sí. *Robur el Conquistador, De la tierra a la luna*... él cambia el punto de vista en todo. Por ejemplo, en *De la tierra a la luna* el punto de vista es el del tipo que hace el cañón, el inventor del cañón. Él mete un personaje que es del gobierno, que en realidad es un agente encubierto del gobierno y que se va a tomar el invento como un arma, no como un lanzamiento, cosa que el autor no sabe y cuando el autor se entera se pelea y lo mata y el despelote se monta cuando el tipo va al juez y le cuenta toda la historia y el juez lo exime al tipo de la culpa porque el otro termina siendo un agente encubierto y en vez de utilizarlo como un lanzamiento a la luna lo terminan utilizando como un arma de guerra. Está bueno, porque es utilizado como un cuento distinto al original, le da una vuelta e tuerca. Más que nada nace como una necesidad mía, de que a mí me gustaría hacer tal cosa y, hablando con Ferrari, me dije se lo voy a ofrecer a ver si le gusta. Y cuando iba a salir en la *45 toneladas* el Inspector Bull, fui a ver a un amigo de él, un tal González y cuando salimos, en un cafelito, le dije: tengo este pro-

yecto para hacer ¿te interesa?... Si, dale, vamos. Y después pensé en el guionista y lo fui a hablar; así pasó con Schimpp, con Collins y con Morhain. Así salió un poco la necesidad de salir del horror para entrar en la aventura y en la fantasía, que si bien *El fantasma de la ópera* y *La guerra de los mundos* tienen algo de terror y un punto en el cual tiene mucho que ver el clima, tiene mucho más que ver la aventura y la fantasía. Era una necesidad de parte mía salir un poquito del terror.

JM: Un cambio de registro para no aburrirte, imagino.

HL: Si, pero para no aburrirme yo, no para no aburrir al público, pues el público lo compra, consume ese tipo de cosas. Yo me siento cómodo pero para salir yo un poquito de esto. Pero no puedo porque, ¿viste?, sigo haciendo una historia de vampiros con Schimpp. Él fue el que tiró de mí, me dijo ¿qué te parece?, yo quiero hacer contigo una cosita de vampiros, de relatos antiguos de vampiros. Tengo una barbaridad de libros, si quieres te los mando para que los leas. Mandámelos a ver qué pasa. Veo algunas y digo, es interesante. Luego... otra vez el terror, los vampiros. Si no, ya te digo, hago lo de *Maura,* lo que estamos haciendo con Ferrari, estamos haciendo otro proyecto lindo del que hicimos un primer episodio con Collins, el *Arsenio Lupin*. El lo toma no como es Lupin, pero no como el ladrón de guante blanco que es, sino como un actor pues no se le conoció la cara real del tipo. También íbamos a hacer otro personaje, *Rocambole*, que es un personaje de fin de los 1800 y hasta 1930 o 19veintipico, que fue un personaje que mi viejo o mi mamá me contaban, historias de Rocambole, allá cuando yo era pibe. Siempre me quedó eso de Rocambole, con ganas releerlo. Collins consigue el libro original de 300 páginas y, me dijo, voy a leerlo, después te lo paso. Me dice, leerlo vos a ver qué te parece. Lo leí. Las 100 paginas como por un tubo entraban, pero después (cosa que pasaba con los libros de fines de 1800, a la mayoría de los escritores), al pasar de las 100 páginas había un mejunje que no entendías nada, ni quién era un personaje ni quién era el otro, y empezaba a ramificarse la cosa y se perdía, era como si después no pudieran hacer el remate. Qué te parece, me dijo, pues las 100 primeras páginas y después para de contar. Él es un ávido lector y te puede hablar tres días de lo que es literatura. Lo mismo, las 100 primeras páginas y después es una cagada, algo completamente confuso, y no sólo pasa con éste, pasa con varios escritores de la época, la mayoría de los cuentos no tienen remate, terminan como si el tipo se cansó de escribir. Al final [Collins] le tuvo que hacer algo porque si no no tenían gancho. Y teníamos como Plan B la posibilidad de hacer Arsenio Lupin y me tiró el primer guión y me gustó, estuvo lindo. Ahora quiere terminar el segundo [guión], y después vemos para arrancar con el proyecto, que también que es un poco dentro del clima pero para salir del horror

JM. Vienen tocando lo policíaco, la aventura, el terror...

HL: Ahora estoy tocando terror porque no tengo mas remedio, con los vampiros, pero con lo otro estoy tocando aventura y fantasía, con lo otro estoy tocando policial, con Arsenio Lupin tomamos una cosa también policial y siempre cosas que tengan que ver con lo épico. Ojala podamos hacer una cosa interesante. De proyecto, estoy haciendo cuatro proyectos a la vez. Ahora estoy completando algo para el yanqui éste, 70 paginas para fin de año que tienen que ver con una colonia terrestre dentro de 300 años, en Marte, están los marcianos que viven bajo tierra y, bueno, lo estoy haciendo porque es un tema más económico que otra cosa. Y lo otro, es como ir probando suerte por intermedio de tal o de cual, al menos de los cinco proyectos están tres colocados y los otros dos están ahí. Ya estamos como para decir estamos empezando a hacerlo y lo ideal es que del primero al segundo esté la venta hecha tener la tranquilidad de que no estamos probando y de a ver qué hacemos entre trabajo y trabajo. Es más seguro. Uno aspira

a eso: vas preparando lo que querés hacer, y si sale lo primero ya trabajamos más tranquilos.

Algunos de los estudios de personaje p obra *Belzarek* que Horacio Lalia realiz que dan fe del detallismos con que el a cuida sus creaciones

JP: ¿Seguís dando clases acá?

HL: Sí, sí, lunes y sábado. El taller lo seguí manteniendo, yo no me he ido por los chicos, preferí quedarme con el taller de acá y no tener que ir a lidiar allá, en aquel tema tan comercial. Yo prefiero quedarme en mi taller, trabajando de otra manera, es otra cosa…

JM: ¿Cuál es tu rutina de trabajo? ¿Cuántas horas dedicas al tablero por día?

HL: Cuántas horas... Yo vengo calculando diez horas. Empiezo a las nueve nueve y pico de la mañana y termino a las nueve y media de la noche. Ojo, hablemos de

que bajo a almorzar, salgo una hora y pico a caminar, y a tomar un mate, un par de horas y después me quedo hasta la hora de la cena. Y luego me quedo un par de horas en la computadora a ver mensajes y eso. El sábado a la mañana y el lunes a la noche tengo clase, y el domingo a la mañana algo hago. Estoy laburando de lunes a domingo.

JP: ¿Y por qué das clases?

HL: Clases doy porque es una... me gusta... me gusta más dibujar que dar clases, pero... y por otro lado porque es una entrada para mí, que es importante. No lo hago tanto por una entrada de dinero, es por una necesidad de poder hacerlo. Hubo un tiempo en que me pedían que hiciera clases. Yo no sentía, o creía que no podía, estaba medio en duda. Porque el tema no es el conocimiento que puedas tener sino la transmisión, que ahí es donde uno... Lo que puedes saber, el chico puede entender lo que estás diciendo, porque no es tan fácil el tema de la comunicación. Hasta que un día me decidí porque insistieron en el Centro de Alcalá Ramos, que estuvo un tiempo detrás mío en un lugar en que enseñaban música, artesanía, danza y fueron a poner un curso de historieta y dije, bueno, lo vamos a hacer. Me puse a armar un programa pensando la forma de enseñanza, y eso de que te contestas con evasivas. Pensando en esas cosas armamos un programa que, al principio, yo aprendí mucho con los chicos pero me dí cuenta de que podría transmitir, que lo entendían, que los conceptos para ellos eran claros. Y cuando los primeros empezaron a laburar, como los chicos de La Productora ya entonces me puse la satisfacción de decir que, bueno, los conceptos los utilizaron y les sirvieron como para poderse inventar una carrera, un laburo, y ya con los años me seguí metiendo en el tema y lo seguí haciendo porque me gusta dar clases. Me gusta más sentarme en el tablero porque puedo hacer muchas más cosas, pero el hecho de hacer docencia me gusta, porque la experiencia del laburo este es importante.

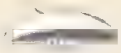
Explicaciones de anatomía del autor en el Instituto Horacio Lalia para las artes aplicadas a la historieta

JM: Horacio, te damos las gracias por tu amabilidad. También queremos darle las gracias a Jorge Palomera por su participación en la entrevista, y decirte que ha sido un placer.

HL: El gusto fue mío, el tenerte acá. Espero que fuera bueno.

NOTAS:

[1] Instituto de Directores de Arte, creado por Pablo Pereyra junto con Ángel Boltinoff y Alberto Breccia.
[2] Gor es el acompañante deforme de Nekrodamus.
[3] Creemos que se refiere a Harris Comics.
[4] Se refiere a las publicaciones HACHA presenta... que fueron cuatro: *Desde el umbral de la cripta*, de historietas de Lalia con Albiac y Slavich; *Fata Morgana*, de Alcatena, pero consistente en ilustraciones; *Historias del Desierto*, de García Durán; *Tokoyo Monogatari*, de Schimpp y Alcatena.
[5] Figuraban como editor responsable: Belkys Montiel, como director editorial: Pablo J. Muñoz, y como coordinador editorial: Santiago Chaumont. De *Hacha presenta* el director editorial fue Luis García Durán.



TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- A DE ANARQUÍA
- ADAPTACIÓN E HISTORIETA
- ASUNCIÓN Y GÉNESIS PARA UNA NUEVA HISTORIETA LATINOAMERICANA.
- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA
- DE CÓMO SONAMOS A MANECO
- DESDE LA VIÑETA
- DON PASCUAL
- EDITORIAL para Tebeosfera 2ª época, núm. 1. ESPECIAL ARGENTINA. Edición coordinada por Javier Mora
- EL CONOCIMIENTO, CAPITAL DEFINITORIO DEL CAMPO DEL PODER
- EL DÍA QUE BATMAN FUE PIRATA
- HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA
- HUGO PRATT ¿ITALIANO EN ARGENTINA O ARGENTINO EN EL MUNDO?
- INCURSIÓN CHARRÚA
- INVESTIGACIONES Y ANÁLISIS TEÓRICOS SOBRE LA HISTORIETA ARGENTINA
- LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA
- LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA
- LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS
- NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO
- NUEVA SEMBLANZA. ENTREVISTA CON CARLOS TRILLO
- OESTERHELD - PACO URONDO: LA PALABRA JUSTA
- REPORTAJE A ALBERTO ONGARO, UN GRANDE DE LA HISTORIETA
- RESPIRAR HISTORIETA
- SOBRE NOMBRES Y SUEÑOS, ENTREVISTA CON QUIQUE ALCATENA
- SOCIALIZAR LA HISTORIETA - LA HISTORIETA EN LAS ESCUELAS
- TIEMPO VARADO. HISTORIETA, ARTE Y CULTURA EN LA ARGENTINA DEL SIGLO XX
- TRAS LAS VIÑETAS
- VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA
- VIÑETAS NEGRAS. MANDRAFINA
- ¡SONASTE MANECO!, O EL ORIGEN DE UN NOMBRE
- ¿QUIÉN MATÓ A SUPERMAN?

- ¿QUINO DESPUÉS DE MAFALDA?

Publicaciones relacionadas

- IMAGEN (LUMEN, 1973)

Acontecimientos relacionados

- Cita del artículo de O. De Majo sobre historieta argentina

Entidades relacionadas

- BEATRIZ VITERBO EDITORA
- Museo de la Caricatura Severo Vaccaro

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
LALIA; JAVIER MORA BORDEL; JORGE PALOMERA (2009): "LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR." en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BUENOS AIRES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/lalia_la_carnadura_del_horror.html

VIÑETAS NEGRAS. MANDRAFINA (BUENOS AIRES, 26-XII-2009)

Autor: JAVIER MORA BORDEL, MANDRAFINA

Notas: Breve inciso en la temática de este número con esta entrevista celebrada en agosto de 2009, en el domicilio y estudio del autor, por Javier Mora. Mandrafina la revisó concienzudamente en noviembre del mismo año por correo electrónico. En la imagen, a la derecha: Detalle de una ilustración de Mandrafina, sobre el terror, acaso sobre el horror... en todo caso, definitoria de su estilo.

VIÑETAS NEGRAS. ENTREVISTA CON 'CACHO' MANDRAFINA

Uno de los mejores dibujantes argentinos de la historia ha sido Mandrafina, el autor que supo reflejar como nadie (con la comparación perenne, inevitable, con Breccia) el drama de los argentinos, en todo tiempo, en todo caso. Mandrafina ha sido el autor de la derrota y de la miseria, de los vencidos, el poeta de las sombras entre viñetas y uno de los que mejor se han acoplado a los guiones en busca de esperanza de Carlos Trillo, aunque su obra es vasta, como demuestra en esta entrevista realizada por Javier Mora.

PRIMERAS INFLUENCIAS Y AÑOS DE FORMACIÓN

Tebeosfera: Lo primero, es lo que espera oír todo el mundo, ¿qué te lleva a la historieta? ¿Cuando eras pequeño, qué te llama la atención?

Mandrafina: Yo de muy chico miraba las historietas en los diarios. Te puedo nombrar un personaje, con el que empecé, incluso, a leer de la mano de mi padre, que vio que me gustaban los dibujos. Yo tendría tres años más o menos, y cuando él me veía con el diario, se sentaba conmigo y me daba charla al respecto. El personaje era Chapaleo, un buzo del Riachuelo, dibujado por el maestro Ferro. Era una tira cómica, un personaje extraordinario, que después, de grande, lo pude disfrutar mejor mientras duró. Y con eso yo aprendí a leer; no es que aprendiera a leer, sino que empecé a entrar en el mundo de las letras y los dibujos, el inicio de todo esto.

T: Te cautivaron las viñetas…

M: Empecé a ver que eso era una actividad. Todavía muy chico para darme cuenta de que era un trabajo. Me atrapó lo que era el esquema de la historieta: el dibujo y sus globitos, ¿no?, con las palabras de los personajes. Primero, por ese lado, la historieta humorística. Después, ya más grande, empecé a ver historietas de aventuras y ya no paré.

T: Con las historietas de aventuras, ¿qué autores te cautivaron más? ¿Cuál tenías tú de referencia? ¿Eran referencias más argentinas, estadounidenses…?

M: Las primeras lecturas de historieta fueron las de la revista *El Tony*, de la década del cincuen-

ta, de la editorial Columba, que publicaba material extranjero. También había producción nacional, pero a mí sobre todo me gustaba mucho Caniff. Allí vi por primera vez *Terry y los piratas*, sin tener ni idea de quién era Caniff ni de su importancia. De eso me di cuenta después; simplemente me atrapó mucho. Más adelante empecé a ver cosas de la editorial Frontera de Oesterheld, *Hora Cero*, la misma revista *Frontera*, *Misterix*, que era de otra editorial, y ya entré al mundo de los clásicos; los maestros, que fueron el mismo Oesterheld como guionista, Hugo Pratt, Arturo del Castillo, Breccia… una cantidad de dibujantes, de distintos estilos.

"Samos" serie de ciencia ficción dibujada por Mandrafina sobre guiones de Morahin para la revista derivada de *Billiken* titulada *El clan de Mac Perro*

T: ¡Y ninguno malo! Te gustaban todos los buenos.

M: ¡Creo que no había malos! Eso tuvo su ciclo, ¿no? Las revistas tuvieron su ciclo. En una época, no sé si decayó la venta, no sé qué fue (yo no era todavía profesional, para nada), pero me contaron que hubo un momento en el que aparecieron agentes de editoriales extranjeras, bueno, con promesas de contratos muy interesantes y se fueron llevando a los mejores. Entonces empezó a cambiar el plantel de dibujantes. Guionistas no, porque Oesterheld era prácticamente el único guionista de la editorial. Pero ahí bajó un poco el nivel. No tanto porque no fueran buenos los que seguían, sino porque todavía no estaban del todo preparados; empezaron muy jóvenes y fue un cambio muy abrupto.

T: ¿Y en qué momento decides dedicarte a la historieta? ¿Cuándo decides que es tu oficio, lo que quieres hacer?

M: Yo eso lo tuve desde chico. Te voy a decir, diez, doce años; cuando empiezo a leer *Misterix*, *Hora Cero* y demás… Bueno me estaba olvidando de Solano López y *El Eternauta* que fue algo que cambió la historieta argentina; el *Bull Rocket* que fue otro personaje, para mi generación, mítico. Y además comprender que dibujar era un trabajo ya me generó unas ganas bárbaras de dedicarme a eso. Por supuesto, que tuve que seguir las convenciones del momento y las familiares y tratar de asegurarme primero un trabajo más real y concreto; para colmo, cuando terminaba la escuela secundaria la historieta empezaba a decaer. O tal vez comenzó a generarse lo que después fue un mito, una de las muertes virtuales de la historieta, que pasó por muchas muertes y resurrecciones. Entonces parecía que ya no iba a funcionar más, ya no era algo que uno pudiera pensar como una profesión, así que empecé a buscar alternativas, por ejemplo la ilustración, la publicidad, algo que me permitiera dibujar, que era lo que yo sentía que era mi herramienta para ganarme la vida. Porque mientras tanto ya estaba trabajando en una oficina, en contabilidad; ahí trabajé seis años, y …

Una bala por cien mil dólares, una historieta primitiva de Mandrafina, sobre guión de Ongaro

T: ¿Te escondías y hacías dibujos, no?

M: Sí, sí, tratando de mantener vivo al dibujante que quería ser. Pero no resultaba, fue una etapa de dudas: entre la historieta, que parecía que se moría, y yo, que ya estaba trabajando y ganán-

dome un sueldo, comenzó para mí una época que ahora recuerdo como extraña; entré a una carrera que no tenía que ver con esto, Sociología, y me alejé un poco de la historieta y de la suposición de que iba a poder vivir del dibujo. Lo retomo cuando empiezo a darme cuenta de que no tengo muchas posibilidades en el mundo de las oficinas... ¡y en el de la sociología tampoco! Me atraía pero no me terminaba de convencer como para dedicarme de verdad a eso. Así que abandoné la carrera y me puse a estudiar dibujo. No abandoné el trabajo, por supuesto, porque a esa altura estaba por casarme. Y bueno, en un par de años, estudiando con Breccia y algunos otros profesores, comencé a pensar seriamente en la historieta. Ahí me convencí de que no estaba tan muerta como parecía y, bueno, me empecé a dedicar a esto. El salto real a lo profesional, que me hizo dejar mi trabajo de oficina, fue cuando Lito Fernández me ofreció la posibilidad de colaborar con él. Cuando me aseguró un año de trabajo, por casi la misma plata que estaba ganando en la oficina, no lo dudé un instante, dejé todo y me dediqué a esto. Eso fue en el año 1971.

Página de Derek, historieta de Mandrafina sobre guión de Saccomano para skorpio Gran Color, 75, de 1979

T: Además, con Lito, que en ese momento era uno de los dibujantes en boga.

M: Sí, por supuesto. Aparte a mí me gustaba mucho; yo iba a visitarlo al estudio y ahí fue que surgió la posibilidad, bah, la oferta que me hizo él de trabajo.

T: ¡Y que Dios le bendiga!

M: (Risas). Yo debo mucho a eso, aparte de lo que ya había aprendido con Breccia desde el punto de vista conceptual, teórico, técnico y demás... yo sigo pensando que la historieta se termina de hacer en el trabajo. Uno termina de ser dibujante de historietas en el tablero. Y en eso me ayudó muchísimo estar junto a Lito, trabajar con él, ver lo que hacía él con su pincel sobre los dibujos que hacía yo con lápiz. Y eso me dio un oficio en ese año como nunca me imaginé.

T: ¿Qué diferencias encontrabas, cuando estabas trabajando con Lito, con respecto a la enseñanza teórica que recibiste en la Panamericana?

M: No se trataba de la Panamericana. Ya se habían separado varios profesores. De los "doce famosos artistas" que constituían el plantel docente de la Panamericana se habían desprendido unos cuantos y armaron otra escuela paralela. Hacía, en ese momento, unos tres años que estaba. Yo fui ahí en el 68. Se llamaba IDA. Instituto de Directores de Arte... creo que era. Nunca me acuerdo bien pero la sigla era IDA. Y allí hice un año de anatomía, con Borisoff, que era uno de los que habían sido profesores en la Panamericana. Y después al año siguiente estuve con Breccia e hice un año y medio, dos años, de historieta con él. Después él se fue, se desmembró ese grupo, ese instituto y terminó la etapa de estudio. Pero vos me preguntabas qué diferencia podía encontrar... No. Ninguna. Fue como la confirmación de lo que había aprendido. Breccia tenía un sistema de taller; nos enseñaba, nos explicaba, nos hacía trabajar mucho sobre los conceptos pero dibujando: nos daba guiones, nosotros los resolvíamos y a partir de eso íbamos revisando nuestro propio trabajo y desmenuzándolo y así íbamos descubriendo la profesión, integrando la guía que nos daba él y nuestro propio trabajo. Pero nunca es lo mismo, eso sigue siendo algo escolástico. Lo otro, la puesta de verdad en el tablero, es el trabajo que después tiene que terminar en una editorial e impreso. Simplemente confirmé eso; aparte, Lito había estudiado a su vez cuando todavía Breccia estaba en la Panamericana. Y con Pratt también, cuando todavía no se había ido de re-

greso a Italia. Bueno, los conceptos eran los mismos. Lito era un seguidor de Caniff, que era lo que a mí me gustaba. Y de alguna manera era también del tronco de donde provenía el estilo de Breccia, si bien, obviamente después él se abrió por otros caminos, las raíces estaban en Caniff y bueno, ninguna diferencia. Lo único sí, el oficio real. Poder volcar eso y convertirlo en algo concreto, en una página dibujada.

T: Y ya palpar las viñetas impresas, que supongo que sería tu obsesión; ver cuanto antes la publicación.

M: Ah, completamente. Sí, sí. Cierto que ahí estaba tamizado por el hecho de que yo hacía sólo el lápiz, y lo que veía publicado de esos trabajos era la tinta que Lito hacía con mis dibujos. No es lo mismo. Por supuesto que igual ayudaba mucho a esa afirmación profesional del principiante de ver publicado algo en lo que ya había metido mano. Eso por supuesto que sí. Pero las primeras publicaciones mías son posteriores. Fue una manera medio extraña de empezar. En realidad, mis primeros dibujos los hice en ese mismo año con un agente, por llamarlo de alguna manera, una especie de intermediario que recibía revistas viejas de cómics norteamericanos. Ese material lo daba a algunos dibujantes jóvenes que estábamos recién empezando y había que hacer una nueva versión. Se traducía el guion y se redibujaba esa historieta que era de los años cuarenta y de segunda o tercera categoría. No era ninguno de los cómics conocidos ni mucho menos. Pero tenían ese aspecto, con ese tipo de color, esa impresión, eran revistas tipo cómic. Y nuestro trabajo salía publicado en otro tipo de revistas, de segundo orden también, del tipo de *Creepy* de esa época. Así que hacíamos un trabajo en blanco y negro, que era una readaptación del cómic a otro formato y con otro aspecto. Esa es una de las primeras cosas mías que vi impresas porque después se ocupaban de mandarnos la revista para que la viéramos.
Cuando uno recuerda las primeras épocas, se le vienen a la memoria muchas cosas juntas, ya que en muy poco tiempo pasaron montones de cosas; uno trataba de incorporarse a la profesión y empezaba a tantear distintas formas de trabajo, se escuchaban todas las ofertas que aparecían y todo resultaba interesante porque era lo que uno estaba esperando, ¿no?: empezar a trabajar.

T: ¿Aquel agente era Medrano? ¿Puede ser?

M: No. Mirá, con Medrano trabajé, pero muy poco. Eran también historietas para EE.UU. pero con guiones nuevos. No había que redibujar cosas antiguas.

T: Y mira, la profesión de ayudante es algo que hoy en día no está tan en uso. Parece que los nuevos historietistas tienen que ir aprendiéndolo todo por sí mismos, incluso algunos de forma autodidacta. ¿Tú lo consideras un método válido de aprendizaje para ir adquiriendo experiencia y destreza en el medio?

M: En realidad me parece más importante tener primero una formación teórica para después pasar a trabajar con alguien y no estar sometido al aprendizaje puramente práctico con el estilo y la interpretación de otro, porque eso hace que uno incorpore no sólo las virtudes, sino también los defectos ajenos. Mejor que los defectos sean propios; no hace falta tomar los ajenos. Pero me parece que colaborar con un profesional ayuda a afirmar lo que se aprendió, como un paso intermedio.
Ahora los canales de difusión son muchísimo más amplios que en aquella época. Antes había que entrar a una editorial, convencer al director de arte, hacerse lugar en las páginas, donde no cabían todos y eso también era un filtro. En fin, es un mundo muy distinto el mundo profesional actual. Yo tengo ciertas dudas, como se puede ver, cuando doy una respuesta a esta cuestión, por-

que son épocas muy distintas. Por eso aclaro que lo que yo hago es hablar de mi experiencia. Me parece que es así pero veo que hay jóvenes que no pasan por esos carriles y les va bien. Hacen trabajos buenos muchos de ellos.

T: Sobre todo aquí, en Argentina, hay una cantera inagotable.

M: Acá se transmite eso, no sé por qué. Porque antes, mientras había editoriales, se mantenía una tradición y se iba continuando. Además había un vaso comunicante entre generaciones que eran los pasillos de las editoriales, donde se pasaba el testimonio como una carrera de postas, de una generación a la siguiente; y se iba aprendiendo un poco en ese mismo contacto, como un hilo conductor histórico. Eso se ha cortado y cambió muchísimo; ya no existe esa posibilidad y el contacto se da en encuentros organizados o en búsquedas espontáneas de cada uno. Por lo tanto, la razón que explique la cantera debe ser un misterio; tal vez lo mismo que pasa con el fútbol, pasa con la historieta. Se generan acá grandes profesionales de la historieta sin tener ahora una industria editorial, que por otra parte cuando existió nunca fue muy grande. Hubo muchas ediciones pero nada comparado, por ejemplo, con el mundo editorial francés, o, incluso, el español, que no sé si ahora estará pasando por un momento brillante, pero tuvo muchas editoriales simultáneamente. Acá nunca pasaron de dos o tres, cuatro quizás, en el mejor de los momentos.

T: Pero lo que es curioso es que en algún momento de tu carrera trabajas para todas estas editoriales a la vez. Será por algo…

M: No tanto. Yo trabajé simultáneamente en dos, tres a lo sumo, en ese momento de la vida en que, como te decía, todo pasa en poco tiempo. Trabajé en Record y en Columba, simultáneamente, en la segunda parte de los setenta y en los ochenta. Antes de eso había hecho algunas apariciones, ahí sí, en combinación con otro… Ahora me vuelve… Te desestructuro toda la entrevista; ahora me acuerdo de otras cosas, también del principio, que hice con otro dibujante, Ramón Gil, que era un compañero mío del curso de Breccia y había conseguido un trabajo en *Patoruzito*. Todavía era la revista semanal que después dejó de ser, en donde se publicaban historietas de acción, de aventuras, junto con algunas humorísticas. Eso fue a finales de los sesenta. Yo recién terminaba…no, todavía estaba en el curso con Breccia. O sea, que fue antes de haber pasado por la experiencia con Lito. Y ahí hacíamos entre los dos el trabajo. Un par de páginas que iban desde el gol número mil de Pelé…

T: ¡Pura épica!

M: (risas) …hasta historietas de guerra o históricas.

T: ¿Y la llegada del hombre a la Luna también?

M: No. Esa no me tocó. Pero me hubiera gustado. Ilustramos después algunas adaptaciones, de un par de páginas cada una, de algunos cuentos de Maupassant, de Poe, cosas así con algún toque de misterio. Pero muchas semidocumentales como lo de Pelé. O, si no, otras que eran las expediciones a la Antártida y todo ese tipo de historietas. De ahí salían cosas rarísimas. Tengo algunas

guardadas todavía que no se puede creer cómo se publicaron. Pero bueno, era lo que hacíamos nosotros en ese momento, intentando, además, buscar un camino.

T: Lo difícil.

M: Difícil, sobre todo… trabajar en equipo. Dos inexpertos, trabajando juntos, combinando el trabajo, en ese momento daba un resultado… (risas) Y no, no. No era bueno.

T: Sí, porque después mayormente, tu técnica de dibujo hace de todo, ¿no? Lápiz, tinta…

M: Sí. Pero hubo más trabajo en grupo. Hicimos una serie en el año ese en que yo estuve trabajando con Lito, setenta y uno. Y eso ya era más profesional. Fue un equipo de tres dibujantes que incluyó en una primera instancia a Lito. Ahí éramos cuatro… Hicimos una historieta para un suplemento que aparecía con la revista *Billiken*, una revista infantil de la época; todavía sigue saliendo, si no me equivoco.

T: Con Morhain, ¿no? esa obra…

M: Exactamente. Claudio hacía el guion y después, no sé con qué criterio, nos repartíamos el trabajo. Me acuerdo de que yo pasaba a tinta. Los enfoques los marcaba Marchionne, que era el más experto, aunque al principio los marcó Lito, que también definió los personajes. Y a partir de ahí, Marchionne armaba el relato. Yo terminaba el dibujo y pasaba a tinta las figuras y después Szilagyi dibujaba los fondos, los vehículos… para volver a Marchionne, que daba el color. Hacíamos una ensalada de estilos… pero había quedado bastante integrada. De ese trabajo no me arrepiento tanto. Es el trabajo de tres novatos en el que alguno tenía una experiencia un poco mayor que la del otro y daba un resultado profesional digno. No duró mucho eso, porque no duró mucho tampoco el suplemento. Pero, bueno, era el momento en que uno hacía varios trabajos simultáneamente. Porque ya te digo, en esos tres años, sesenta y nueve al setenta y uno, pasó para mí de todo…, me casé, dejé de trabajar en la oficina, porque aquel trabajo en *Patoruzito* lo hacía mientras todavía seguía con mi trabajo contable… (risas) y también nació mi primer hijo.

T: Y ya cuando entras en Columba, es ahí cuando te integras totalmente como historietista.

M: Ahí es donde yo hago el trabajo completo. El lápiz y la tinta. A esa altura también había empezado a trabajar en *Top*, un intento de una editorial distinta, Cielosur. Esa editorial hacía un par de revistas de corte gauchesco y se decidieron a salir con un mensuario de aventuras. Pero duró tres, cuatro números, no sé si mucho más que eso. Fue una experiencia realmente interesante. Allí hice cosas, que las miro ahora y las veo raras. Eran cosas en las que uno intentaba innovar desde la ignorancia. Es algo riesgoso. Empezar a trabajar en la historieta tratando de hacer experimentos técnicos… le salen a uno unas cosas... Pero bueno, es propio de la edad y del entorno. No me arrepiento en lo más mínimo. Creo que todo eso sirvió para algo. Fueron las piedritas que armaron el camino.

T: ¿Y en Columba?

M: Mientras trabajaba con Lito yo ya había logrado que la editorial me diera un guion y empezaba a aplicar el oficio que estaba aprendiendo con él. Pero recién publiqué en Columba en el setenta y dos.

T: Y directamente las conocidas adaptaciones de películas o hacías más trabajos.

M: En esa época todavía en las revistas de aventuras de la editorial estaba vigente el tema de la

guerra fría. El mundo dividido entre espías norteamericanos y espías rusos que se entrecruzaban todo el tiempo. Y yo no quería participar en eso porque dudaba de cómo venía la mano en la editorial, y no quería terminar encasillado, ni ser lo que en ese momento uno se imaginaba que sería, una especie de agente de la penetración cultural norteamericana; entonces me dediqué a hacer historietas románticas. Me parecía que en ese mundito rosa no iba a entrar tanto esa intención política. Cosa que era cierta. Entonces hice historietas para la revista *Intervalo* que era la dedicada a las románticas. Y ahí trabajé un tiempito. Tuve un personaje. Estuve unos dos años. Mientras avanzaba con eso, iba haciendo méritos; de alguna manera iba notándose mi trabajo. Entonces empezaron a darme algunos guiones de aventuras, unitarios, sin personaje fijo. Y después, empecé a tener más confianza también, empecé a hablar con el director de arte un poco más libremente y ya fui encontrando mi lugar y podía decirle "mirá, esto no lo quiero hacer", "dame otra cosa", "historietas con algo de acción"...
Después sí vino la etapa de las adaptaciones de películas. Ahí subo al escalón del color, ese color pésimo que se hacía en ese momento pero que implicaba un precio mayor para el trabajo. Fue un avance profesional.

T: ¿Trabajabas allí o trabajabas en casa?

M: No se acostumbraba a trabajar en la editorial. Empecé trabajando en casa hasta el año setenta y cuatro. Fueron tres años los que trabajé en mi casa para Columba. Después de eso ya alquilamos un estudio con Macagno y con Marchionne, en una galería de oficinas que hay en el centro de Buenos Aires, en el microcentro, en la calle Florida... ¿Conocés la galería Güemes, entre Perón y Bartolomé Mitre? Ahí estuvimos como veinte años, con alguna interrupción pero estuvimos casi veinte años trabajando allí. Cambiamos tres veces de oficina dentro de la galería por distintas razones… para achicarnos un poco si alguno se iba… aunque después aparecía otro dibujante que se sumaba… después se iban dos… Pero nunca fuimos más de tres o cuatro simultáneamente.

T: Y entre ellos, alguna vez, Enrique Breccia.

M: Enrique Breccia, sí. Los últimos diez años estuvimos con él. Y de ellos, los últimos tres estábamos prácticamente solos él y yo. Después se fue a vivir a Rosario durante un tiempo. Ahí quedé solo. Macagno iba poco. Marchionne ya no iba.

T: Imagino que el ambiente no siempre sería de trabajo.

M: No muy fructífero el trabajo. Es cierto. Porque eran trabajos individuales… Salvo excepcionalmente para juntar algo de dinero o incluso para solventar los gastos del estudio compartido, nunca hicimos trabajos en conjunto. Poquísimas veces. Entonces como cada uno era dueño de su trabajo, los ritmos eran diferentes. Si uno estaba terminando un trabajo, el otro lo estaba empezando. Entonces las actitudes, con respecto al tiempo, eran completamente distintas. Cuando uno estaba relajado, acababa de entregar el trabajo, les daba charla a los otros, generaba una conducta disolvente (risas). Salíamos a comer. Volvíamos tardísimo, nos íbamos por ahí. Qué sé yo. Era otra cosa. Lo pasábamos muy bien. Pero era muy difícil trabajar. Con el correr del tiempo se empezó a hacer problemático, porque no había manera de que se convirtiera en un lugar de trabajo serio y constante. Entonces pasó cada uno a trabajar en su propia casa. Y nos reuníamos ahí para charlar, tomar mate, cambiar opiniones. Mientras duró nos sirvió mucho, por lo menos a mí, y a ellos creo que también, para cortar con el aislamiento. Transformar la profesión en algo con un poco más de interacción: compartir cosas, experiencias, impedir que uno se quedara encerrado en ese pequeño mundo que es el tablero.

T: Sí, porque la soledad siempre acompaña al dibujante, ¿no?

M: Sí. Es un trabajo que requiere aislamiento… Algunos dibujantes no lo necesitan tanto, Altuna, por ejemplo. Yo lo veía con frecuencia en aquella época, antes de que se fuera a vivir a España; a mí me asombraba porque él trabajaba en la casa y yo iba, a veces incluso con mi mujer, y nos quedábamos ahí tomando mate, y todos charlando, con su familia, los chicos… era una verdadera invasión. Y él trabajando. Participaba de la conversación, como si tal cosa. A mí me asombraba cómo dibujaba él con ese barullo que se armaba a su alrededor. Yo no lo podía hacer de ninguna

manera. Nunca lo pude hacer. Yo necesito siempre algo de silencio o un cierto ambiente aunque sea de otros historietistas. Si me caen amigos con sus familias…

T: Terrible.

M: Claro. Es imposible para mí.

T: Entonces para trabajar necesitas silencio y orden.

M: Orden no… Silencio absoluto, tampoco. Yo escucho radio, pero no es lo mismo. Porque si bien la radio la necesito permanentemente, por ahí en el momento de elaboración del relato cuando uno está interpretando el guion, entonces la apago y lo hago en silencio. Después cuando ya está encaminado el trabajo, la dejo encendida. Y también hay momentos en los que me funciona un sistema de desconexión interna, la radio está, pero no me doy cuenta, no la oigo. Cada tanto interrumpo el paso (risas), cierro la canilla de entrada y me pongo a dibujar. Pero es una cosa que puedo manejar yo en esa situación. Si hay algún ser viviente, no la radio, entonces ya cambia la cuestión. Es lo mismo que la vida familiar. De hecho, dejé de trabajar en casa cuando ya tuve mi segundo hijo y era un poquito más difícil de manejar la situación doméstica como ámbito de trabajo. Ese fue en verdad, el origen del trabajo fuera de casa.

UN ESTILO PROPIO

T: ¿Cuándo entras de lleno en el género policíaco? ¿Podríamos decir que sería el paso previo tus colaboraciones en Record con Ray Collins y la famosa "El condenado" con Saccomanno?

M: Ese es el momento. "El Condenado" con Saccomanno es contemporáneo de "Savarese", de finales de los setenta. Eso lo hice prácticamente en el mismo año, 78, 79, ahí empezaron las dos series. Una en Record y otra en Columba. A esa altura yo había pasado en Record por varias series que ya tenían algún componente de policial. Porque ahí el trabajo era de otra índole, podía uno encarar algo más de aventuras. De alguna manera Record retomaba la línea que había sido de *Misterix* o de *Hora Cero*, ese tipo de historias; incluso había algunos guionistas que habían formado parte de aquel grupo, como Ray Collins. Allí hice algunos trabajos con él. Mientras que en Columba era un trabajo distinto, un poco más estructurado; ellos mismos en sus tapas, nunca hablaban de historieta, hablaban de novela ilustrada. Un tipo de historias con más texto, más largas, más pausadas en el relato. Hasta la etapa de Robin Wood quien cambia eso en toda la editorial, cuando se transforma en el escritor eje de las revistas. Le da un dinamismo mayor, otro tipo de narración. Pero digamos que los dos carriles estaban marcándose por el lado de Columba y el lado de Record. Las dos vertientes: una más clásica, más antigua, y la otra, recuperando algo de la vitalidad o el espíritu que había asomado en *Hora Cero*.

T: Y ahora que no nos oye nadie, ¿con qué estilo te sentías más cómodo?

M: Con los dos. No sé si eso habla bien o mal de mí, yo en general me he ido adaptando. Traté de sentirme cómodo, seguía disfrutando del dibujo. Por ahí había algún guion tanto en un lugar como en otro, que me gustaba más, que me producía otro interés. Pero en realidad nunca tuve, y en eso también apoyo mi respuesta, una pauta fija. No es cierto que Columba me haya marcado una línea que dijera "tenés que hacer tal cosa" y yo me hubiese adaptado a eso, y del otro lado me

hayan dicho "acá tenés libertad y trabajá como quieras". No era así. Eso nunca me pasó. Obviamente que el contexto en el que se publica cada trabajo lo condiciona un poco, pero nunca era explícito. En Record era más fácil trabajar con el guionista, poniéndose de acuerdo antes de entregar el material, y no recibir el guion de la editorial como vértice del triángulo, como fue siempre en Columba. El guionista llevaba el guion a la editorial y generalmente no sabía, sobre todo en los unitarios, quién lo iba a dibujar. Y la editorial se lo daba al dibujante que le parecía más apropiado para obtener un producto que iba a funcionar bien en la revista. Recórd era más libre en esa cuestión, si bien ellos estaban conectados con una editorial italiana, que era Lancio en ese momento, y muchos guiones le venían de allá, porque después se publicaban simultáneamente en los dos países. Era un doble juego, que bastante tiempo más adelante comenzó a hacer Columba también, pero con guionistas propios. Y Record a la larga terminó produciendo todo con guiones de acá. Pero había una relación de mayor fluidez en ese aspecto. Con Record podía uno ponerse de acuerdo con un guionista amigo y armar un producto, llevarlo y si había aceptación, se publicaba. Era más difícil en Columba, pero, en realidad, nunca sentí presión por eso. Es cierto que, si hago memoria, la mayor cantidad de páginas dibujadas por mí en Columba fueron de Savarese. Y la verdad, con Robin yo me sentí siempre cómodo. El guion no me traía ningún inconveniente en ese aspecto. La temática me resultaba atractiva, el estilo de él me pareció siempre bueno y muy apto para el relato gráfico que a mí me gusta y que ya me gustaba en ese momento. Y en Record más todavía, porque allí la mayor parte de los trabajos fueron hechos con Saccomanno.
Estoy pensando… Con Trillo, no. En Record no recuerdo haber publicado con Trillo.

El condenado, trabajo con Saccomano. Este detalle procede de Fierro núm. 23

T: Este gusto por el género negro y por el policíaco, ¿ya venía de antes? Es decir, cuando te llegan los guiones de Ray Collins, de Saccomanno, luego de Robin Wood, con esta temática, ¿era lo qué tú desebas o, digamos, que se conforma una casualidad y el editor entiende que tú has nacido para este ambiente?

M: No. Eso era algo que a mí siempre me gustó. En realidad me viene más del cine. De haber visto cine y darme cuenta de que eso era lo que me gustaba estéticamente, visualmente más que nada. Y también de la literatura. Marcado un poco por la temática del policial negro, obviamente norteamericano, por encima de otras escuelas. Lo que más leí y vi fue eso, cine norteamericano de

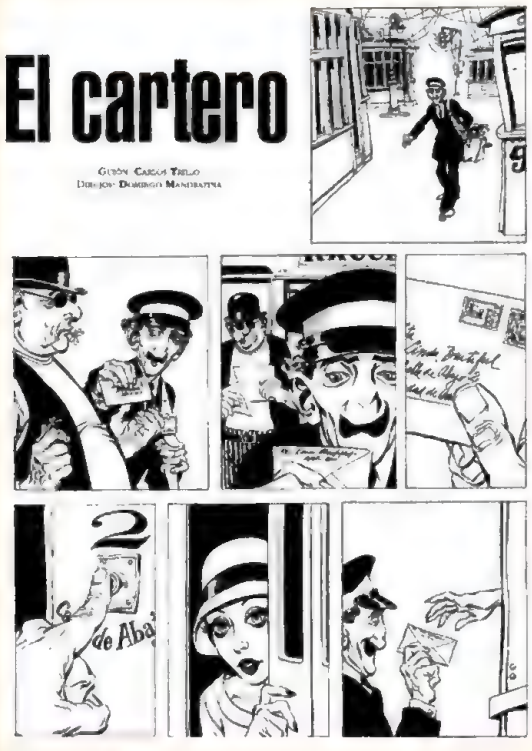
esa época ambientado en los años treinta. Siempre fue lo que más me atrajo, y aún hoy me sigue atrayendo y me gusta ver ese cine y leer esa literatura. Bueno el cine policial norteamericano es bastante malo actualmente pero te sirve el recuerdo de aquella época. Había un director, Howard Hawks, era un clásico, que dirigió una película con Humphrey Bogart…

T: A mí la que más me gusta es Cayo Largo de John Houston. Un ejemplo de historia con intensidad. Todo contado en una noche: los gansters, el hotel, el huracán y **Humphrey Bogart y Lauren Bacall.**

M: Tenía todos los condimentos. Sí, esa es buenísima también. Pero a mí la que más me impactó fue la que hizo Hawks que acá se llamó "Al borde del abismo", que era una adaptación de "El sueño eterno", de Chandler. "The big sleep", con Bogart.

T: Y en España, cosa rara, El sueño eterno.

M: Acá salió el libro traducido en la Argentina como "El sueño eterno". Bueno, también es una recreación. No sé si necesariamente "The big sleep" es el sueño eterno. Pero pongámosle que es más parecido que "Al borde del abismo". No sé por qué esa creatividad (risas). Pero esa película me impactó realmente. Sobre todo la iluminación. Yo miro mucho, más que la película, los fotogramas, que es donde me doy cuenta de que me aparece el historietista, ¿no? Porque me atrae más el ambiente, el clima que se genera con la iluminación, la distribución de los negros y los blancos, las luces y las sombras. Digo negros y blancos como si pensara en tinta china en el papel (risas). Y lo voy armando por ese lado. Eso no está en la novela. Cuando uno lee la novela lo que le atrapa es el personaje, el conflicto, el clima y el ambiente. Lo que tiene la novela negra norteamericana sobre todo con Chandler, bueno, con Hammett también, es el análisis de la sociedad, del contexto. Cómo se descomponen algunas instituciones, todo lo social que va rodeando a los personajes, aparte de la intriga misma. Eso es lo que más me atrajo.



No sé si eso se huele en las historietas. Digamos que uno va para ese lado, se pega a una estética gráfica, y se lanza por ahí, si es lo que le gusta.

T: Una de las cosas que más me sorprende es que creas series negras muy longevas. Por ejemplo "Condenado" se seguía publicando en Italia con el nombre de "Cayena".

M: Y mi intención es que siga. Tuve una disminución importante de mi producción. Fue la etapa en la que comencé a trabajar para Bonelli. Hice un par de libros, chicos, pero que a mí me llevaron mucho tiempo, de Dylan Dog. Eso me complicó el trabajo. Yo traté de seguir simultáneamente lo del Condenado pero me llevaba tanto tiempo hacer el otro trabajo, que era lentísimo en los dos. Y terminé haciendo muy poco para ambas editoriales. Muy poco. En los dos libros de Dylan creo que tardé cerca de tres años para cada uno, y mientras hacía algo del Condenado para Eura. Pero era tan poco lo que producía que había baches de publicación. Porque no podían sacar un episodio hoy y otro dentro de tres meses. Ahora estoy tratando de retomar, de reacomodar mi nivel de producción porque bajé muchísimo, muchísimo. Cuando digo nivel no me refiero al trabajo, al nivel de calidad. No lo creo. Pero sí de cantidad. Me volví muchísimo más lento.

T: ¿Y en qué personaje os inspiráis para El condenado? ¿Tiene referencias con "El fugitivo", con "Papillon", tal vez, un poco? ¿Hay alguna conexión?

M: Eso sería más bien una pregunta para Saccomanno. Él generó un poco la idea con esos condimentos. Digamos que el conflicto inicial es como el de "El fugitivo". Y el desarrollo posterior se parece al de "Papillon". Pero después toma otro rumbo. Todo eso forma parte de la génesis, de esa etapa que incluye la huída del penal de Cayena, unos pocos episodios, y después de eso ya se instala en ese barcito y a partir de ahí empieza otra historia. Apenas quedan resabios de su pasado, quedan en él pero no tienen protagonismo. Ahí no se ven las vetas ni de Papillon ni del fugitivo.

T: Es una cosa totalmente original.

M: El personaje se queda en un lugar. Es un escritor. No se sabe si frustrado o no, pero escribe. Cada tanto aparece alguna referencia a la edición de un libro. Muy poca. Recoge historias en su barcito y las relata. Esa es la clave. El ambiente sí es de novela negra. Savarese tenía una temática más parecida que a la novela negra a conflictos entre las mafias, con el F.B.I. El ambiente estaba, pero no tenía del todo un clima de novela negra. Sí tenía en cambio mucho peso la parte psicológica del protagonista y los personajes que lo rodeaban. Eso estaba muy bien trabajado por Robin Wood. Pero no me parece del todo asimilable a la temática de la novela negra. Por ahí lo de Saccomanno se parece un poco más… Está el ambiente, que se concreta a partir del dibujo, con el negro, con los personajes, le doy el condimento del coro y la escenografía de la novela negra.

T: ¿De Savarese podríamos decir que tiene también un tinte antiheroico?

M: Sí, porque es un tipo que va perdiendo constantemente. Siempre está metido en un conflicto en el que las cosas le van mal aún en el éxito, cuando logra algún triunfo personal o profesional dentro de la institución. Ya sea dentro de la policía, en primera instancia, y en el F.B.I. después, siempre es a costa de otras cosas, que ahí sí tiene un costado de lo que podríamos encontrar también en la novela negra, hay un sustrato de corrupción en el ambiente. No se mete mucho en una crítica de la institución policial o del F.B.I. Robin juega más con esa ambigüedad del policía y del delincuente, en esas zonas grises que aparecían, para la temática de Columba, como cosas audaces. En esa editorial, las instituciones estaban respetadas, cada cosa en su lugar. Era muy difícil ver un policía corrupto o borracho. Con Robin empieza a aparecer eso. Pero no sólo con Savarese; empieza a aparecer en general, fue cambiando un poco la tónica y fue creciendo. En los años ochenta, Columba ya produce un material más aceptable en esos planos. Mantenía igual otras cosas muy estructuradas, conservadoras, pero ahí se permite cierta libertad.

T: Pero, ¿podríamos decir que Savarese es el punto de arranque de este cambio de estilo en Columba?

M: No. No sé si Savarese. Me cuesta a mí analizar eso. No me animaría a decirlo pero sí creo que es una época más de Robin que otra cosa. Ya había otros guiones, como Gilgamesh, para dar un título emblemático. El mismo Nippur. Son personajes que vienen de otra tradición histórica, literaria. Tienen otras aristas. Se sale ya de la aventura común o tradicional, incluso conservadora.

T: Por ahí encontré el dato de que te habías inspirado en Rubén Marchionne para el rostro de Savarese.

M: (risas) Te lo dije yo el otro día.

T: (risas) Claro. ¡Ya sé porque me sonaba!

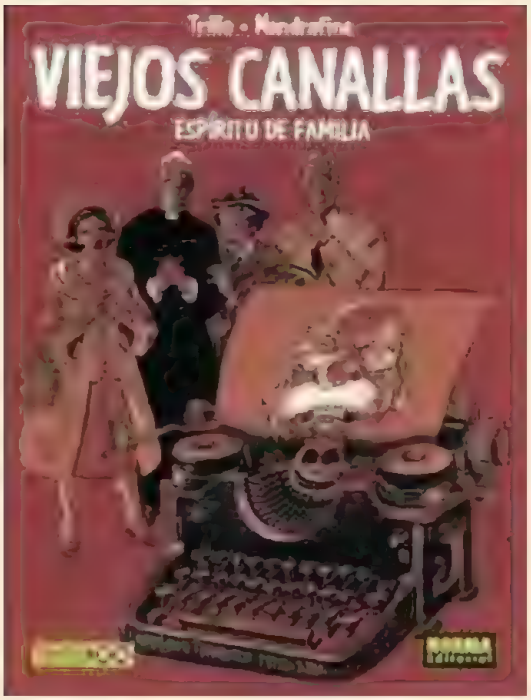
M: Sí. Sí. Exactamente. Lo tenía al lado. Esa era la época en la que compartíamos el lugar de trabajo. Y sí. Hice una caricatura de él, como para poder afirmar un par de rasgos del personaje. Yo siempre para los rasgos de los personajes me fijo en alguien. En un actor, en cualquier fotografía que vea, y de ahí trato de sacar el personaje. En general no busco un personaje sólo dibujando, como una creación. Igual no sé si existe mucho eso, cuando uno crea de esa manera está utilizando un archivo de la memoria ya copiado de alguna forma. Somos todos cazadores de rostros.

T: ¿Cuándo sientes que tienes tu estilo propio? ¿Con la confluencia de estas dos obras: El condenado y

Savarese?

M: Ahí, digamos, se arma un esquema. Todavía yo en esa época soy muy seguidor de… te voy a detallar toda la ensalada que fue conformando mi estilo: Breccia, sobre todo conceptualmente, algunas cosas del dibujo, y mucho la técnica de la tinta; Alex Toth; Víctor de la Fuente; Frank Robbins, junto con Caniff, para mí son más o menos la misma persona pero con dos brazos diferentes. Aunque me gusta más Caniff, de Robbins aprendí muchísimo. Me resultaba más transparente en su estilo. Caniff era más difícil de descifrar. A Robbins lo he seguido muchísimo. En fin, he copiado mucho, mucho de esos dibujantes. A veces no tanto en el trabajo como previamente, para entrenar la mano y descubrir dónde estaban los secretos de ese blanco y negro extraordinario. Y en De la Fuente, sobretodo, la línea y el tratamiento de esa pluma de tanta fuerza que me gustó muchísimo de entrada, en cuanto lo vi. No tanto el estilo general, que para la forma en que yo quería trabajar, me lo convertía en algo caótico. Su diseño de página, incluso, lo tomé durante un tiempo porque en Columba se usaba entonces también ese tipo de diagramación. Después volví a las tiras, y ahí entra Toth que era ya un relato más clásico. Entonces yo llamaría estilo a la conjunción de todas esas cosas: la forma de encarar el guion, de resolverlo en tiras, determinada cantidad de cuadros por página, y no tanto lo que comúnmente se llama en el mundo de los dibujantes el estilo, referido más específicamente a lo que es el dibujo y la técnica del pasado a tinta, que fue para mí siempre una obsesión particular. Eso creo que no se resuelve del todo nunca y soy consciente de que si se resuelve, se congela, uno se queda quieto con un corsé autoimpuesto. El gran problema, entonces no es encontrar un estilo sino una coherencia, como herramienta para ser comprensible, y, si es que lo logré, debe haber sido allá por los ochenta.

CONSAGRACIÓN INTERNACIONAL



T: ¿Cuándo empiezas a trabajar para la Urraca? ¿Es para *Superhumor* tu primer trabajo para esa editorial?

M: Sí, es para *Superhumor*. Y creo que fue el primer trabajo que hice con Trillo. Fue en el '79, '80.

T: ¿Qué diferenciaba *Superhumor* del resto de publicaciones de ese momento?

M: Ahí sí llegábamos con una actitud más independiente. Ya era un trabajo del que podíamos decir "de autor". Eso debería ser del año 80, más o menos. Me asombra todavía, cuando pongo fechas, el poco tiempo que pasaba entre una cosa y la otra, ¿no? Yo en el '78 te estaba contando que había empezado las historias de Savarese y del Condenado, y sólo llevaba siete años en esto. Y de pronto en un par de años ya sentía que podía arrancar como coautor de algo. Nunca termino de hablar de mi como autor, porque nunca fui un autor integral. Nunca hice mi propio guion. Sólo participé desde el dibujo, interpretando el guion, en ese rol, para diferenciarlo, sobre todo, del trabajo más por encargo que genera la editorial cuando dice: "quiero que hagas tal cosa".

T: ¿Podemos decir que en *Superhumor* tomas tú las riendas?

M: En *Superhumor* hay más libertad. Ahí empiezo también mi colaboración con Trillo. Una serie de historietas sueltas.

T: ¿Las historias mudas?

M: Antes de las mudas. Las mudas son del ochenta y dos, creo, ochenta y tres. Es la época de "El Husmeante". Eso es para otra revista que apareció en el '83. Unos pocos números. Después lo continuamos para Europa hasta que se completó. Eso fue, sí, ochenta y tres. Las mudas son entre ochenta y dos, me parece, y ochenta y tres. Sí, hay como un escalonamiento. No sabía en ese momento que después iba a ser tan difícil armar esto en la memoria (risas). De haber sabido esto me hubiera dedicado a una por vez. Hacer varios trabajos al mismo tiempo, para varias editoriales, con estilos distintos, con propuestas distintas, son esas cosas que ya no me pasan (risas). Como tantas otras.

T: Una pregunta quizás un tanto polémica. Con el sentido que tenía *Superhumor* que era bastante irreverente respecto a la dictadura. ¿Tuviste algún tipo de problema? ¿Sufriste algún tipo de represión por parte de las autoridades?

M: No. Yo no. Personalmente no. Primero porque la temática por la que me movía yo no daba mucho margen; en general hacíamos cosas que eran metafóricas. Y segundo, no tocábamos un tema demasiado puntual. Y además, porque yo entro a trabajar en estas revistas cuando el gobierno militar prácticamente languidecía. Puede ser que en el setenta y nueve, ochenta, ochenta y uno, hiciera yo algunas cosas. Pero muy poco. Eran cosas que no tocaban temas políticos o sociales. En general los humoristas tuvieron más problemas. El humorista tiene más referencia a lo cotidiano, y dice las cosas un poco más frontalmente. Aun con el envoltorio de sus propias metáforas. Lo mismo que la caricatura política.
La editorial sí tuvo un montón de problemas. Personalmente no puedo decir que los haya tenido, porque, la verdad, no creo que siquiera se dieran cuenta de que existía. Yo no tenía una militancia política concreta pero sí tenía mi postura política, contraria obviamente a la dictadura militar. De todos modos nunca vi en la historieta un canal de militancia. Siempre pensé que la acción política es lo que puede cambiar algo… Tampoco de esto quiero hacer una postura filosófica. Tal vez trabajos como el nuestro pueden ser un vehículo tan válido como cualquier otro. Yo, la verdad, es que no lo encontré en ese momento, mis inquietudes políticas me llevaron a participar de marchas, actos políticos, etc. También había hecho algún trabajo para otro tipo de publicación clandestina, pero que después no llegó a salir… Son cosas que pasan casi desapercibidas pero que hubieran tenido una canalización política más concreta. En las publicaciones comerciales, la verdad, no le vi la funcionalidad.

T: También por aquellos años se da un hecho significativo en la historieta argentina, que es cuando os invitan a una serie de autores al festival de Lucca.

M: En el ochenta…

T: ¿Cómo se gesta? ¿Lo sentían cómo al reconocimiento internacional a vuestro trabajo?

M: De alguna manera, sí. Nosotros éramos conscientes de que formábamos parte de una tradición historietística que tenía peso, que tenía trayectoria, pero yo lo tomé como parte de la irrupción nuestra en el ambiente internacional. Como un escalón más, como una cosa natural. Ya hacía en ese momento, un par… más, seis años, en realidad, que estaba la editorial Record trabajando para Italia y pienso que de esa asociación surgió la idea de dedicar esa edición a la Argentina y eso hizo que se nos invitaran a algunos que todavía no teníamos un desarrollo profesional tan notorio. Simplemente se estaban publicando trabajos nuestros en Italia, algunos en España también, producto de esa conexión que había entre Record y Lancio. La presencia mía ahí, creo que tiene ese origen. Al margen de eso, es cierto que se reconocía la tradición historietística de la Argentina, seguro que sí.

T: Es una de las que tiene más tradición en Europa. Con Angoulême, de las más reconocidas. Pero bueno, a mí también me parece significativo que varios coetáneos tuyos poco tiempo después de este festival ya se asentaron en Europa. Como Altuna, Juan Giménez. ¿Tú nunca has sentido la tentación?

M: No. En esa época, que fue mi primer viaje a Europa, sí se produce ese deslumbramiento ante una sociedad distinta. Mis ancestros italianos también pesaban en ese caso. Es verdad que me picó la tentación de probar. Pero a esa altura ya tenía tres hijos y lo conversé con mi mujer y no

nos pareció una buena idea. Tal vez como experiencia, por un período. Llevar a los chicos e irse a vivir un par de años… pero no nos convenció. Hubiera sido por una experiencia personal, porque en realidad no sé si hubiera cambiado mucho profesionalmente. Ahora pienso, con el correr de los años, que quizás sí, pero en ese momento me pareció que no. Que ya la fluidez de la relación era la suficiente como para trabajar desde cualquier parte del mundo con cualquier editor. Y todavía no existía internet.

T: Por ahí empezaste tu relación más fructífera con un guionista y no creo que haga falta decir quién es.

M: Con Trillo es con el que más páginas dibujé. Eso fue en el 79. Ahí empezamos.

T: ¿Con qué arrancasteis? ¿Qué fue lo primero?

M: Fue un episodio que después formó parte, no de una serie, sino de una cantidad de historietas unitarias. La primera se llamaba "Los héroes están cansados". Era una especie de parodia de Humphrey Bogart hecho como personaje. Pero como un personaje que cobraba vida, hablaba con el editor y le planteaba necesidades como si fuera un problema gremial que un trabajador le planteaba a su patrón, siendo él una aparición virtual. Era una historia extraña, de esas que generaba Trillo, que a mí me sacó de la historieta realista que yo venía haciendo tanto en Columba como en Record.
Y después desarrollamos otras historias. Ahí aparece Ulises Boedo, "Los misterios de Ulises Boedo". Después las mudas y una serie de unitarios que arrancaron con esa que nombré y que llevaron cinco años. Hasta el ochenta y cinco u ochenta y seis, por ahí. Si no me equivoco.

T: ¿Tú necesitabas un cambio de registro? ¿Estabas un poco cansado de tanto realismo fruto de la serie negra?

M: Quería probar otra cosa. Yo lo veo como algo natural de la época, del momento profesional, de la edad, de lo que te rodea, de ciertas tendencias que había en la historieta del momento. Y opté por probar otros géneros, otros lenguajes. Sí, otros climas, sí. Y de hecho, cambié unas cuantas cosas. Creo que me llevó por un camino profesional diferente. Porque después, lo que hicimos parodiando lo negro, lo policial, fue con los "Spaghetti Bros" que se llamaba originalmente "La familia Centobuchi". Eso generó una cosa paródica y por ahí me hizo agregar cierta dosis de humor incorporada al relato de aventuras, policial, que yo antes no utilizaba. Se ve en "El husmeante" también. Pero para mí se termina de cuajar en los Spaghetti.

T: Es decir, que en las historias mudas vas practicando ese sentimiento.

M: Son las primeras donde cambio el estilo de dibujo. Es otro ambiente, la referencia al cine mudo. Es una visión historietística del absurdo con la técnica del cine mudo.
Con Trillo me aparece esa visión más humorística, más paródica que tiene él en el guion y que de alguna manera yo también la tengo pero que no la desarrollaba en las otras historias, o con otros guionistas, tal vez.

T: ¿Trillo explota tu vena sarcástica, podríamos decir?

M: Sí. Yo creo que sí. Yo la tenía pero en la vida cotidiana. Esa es la verdad. Me gusta a mí lo humorístico pero en relación con la vida. Nunca lo había volcado en el trabajo. Ahí encuentro que había una canalización.

T: ¿Un alma gemela?

M: Probablemente. Una pequeña esquizofrenia (risas), pero no se lo digas a nadie.

T: ¿Qué rasgos destacarías tú de Trillo? ¿Qué más te atrae de su forma de escribir?

M: Tendría que pensarlo un poco; hemos hecho cosas muy diferentes. En especial porque lo que más me gusta a mí de todo lo que hicimos es "Cosecha verde" y su continuación que fue "El Iguana". Ahí hay dos cosas: un cierto trasfondo de misterio, bastante siniestro y que tal vez no aparece del todo en otras cosas, salvo en una etapa de los Spaghetti, y un tipo de humor diferente porque entra también a jugar el absurdo, una temática más fantasiosa, distinta. Por eso ya en estos trabajos tengo que pensar concretamente en la forma de manejar varios géneros, conjugarlos en uno solo y sacar un producto coherente, lleno de distintos elementos que se nutren de otras vertientes. Un producto lleno de facetas. Y que a mí me atrae mucho porque eso me incita, me divierte mucho hacerlo, esa es la verdad.

Viñetas de Cosecha Verde

T: Yo creo que además nadie le gana en esa capacidad para ir mezclando cosas y hacer algo diferente.

M: Aparte es muy difícil de encasillar.

T: Imposible.

M: Cuando hace "Cosecha verde" él dice que es un bolero. Una cosa también muy rara.

T: Hablando también de cosas raras que habéis hecho hay una que destaca. Es "Peter Kampf lo sabía". A mí me gusto el uso que hacíais como de metahistorieta, de ese relato inserto. ¿A quién se le ocurrió?

M: A él. Está planteado en el argumento porque él quería meter toda la historia de Hitler, invertir los términos y pensar en una historia que tuviera otros resultados. Como si hubiera pasado por otra situación.

T: Cuando te llega un guionista con esta capacidad para darte ese reto…

M: A mí eso me incita a trabajar. Esa idea me gustó mucho. Porque fue muy extraña en el planteo, creo, y en las posibilidades que había. Imaginar situaciones diferentes de una historia que no había sucedido, invirtiendo los términos, recreando toda la simbología norteamericana en reemplazo de la nazi. Girarlo todo y toda la estructura, las costumbres, la actitud, todo lo que venía pautado por el nazismo, es traspuesto y adaptado a lo norteamericano. Yo le veo una cosa extraordinaria. Se le ocurrió y más que complicarme la vida (risas) a mí me ayudó mucho. Parte del trabajo nuestro es complicarse un poco para poder hacer alguna cosa interesante. Si no hay complicación se aburre el lector y nos aburrimos nosotros.

T: Carlos es un genio a la hora de motivar al dibujante, ¿no?

M: Absolutamente. Aparte, ahora nos conocemos mucho, de muchos años. Algunas veces me pone dos o tres líneas de indicación cuando hay una cosa que se le ocurrió y que quiere que salga de determinada manera, mezclada con lo que voy a interpretar, porque ya sabe por dónde voy a ir yo. Hay como un doble juego. Me entretengo mucho con el guion cuando lo agarro y ya veo que me va a venir con una serie de posibilidades y de aperturas que me van a ir sorprendiendo.

T: Es que eso se nota mucho. Esa complicidad, ese entendimiento perfecto que tenéis se nota en cualquiera de vuestras obras desde la primera a la última página. Y en cambio, una de vuestras mejores obras como "Peter…" es desconocida para el público español.

M: Eso está por publicarse acá de vuelta. En un libro en danza que no salió aún. Son unos editores jóvenes que lo están haciendo. Debe hacer un año y pico que está dando vueltas la idea. Ha salido en revistas, pero no en un libro.

T: ¿Y "El Husmeante" cómo surge? ¿Cuál es su génesis? ¿Antes de "Peter…", después, al mismo tiempo?

M: Eso fue el año ochenta y tres. Me acuerdo que la hicimos para una revista, entrecomillándola, "para hombres". Se suponía que venía con algunas fotografías de chicas sin ropa, una especie de *Playboy* a la criolla. Con notas de algunos escritores importantes, algún reportaje. Una cosa bien hecha pero que agregaba el detalle de algunas chicas y una temática más audaz. Íbamos a hacer una historieta un poquito más zarpada. Salió el Husmeante, un personaje también exagerado en muchos aspectos y que daba pie a cualquier cosa, valía todo: alusiones sexuales, perversiones, locura… Lo que se te ocurría. Inclusive hay alusiones al cine negro. Un poco de todo. La problemática social, política… La génesis fue: vamos a poner todos los ingredientes que, supuestamente, no se puedan usar. Aunque supongo que podríamos haberlo publicado perfectamente en cualquiera de las revistas en las que trabajábamos, sobre todo en las de la Urraca, pero surgió a partir de esa revista, que tampoco duró mucho tiempo y que se llamaba *Don*.

T: Y aquí, en "El Husmeante", Carlos ahora te mezcla la novela negra con la ciencia ficción. ¿Nunca has tenido la tentación de volcarte en ella como has hecho con la novela negra?

M: No. Nunca tuve la intención. Tampoco leí mucho de esa literatura. No me atrajo tanto. Ni en el cine, donde se han visto muchas cosas y muy buenas. Es el referente… muchas veces menciono el cine y mi inclinación por los policiales. Pero no la tuve con la ciencia ficción.

T: Es decir, que su inclusión fue un poco más circunstancial.

M: Sí, sobre todo en ese caso, por la aparición de los mutantes y de ese mundo de fantasía. A veces tuve la sensación de que me debía, como prueba, el género de la ciencia ficción pero la espacial. La que incluye naves, universos, cielos estrellados, galaxias, esas cosas…, como curiosidad. Por decir, vamos a probar alguna otra cosa. Pero no lo hice.

T: ¿Por qué no continuasteis con "El Husmeante"?

M: No sé, surgieron otros trabajos. Y después no se nos ocurrió volver a él. Ni a la temática tam-

poco, porque no volvimos a pasar por ahí. Después nos volcamos con Carlos a "Cosecha verde", "El Iguana", los Spaghetti... Yo no recuerdo nada más. Hubo otras cosas... También una serie fallida, que se llamó "Dragger". Esa era una buena idea y no llevaba tanto trabajo porque había escenas de desierto, dunas, porque yo quería dibujar poco. Era interesante la idea pero no cuajó. O no le encontramos la vuelta. No nos dejó satisfechos. Y tampoco funcionó tan bien. Nadie nos llama para decirnos que se edita de vuelta. Por eso, digo que no es que "El Husmeante" se abandonó, simplemente se trabajó en otras cosas.

T: Y en este intervalo antes de "Cosecha verde" hay otra de tus obras capitales que surge a principios del ochenta, que es con tu buen amigo Enrique Breccia, "El metro cargero".

M: Sí, eso es del ochenta y cuatro. Al volver de un viaje que hicimos juntos a Europa, se nos ocurrió la posibilidad. Él me lo propuso. "Che, ¿te escribo un guion?". En ese momento él estaba escribiendo guiones para sí mismo. Y bueno, como me gustaba el ambiente de lo subterráneo, los trenes... Lo conversamos un poco y salió "El metro carguero". Que quedó inconclusa. Hay algunos que dicen que no se nota, que la leyeron hasta el final. En el final verdadero ellos llegan hasta la superficie. No fue escrito. Tampoco, obviamente, dibujado. Pero la idea era cerrarlo de esa manera. No me acuerdo qué pasó. Si cerró la revista, o tuvimos un problema con el pago. No me acuerdo si fue un conflicto de ese estilo. No sé, algo pasó que demoró el trabajo de él y el trabajo mío y nos llevó a ocupar el tiempo con otras cosas. Como pasa en estos casos. Dejás pasar tres meses, te parece que ya no va más y la dejamos. No tengo una explicación.

T: En esa época las revistas de Toutain eran las más importantes en el mercado español. ¿Tuviste alguna relación con los autores, el editor? ¿Veías lo que se estaba gestando en España?

M: Sí. En ese viaje que hicimos en el ochenta y tres, tuvimos el contacto. Estuvimos en la editorial, allá en la Diagonal. Hablamos con Toutain. Conversamos y propusimos algunos trabajos. A partir de ahí, me dijo Enrique si hacíamos una cosa juntos y surgió la idea del Metro carguero..

T: ¿Notaste tu repercusión al cabo de los años en España?

M: No. No, eso no.

T: ¿Y entre los profesionales?

M: Tampoco tenía tanto contacto yo.

T: ¿A quienes conociste en este viaje?

M: Toutain nos invitó a comer con Fernando Fernández, lo conocí entonces, no recuerdo si lo vi en otro viaje; también a Carlos Giménez. Admirables. Ahí estuvo además Víctor de la Fuente. Pero yo ya lo conocía. Él había estado acá en la Argentina, en un encuentro en Córdoba, año setenta y nueve, donde lo conocí. Pero no, nunca tuve contacto así, directo como para decir "nos

hablábamos". En esa época no había email. No. No teníamos contacto.
Nunca tuve idea de una repercusión especial. Eso uno lo medía en función de la aceptación que podía tener entre los editores, que eran los termómetros de la cuestión. Si se proponía algo y los editores lo compraban era porque el material funcionaba y le veían alguna posibilidad, como pasó con Italia. Estoy trabajando desde hace muchos años prácticamente con los mismos editores. Y uno se da cuenta de que eso funciona. Pero la verdadera repercusión pienso que se percibe sólo si uno vive en el lugar en que edita, y eso no lo tengo.

T: Al ser Enrique Breccia dibujante, ¿compartíais más la elaboración del guion? ¿Te daba un guion cerrado como cualquier otro guionista?

M: Sí. La diferencia era que él lo escribía pensando como un dibujante y me daba la explicación de lo que pasaba con ese criterio. Yo, de todos modos, lo decodificaba y armaba mi propia versión e interpretación que es lo que siempre hice con los guiones. Salvo con aquellos que están muy pautados, como me pasó en una etapa en la que dibujé para una editorial escocesa. Con ese método de trabajo tan británico, ¿no? Que era la descripción puntual de la que no te podías correr y a veces estaba acompañada por un diagrama que mostraba dónde tenías que poner cada cosa. Terrorífico.

T: ¿Cuándo trabajaste para Escocia?

M:.Fue más o menos un año: del setenta y cuatro al setenta y cinco.

T: ¿Historias bélicas?

M: Sí. Todo allí es bélico. Pero más que nada era aburrido porque había que seguir el guion muy al pie de la letra y no te podías mover para nada. Eso era casi un ejercicio. Bonelli, por ejemplo, tiene un sistema parecido. Pero ahí hay libertad para moverse. A mí nunca me dijeron nada en ese aspecto. Es más, me encargué de preguntarlo puntualmente. Porque yo estaba acostumbrado a guiones que venían casi con los diálogos nada más. Descripción de personajes y apenas una indicación para que supiera qué era lo que estaba pasando, tanto como para que no tuviera que inventar yo la historia (risas) pero nada más. En cambio ahí ya venían guiones muy detallados de los personajes que se movían con una explicación casi de una obra de teatro, un guion muy pautado. Pero en Bonelli hay libertad para moverse en ese aspecto. Igual me costó muchísimo adaptarme.
En el caso de Enrique, me describía mucho las cosas pero no me traía ningún tipo de problema, no me condicionaba para nada. Yo hacía mi interpretación y a él le parecía perfecta. Había independencia y eso que estábamos juntos en el mismo lugar, ¿eh? Compartiendo el estudio.

T: Tengo entendido que luego hicisteis otro trabajo en conjunto.

M: Ahí hicimos varios con guiones de Ferrari. Uno se llamaba "Diario de abordo". Era un mundo acuático del tipo de esa película con Kevin Costner.

T: "Waterworld".

M: Pero fue anterior a la película. Sí, era un planeta donde todo era agua. Hicimos otra que se llamaba "El Golem", también con guion de Ferrari.

T: Y uno que se llamaba "La vuelta", ¿no?

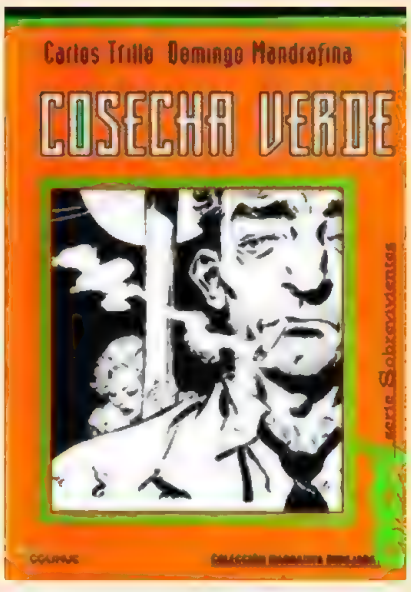
M: ¿"La vuelta"? Me suena… Ah, Espartaco. Fue otro trabajo en equipo. Éramos dos o tres los que lo hicimos, todos los que compartíamos el estudio. Macagno y también Cataldo, que es otro dibujante amigo nuestro que colaboraba en ese momento con nosotros. Sí, era muy divertido hacer ese trabajo. Pero se tardaba tanto… No te podés imaginar. Pensábamos que lo íbamos a hacer más rápido, trabajando entre todos, ya que estábamos todos en el mismo estudio. Pero era para divertirnos. En realidad se retroalimentaba. Uno hacía tres líneas y el otro hacía cinco. Des-

pués el otro se sentía obligado a hacer siete. Era como una apuesta y cada vez era más barroco el trabajo. Y todo en un ambiente muy lúdico. Realmente nos divertíamos mucho haciéndolo. Pero bueno, generalmente esto suele traer problemas económicos (risas). A pesar de eso duró bastante tiempo y logramos completar varias historias. Sí, fueron un par de años. También hubo otra hjistorieta que hicimos en el ochenta y tres, si no me equivoco, antes de hacer aquel viaje. Fue una serie, "Republiqueta" se llamó. Era una de ambiente mexicano, principio del Siglo XX, como una especie de western. Ahí participamos Macagno, Enrique y yo. Y el guion era de Saccomanno. Debe haber tenido unos diez episodios de unas diez páginas cada uno. Era una cantidad de material. Ya me lo había olvidado.

T: Con este panorama, ¿qué motiva que dejes Columba en el ochenta y nueve?

M: En ese momento lo que pasó fue que hubo una crisis política y económica tremenda en la Argentina. Y la editorial no tuvo posibilidades de seguir pagando; concretamente entró en una especie de bancarrota. No del todo, porque después se recompuso y siguió. Pero en el momento lo que produjo fue un éxodo, porque la mayoría de los dibujantes vivíamos de lo que estábamos produciendo para el mercado local y de algunas cosas que estábamos haciendo para Europa en forma esporádica. El grueso de mi trabajo, la base, estaba hecha para Columba. Y para Record. Pero sobre todo para Columba, que significaba una buena parte de los ingresos. Entonces, cuando comenzaron con los problemas de pago yo incrementé mi relación con Europa y pregunté claramente en Columba: "¿Esto lo van a poder resolver o no? Porque si yo empiezo a dedicarme a trabajar para Europa dentro de tres meses no puedo decir: bueno, ahora paro esto y vuelvo a trabajar con Columba". Mi intención era seguir trabajando porque yo quería seguir teniendo una editorial de referencia acá. Pero me dijeron "No, mirá, no hay forma de asegurar nada, así que lo que quieras hacer para afuera, hacelo". Y así efectivamente comenzamos, con Trillo y Saccomanno, a acentuar nuestras colaboraciones y lo que era una relación paralela y esporádica la convertimos en el eje central de la producción. Empezamos a hacer trabajos pensando en editoriales europeas, sobre todo en la Eura. Eso fue lo que motivó que se terminara Savarese. Un producto de la crisis tan grave del ochenta y nueve.

T: A tu modo de ver. ¿Fue realmente por la crisis que sacudió a la Argentina o ya era un problema editorial que venía arrastrando la industria?

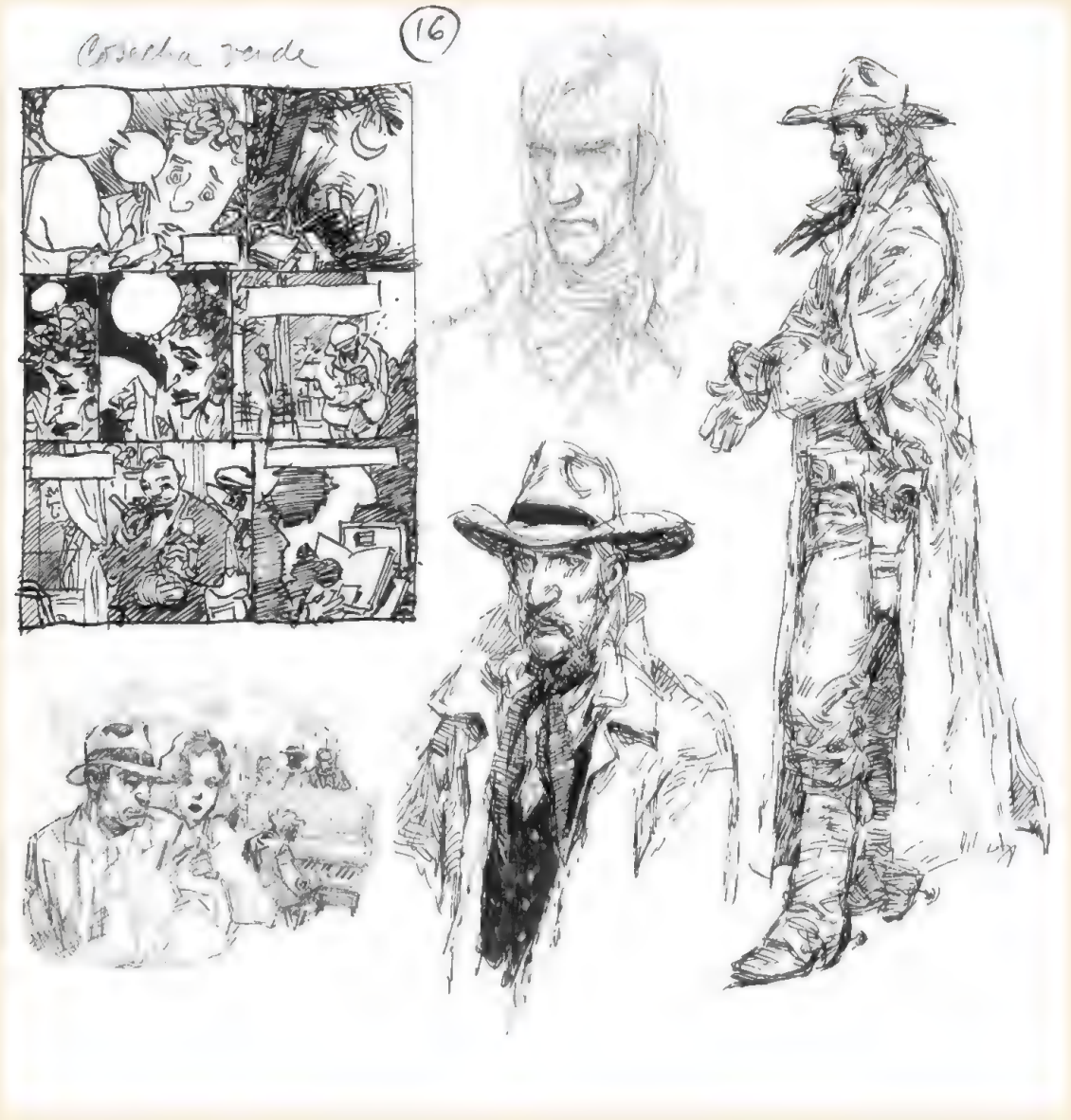


M: Fue de tal magnitud la crisis esa que es imposible separarlo. Sería un trabajo de ciencia ficción, de mundos paralelos decir qué hubiera pasado sin ella. Porque lo tiñó todo. Fue enorme. Es muy difícil ahora pensar hacia atrás si la editorial hubiera estado en condiciones o no de remontar. De hecho no mantuvieron los precios que estaban pagando a los dibujantes de primera línea en ese momento. Es muy difícil pensar con la mente de ellos, cómo evaluaron las decisiones, porque siguieron editando otro material. Creo que desaparecieron como editorial en el año noventa y cuatro, noventa y cinco. Habían sido un emporio acá. Tenían parte de la distribución, tenían la imprenta, formaban parte minoritaria de una sociedad conel estado y con otros medios que es Papel Prensa, o sea, que tenían todo el circuito. ¿Qué fue lo que motivó que no pudieran remontar esa crisis? No sé. Es cierto. También el resto de la sociedad estaba involucrada. Cómo vender su producto si no se lo podían comprar; tuvieron problemas con los bancos, qué sé yo. Esa parte no la conozco. No sé qué pasó. Pero sí sé que fue determinante eso. Como en muchas otras actividades. Pero concretamente a ellos les pegó así.

T: Entonces ya podemos considerar "Cosecha verde" como tu primera obra plenamente europea, ¿no?

M: Bueno sí. Podríamos decir que sí. Porque aunque ya "Metro carguero" había sido pensada

para el mercado europeo, acá todavía estaba Fierro y la publicábamos allí, lo mismo que el "Peter Kampf". "Cosecha verde", en cambio no tenía publicación. Fue hecha en principio para allá, aunque después apareció en Puertitas, una revista creada por el mismo Trillo por esa época, pero que no existía cuando surgió la idea de hacer Cosecha. Y recuerdo que incluso se publicó en Uruguay, en una revista que salía como suplemento de un diario de Montevideo, pero también cuando ya estaba terminada. Está bien preguntado. Nunca lo había pensado desde ese punto de vista.



T: Aunque el tema es plenamente latinoamericano. Como me decías antes, para Carlos es un bolero. También se entroncaría con la tradición literaria de los ciclos de los dictadores. Y prácticamente es una metáfora del pasado, el presente, y, esperemos que no, del futuro de Latinoamérica.

M: En alguna manera eso está. Lo que no estaba era la intencionalidad de hacerlo desde ese punto de vista. Diciendo vamos a sentarnos a hacer una representación de la historia latinoamericana. Los ingredientes sí están, pero uno no piensa en esos términos. Yo no me acuerdo de estar hablando con Carlos de esos temas sino a posteriori cuando veíamos el tipo de repercusión. En Angoulême por ejemplo cuando le dieron un premio a esa historia las preguntas que nos hacían eran exclusivamente ésas. Sobre todo la secuencia en la que aparecían unos guerrilleros les interesó mucho. Me acuerdo de una especie de mesa redonda de la que participamos y todas las preguntas apuntaban a eso. Y nosotros, "¿qué pasa con el resto?", "¿el bolero?" "¿...la parodia?". Todo lo que nos gustaba, el doble sentido, todos los tiempos del relato entrecruzados... y salen por ese

lado. Incluso hubo una cosa que salió de casualidad que era una secuencia dentro de la historia en la que empiezan a pasar cosas y todo daba para que fuera de noche y seguían y seguían y seguían. Nunca me había pasado, le digo: "Carlos, esa noche no termina nunca". Y se juntaba con una escena que yo quería dibujar sí o sí de noche porque estaba justo para hacer el cielo negro, la luna, las sombras proyectadas. Eso sumado a la otra situación generaba una cosa rarísima. Había que buscarle una vuelta porque era una noche eterna. A él le pareció buena la acotación y se transformó en parte del argumento. Era sobre el final, que es esa especie de noche interminable y eso fue tomado como una metáfora de la noche interminable de la dictadura, de la situación de toda América Latina. Una gran metáfora que surgió de una cosa que era casi fortuita.

Una vez terminada una obra, queda en manos de otros y es factible cualquier interpretación. Eso es así. Y además estoy seguro porque a mí lo que más me gusta de todo eso es cuando uno pone inconscientemente aquello que piensa, que siente y que reflexionó, pero que aparece solo. No que uno se ponga a explicar qué pasa con la historia de América Latina. Que se puede hacer perfectamente, pero no es lo que yo prefiero en el género.

T: ¿Surge de vuestra complicidad la necesidad de renovar el género policíaco mediante la inclusión de elementos de folletín?

M: El folletín nos gusta a los dos. Sobre todo a él y le sale fantásticamente. Incluso a nosotros nos hubiera gustado trabajar por entregas. Pero sí, los elementos narrativos, toda la pauta del desenvolvimiento y los ingredientes de las historias que se van enganchando unas con otras, y van apareciendo subhistorias y demás. Nos gusta mucho hacer una historia planteada así. Los Spaghetti también estaba dividida en capítulos. Pero nada tan concentrado como en "Cosecha verde". Por eso creo que es la que más me gusta porque tiene todos esos elementos. Todos. Yo me divertí muchísimo haciéndola. "El iguana" es otra cosa porque ya el personaje entra en otro carril. Pero también me gustó mucho.

T: ¿Cómo surge la posibilidad de continuar la obra? ¿Cómo surge "El iguana"?

M: "Cosecha verde" funcionó muy bien en Francia. Tuvo una segunda edición.

T: Vosotros queríais continuarla.

M: Sí. Porque nos había gustado la historia, nos había gustado el ambiente. Y de ahí se podía aprovechar ese personaje. Porque no sé si hubiera podido continuar la historia tomando al protagonista de "Cosecha verde", no sé si daba para seguir a ese personaje. De hecho nos gustó el Iguana que es un personaje secundario de mucho peso propio y con él se podía armar otra historia. Tampoco dio para seguir como un personaje fijo y continuado. Lo mismo que me preguntabas antes de "El Husmeante"; nada impedía que uno pudiera haber seguido con él. Pero uno sigue con otra cosa simplemente. Yo no tengo otra explicación.

T: Sobre todo te lo decía porque son historias por las que, a pesar del tiempo, son actuales. Sacas en la *Fierro* actual, "El Husmeante", por ejemplo, y encaja perfectamente. Es parte de la longevidad de la historieta: los personajes clásicos no envejecen.

M: El problema que tiene la historieta, como todo arte popular, es que envejezca en su forma. Si

esa historia tiene un dibujo que suena antiguo, una interpretación de relato que suena antigua, una historia contada de manera antigua, entonces le pasó el tiempo y es difícil retomarla, salvo como un clásico; una cosa que está ahí y que queda. Si se sostiene en el aspecto formal ya está, porque la historia se puede contar en cualquier momento. Hoy uno tomaría la misma historia y la armaría de otra forma. Pero yo coincido con vos, la temática de "Cosecha verde" es un ejemplo perfecto, es una historia que finalmente resultó representativa de cosas que son comunes a toda la historia de América Latina.

T: En el 91, iniciáis ya "Los hermanos Centobuchi". En Italia no cuajó el nombre.

M: Dicen que tenían reminiscencias un poco escatológicas. Dijeron que mejor se llamaran "Spaghetti Brothers". Spaghetti es la idea del italiano que impone el mundo angloparlante. A nosotros no nos traía problemas, porque tampoco era que nos fuéramos a cortar las venas por el título de la historia. Acá creo que a Columba le llegamos a vender algunos episodios. Una cosa extraña, cuando ya estaba por fundirse del todo la editorial nos compraron unos episodios y le dejaron el título, los Centobuchi.

T: ¿De qué modo se enriqueció la historia a base de estas piruetas entre la parte de la familia mafiosa, la parte de la familia policía? ¿Ese vaivén cómo lo planteasteis? ¿Más por un sentido antiheroico o más un afán de diversión?

M: Diversión. A Carlos le gustaba siempre la historia ésa de armar una familia disfuncional y bueno, contó cosas extrañas. Cocinó un guiso extraordinario. Pero siempre como arranque, como punto de partida, la diversión; una cosa que nos entretenía hacer. Él, sobre todo, se divertía haciendo ese guion. Al principio me había asustado la idea de manejarme con una historia casi coral, de tantos personajes, pero él tenía el buen tino de no meterlos a todos juntos en muchos episodios. Siempre había uno que protagonizaba alguna historia y si algunos no aparecían, no pasaba nada. Llegué a manejarla cómodamente. Había una buena interacción entre el dibujo y el guion. Para mi salía con gran fluidez. Aún hoy me asombra. Estuve ordenando mis cosas para esta mudanza mía, y me encontré con originales que hacía rato que no veía, y me asombré. Un montón de material hecho en bastante poco tiempo, con la firma, con la fecha. No podía entender qué rápido que trabajaba (risas).

T: ¿Te gustan planteamientos más documentales al estilo de "Gomorra"?

M: Sí, pero menos. Eso no me atrae tanto, esa mezcla documental ficcional o ficción documentalizada, un género semiperiodístico, muy testimonial. Alguno lo relacionaba con el neorrealismo modernizado. Y algún grado de parentesco hay, pero a mí me parece que el neorrealismo tenía un ingrediente mayor de fantasía. Hablando puntualmente, Gomorra me gustó, la película me pareció muy interesante. Pero no es un género que me atraiga especialmente para trabajarlo.

T: ¿Podríamos hablar de coincidencia de tono con el "Torpedo" de Bernet y Abulí?

M: Podría haber algún parentesco. Pero el "Torpedo" era una obra maestra.

T: Le encuentro mucha relación a tu dibujo con el de Bernet, por la viveza que tenéis ambos y por vuestra expresividad. Aparte, la socarronería y la mala leche de los guiones.

M: La diferencia que yo noto básicamente es que Abulí metía mucho texto, balanceado con Bernet, que es un tipo tan gráfico, tan narrador gráfico, que estaba presente igual en el gesto del personaje, en la actitud, fusionado con la historia. Trillo es más escueto. En general hablan los

personajes. Pero en Abulí había muchos juegos de palabras. Se detenía en la forma de hablar del personaje que acompañaba al Torpedo (y del que nunca me acuerdo el nombre), que se equivocaba al hablar. Era un juego muy divertido el que hacía Abulí. Buscaba mucho las paradojas. Carlos se disparaba más por un lado más fantasioso, menos negro. Ahí yo veía en Torpedo que mantenían la raíz del policial negro. Mientras que en Spaghetti buscamos otra cosa.
Es cierto en cambio que hay un parentesco en el dibujo y soy consciente de eso, y a veces trataba de evitar mirarlo porque el trabajo de Bernet me gusta mucho, y si me dejaba llevar por cierta gestualidad del personaje, cierto juego de representación, iba a copiarlo de forma infame. Me parece más digno tener alguna influencia que robar (risas). Pero era un peligro latente y traté de evitarlo en forma expresa.

T: Quizás Bernet piense lo mismo de tu trabajo.

M: No creo. Él ya tenía lanzado el Torpedo. Además yo recuerdo haber visto los primeros episodios dibujados por Toth, y a mi su trabajo me parece una obra maestra. De golpe me entero de lo que había pasado y veo el primer episodio dibujado por Bernet, al que no conocía. Qué bueno que es esto, me dije. Con qué personalidad se despegó de lo que había hecho Toth. Cambió por completo el personaje. Con Toth hubiera sido una obra maestra del relato, como siempre, pero hubiera quedado en un carril levemente indefinido. Con Bernet adquirió una fuerza y una integridad extraordinaria con el guion. Y creo que lo alimentó también a Abulí.

A DÍA DE HOY

T: Hablando de clásicos, hablemos de Dylan Dog. ¿Cómo te sentiste al asumir uno de los grandes iconos del cómic italiano?

M: Lo que me preocupaba era que no me iba a sentir nunca dueño de la situación como en el resto de mi trabajo. Primero, porque era la primera vez en muchos años que trabajaba con un guionista al que no conocía y que tampoco me conocía a mí ni había escrito el guion pensando que lo iba a dibujar yo. Esa situación ya era distinta. Y además con un personaje que ya estaba armado por otros. Venía con su impronta resuelta, me sentía extraño. Con un guion muy particular en un tipo de relato semejante, como antes hicimos referencia, al estilo de las series británicas, un relato moroso, muy detallado, que es completamente distinto al nuestro. La secuencia, según la forma en que la encaramos nosotros, se resuelve más rápidamente, con muchos más silencios. Ahí está todo muy explicado, muy pautado. Un relato distinto. Ni mejor ni peor.
A mí me metía en un ámbito que no controlaba. Yo estaba acostumbrado a controlar los distintos resortes de la historieta, como creo hacerlo con los guiones de Trillo o Saccomanno.

T: Y hablando de técnica. Antes lo veníamos hablando. ¿Qué estilo prefieres tú? ¿Un estilo de una secuencia más viva y corta o un estilo más recargado, más afrancesado? ¿Dónde te desenvuelves mejor?

M: Por supuesto que en las secuencias más cortas o veloces. Lo del plano corto es otra cuestión. Yo me doy cuenta de que durante una época abusé mucho de la cámara cercana. Que no está mal,

como tampoco está mal la cámara lejana. Son dos cosas distintas. El problema es el exceso. Sí me parece que, incluso remitiéndome a mi propio trabajo anterior, diez, quince años atrás, "Cosecha verde", "El Iguana", yo he trabajado con un equilibrio mayor entre planos cercanos y planos lejanos. Lo que me molesta es cuando la cosa tiene que estar impuesta de una manera determinada. Cuando, al estilo francés, tenés que contar todo con la cámara lejos. Porque me parece que no todo se puede contar con la cámara tan lejos. Hay momentos en que hay que acercarse. Y yo miro la historieta francesa y, salvo excepciones, en general predomina algo más parecido a lo que uno siente en el teatro porque no puede acercarse de golpe, salvo que el actor salte y se le acerque a uno (risas), él está ahí en el escenario y uno ve la escena completa. Y en el cine, por momentos, hay un ojo en primer plano; por momentos, es una calle con movimiento infernal de gente. Yo lo entiendo como un proceso de ida y vuelta según las necesidades, no tanto del guion, sino del relato, cómo lo va a relatar uno y la interpretación que hace. Creo que en historieta todo se puede contar de las dos maneras. Y me doy cuenta de que con el tiempo me fui corriendo hacia el lado del primer plano. Había historias que las contaba tropezándome con el personaje. Y eso me parece que empobrece un poco la narración. Porque es mejor que la cosa sea fluida y dejar que aparezcan los planos generales.
Cuando yo tomo el trabajo de Bonelli, de Dylan Dog, pensé, incluso, que me iba a venir muy bien porque sabía cómo era ese trabajo. Y efectivamente me sirvió. Pero hasta tal punto que me corrió al otro lado y me generó una especie de tendencia a alejar la cámara de forma exagerada. Aun así desde Francia me piden que me aleje más, la idea es que se vuelva más francés el relato y en eso estoy. Carlos también escribe las secuencias un poco más morosas, de manera que se va integrando a ese tipo de relato y yo voy adaptándome también. Y bueno, ahí estamos en una pelea a brazo partido.
Cómodo estoy en las historias cortas pero, sobre todo, cortas de desarrollo: capítulos autoconclusivos de una historia aunque sea larga pero que tengan un cierre. Eso también hace que el guionista lo escriba de otra manera, con otros tiempos internos. La diferencia es eso, entre la novela y el cuento. Yo digamos que estoy más cómodo en la estructura de cuento: tiempos internos más cortos y otro tipo de desarrollo. En cambio, este trabajo será una historia de tres álbumes.
Es tan largo en definitiva como fue "Cosecha verde". Eran ciento veinticuatro páginas, creo. Pero tenía algo más cerrado, como capítulos internos, tenía otra velocidad de relato. Yo me encuentro más cómodo en esos tiempos.

T: ¿Cuál es tu rutina de trabajo?

M: Soy muy irregular en eso. Pero te diría, intentando poner un promedio, que ahora no es un buen momento precisamente para hacer promedios. Con esta historia calculo que me está llevando cuatro días cada página. Para dibujar "El condenado" cuando estoy lanzado, kilómetro lanzado como en automovilismo, podríamos calcularle bastante menos. Sería un día y medio por página.

Me resulta difícil calcular porque mi sistema de trabajo es hacer primero a lápiz toda la historia o el periodo o capítulo que tomo. Y luego toda la pluma, para después hacer todo el pincel. Pero ahora no es un buen momento para promediar. Estoy optimizándolo. Es un desastre. Si digo que llevo una semana por página no te mentiría (risas). Dylan Dog me transportó de la morosidad del relato a la morosidad de la realidad. Ese reloj interno que dice "termino en un día tal cantidad de cuadros", "tengo que resolver esta secuencia", bueno, eso lo perdí.

T: ¿Cuáles son tus proyectos actuales?

M: Esa historia con Carlos, y estoy retomando *El condenado*.

T: ¿Podemos adelantar el título?

M: Sí. Se llama "Tiempo del mal". El guion es de Carlos y de Roberto Dal Prà. Lo hacen en conjunto y yo lo dibujo. Son tres libros de más de cuarenta páginas cada uno. Y ahí estoy… ¡por la página veinte del primero! (risas).

T: ¿Cómo encuentras la industria actual de la historieta? ¿Crees que podrá resurgir en algún momento?

Consideras que la labor de los nuevos valores, ¿es determinante? ¿Hasta cuando esta especie de "inmigración interior"?

M: Para mi generación, que tiene bastante más edad que la de los chicos a los que te referís, algunos de los cuales ya están dejando de ser chicos por estos días (risas), era fundamental la editorial en el propio medio, que sirviera como formación profesional. No tener que empezar pensando en Europa. Recién hablábamos de mi primera historia pensada para el mercado europeo... eso fue en "Cosecha verde" y es del año noventa y dos. Y ya llevaba veinte años trabajando para el mercado local. Por eso me admira que acá sigan apareciendo historietistas sin tener esa referencia que es la editorial local. Pero ahí están y lo han hecho bien, evidentemente, porque además se ocupan de tareas que los distraen de su actividad básica que es la de generar historietas. Y mantienen viva esta tradición de distintas generaciones de la historieta argentina.

T: Eso es lo admirable. Sin un apoyo industrial surge una cantera inagotable y vienen más. Es lógico que te pregunte. ¿Hay algún trabajo actual que te haya sorprendido?

M: No leo muchas historietas, algunas cosas de *Fierro*, o los trabajos autoeditados que yo mucho no he visto. Así que no podría opinar seriamente. Puedo hacer mención a lo que vi en algunos blogs. Pero aclaro que voy a ser injusto, porque en cada encuentro del que participo veo tanta gente que está trabajando que estaría haciendo un recorte pequeño.
Puedo nombrar a alguno de los que ya transcendieron y están en un plano profesional porque llegaron a las editoriales europeas, llegaron a los quioscos a través de *Fierro* sobre todo, por ejemplo Juan Sáenz Valiente o Pablo Túnica, que está haciendo unos trabajos excelentes con Trillo. En *Fierro* me gustó mucho lo que estaba haciendo Sebastián Dufour, Calvi, Lucas Nine, es una obviedad porque es un joven pero ya un profesional extraordinario. Mosquito está haciendo un trabajo muy interesante. Me estoy olvidando de algunos que seguramente vi y me han gustado. Otra limitación mía para apreciar la producción actual es que en los blogs y las autoediciones se mezcla mucho en cada trabajo lo que antes eran distintos géneros, la historieta seria y la historieta humorística. Soy un lector antiguo. Me cuesta salir de eso.

T: Ahora que ha salido *Fierro*. ¿Qué diferencias encuentras entre la actual y la de los ochenta?

M: La actual da cabida a mucha más gente joven. En la *Fierro* de aquella época trabajaban los que ya estaban en el mercado profesional, y en menor medida la gente nueva que se acercaba. Incluso tenían en aquella época un suplemento que se llamaba "Subtemento óxido" y salían cosas de jóvenes que no habían publicado todavía o que eran casi aficionados. Ahora se invierte eso y hay mucha publicación de cosas experimentales, cosas de gente bastante joven que está trabajan-

do, y menos historieta clásica. Lo que veo es que se transformó en una revista que comparada con aquella es mucho más experimental. Aquella era una revista innovadora pero no tan experimental.

Pàgina realizada por Mandrafina sobre el origen de la palabra historieta.

T: Por último. ¿Te has sentido reconocido como historietista? ¿La historieta te ha tratado bien?

M: ¿Sabés? Es una cosa que nunca me la he planteado. Nunca esperé de la historieta que me tratara ni bien ni mal. Siento que sí me ha ido bien. Me gustó hacer historieta hasta ahora, y creo que me va a seguir gustando. Pero era lo que yo quería hacer.

T: Esa ha sido suficiente recompensa.

M: Por supuesto. Sí. Luego viene todo el resto. Si uno puede sacarle mayor o menor partido en lo económico, profesional, de reconocimiento… Pero en cuanto al placer de hacerla y demás, sí, me ha devuelto lo que yo puse.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- A DE ANARQUÍA
- ADAPTACIÓN E HISTORIETA
- ASUNCIÓN Y GÉNESIS PARA UNA NUEVA HISTORIETA LATINOAMERICANA.
- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA

- DE CÓMO SONAMOS A MANECO
- DESDE LA VIÑETA
- DON PASCUAL
- EDITORIAL para Tebeosfera 2ª época, núm. 1. ESPECIAL ARGENTINA. Edición coordinada por Javier Mora
- EL CONOCIMIENTO, CAPITAL DEFINITORIO DEL CAMPO DEL PODER
- EL DÍA QUE BATMAN FUE PIRATA
- HISTORIETA ARGENTINA. LA PRIMERA MITAD DE LA HISTORIA
- HUGO PRATT ¿ITALIANO EN ARGENTINA O ARGENTINO EN EL MUNDO?
- INCURSIÓN CHARRÚA
- INVESTIGACIONES Y ANÁLISIS TEÓRICOS SOBRE LA HISTORIETA ARGENTINA
- LA CONSTRUCCIÓN DE LA MARGINALIDAD EN LA HISTORIETA
- LA SEGUNDA ÉPOCA DE LA REVISTA FIERRO. NOTAS PARA UN ANÁLISIS
- LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR.
- NUEVA SEMBLANZA. ENTREVISTA CON CARLOS TRILLO
- OESTERHELD - PACO URONDO: LA PALABRA JUSTA
- REPORTAJE A ALBERTO ONGARO, UN GRANDE DE LA HISTORIETA
- RESPIRAR HISTORIETA
- SOBRE NOMBRES Y SUEÑOS, ENTREVISTA CON QUIQUE ALCATENA
- SOCIALIZAR LA HISTORIETA - LA HISTORIETA EN LAS ESCUELAS
- TIEMPO VARADO. HISTORIETA, ARTE Y CULTURA EN LA ARGENTINA DEL SIGLO XX
- TRAS LAS VIÑETAS
- ¡SONASTE MANECO!, O EL ORIGEN DE UN NOMBRE
- ¿QUIÉN MATÓ A SUPERMAN?
- ¿QUINO DESPUÉS DE MAFALDA?

Publicaciones relacionadas
- IMAGEN (LUMEN, 1973)

Acontecimientos relacionados
- Cita del artículo de O. De Majo sobre historieta argentina

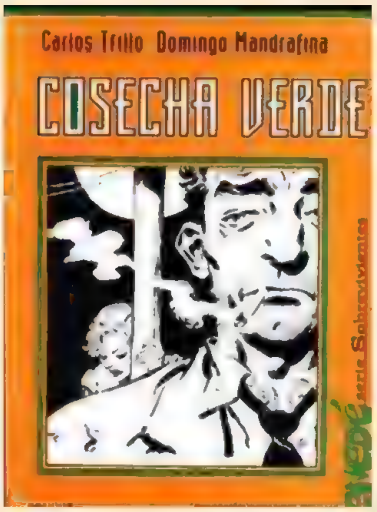
Entidades relacionadas
- BEATRIZ VITERBO EDITORA
- Museo de la Caricatura Severo Vaccaro

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER MORA BORDEL; MANDRAFINA (2009): "VIÑETAS NEGRAS. MANDRAFINA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BUENOS AIRES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/vinetas_negras_mandrafina.html

COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA) (BUENOS AIRES, 29-XII-2009)

Autor: OSCAR DE MAJO

Notas: Reseña de una de las más destacadas obras dibujada por Mandrafina, un excelente guión de Carlos Trillo que, en sus ediciones por el mundo (en italiano, español, francés o inglés) ha sufrido cambio de título. A la derecha se dispone la imagen del álbum argentino que recoge la serie con tu título original.



COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA)

Reseña de una obra maestra de Trillo-Mandrafina.

A la hora de reseñar la obra que nos ocupa, más que nunca hay que recordar el verdadero significado de la palabra "reseña": una reseña es un testimonio de un crítico en el que se **describe** una obra, y necesariamente debe reflejar la interpretación y evaluación de quien la realiza, con el objeto de despertar el interés de acercamiento al original. Yo agregaría, además, que sería recomendable que reflejara, de alguna manera, un panorama del entorno en el que esa obra fue creada o dada a conocer.

Este primer párrafo tiene como objetivo principal echar por tierra las expectativas de quienes esperen leer un resumen de *Cosecha Verde*. Reseñar no es, de ninguna manera, resumir un argumento. Y resumir el argumento de la obra maestra del binomio Trillo-Mandrafina sería una falta de respeto (otra). Casi una herejía... Una gran patraña...

No obstante, a modo de introducción, va un comentario –casi resumen, más bien síntesis apretada- del argumento, para entrar en clima... La historia se desarrolla en La Colonia, un país de América del Sur gobernado –es una forma de decir- por una eterna dictadura (cualquier semejanza con la realidad es pura coincidencia...). El tirano tiene al pueblo de su país engañado con una gran mentira (no patraña): que su sobrina, con la que tiene relaciones sexuales, es una virgen im-

poluta y milagrera, engaño que sostiene con la complicidad de un escritor, y que de paso le sirve para fomentar la castidad como virtud, a fin de evitar la multiplicación de un proletariado que no le conviene. Solamente unos guerrilleros misteriosos, perdidos en la montaña, conocen la verdad... Y hasta aquí llegamos, porque el atractivo de un verdadero resumen es nunca concluirlo...

Después de esta brevísima introducción, lo primero que debo hacer, partiendo de "la gran patraña", es desmentir versiones tejidas en España sobre su título. Dice Francisco J. Ortiz[1]: "Pero esta, *La gran patraña* -que **en un principio iba a llamarse** *Cosecha verde* en homenaje a la fundacional *Cosecha Roja* de Hammett- es una obra mucho anterior, publicada por la editorial vasca Ikusager a comienzos de los 90, y que consideramos digna de recuperar para el fan del género." Dice también el *Diario Digital Independiente de Villena*, en su edición del 10 de marzo de 2009: "el tebeo **se tituló en principio** *Cosecha verde,* como rendido homenaje al padre del género...".

Ediciones distintas de esta obra en diferentes países: la española, titulada *La gran patraña*, la francesa titulada *La grande arnaque*, la alemana titulada en inglés *The Big Hoax* e, incluida al comienzo de esta reseña, la italiana, ésta con un título diferente de todas los demás: *Frutto acerbo*.

Cuánta soberbia la de algunos editores al cambiar un título original de una obra de arte por uno falso, en el mismo idioma, simplemente porque les gusta más o porque consideran, menospreciando a sus lectores, que no van a saber apreciarlo... O peor: por pensar que el único buen español que se habla en el mundo es el de España... Y cuánta soberbia y falta de información la de algunos críticos al creer que una historieta argentina vio la luz en España, simplemente porque fue la primera vez que se recopiló completa en un volumen; y que "se iba a llamar" o "tuvo en principio" otro título, suponiendo que el que sus compatriotas incrustaron de manera arbitraria es el verdadero o definitivo...

Es una irrespetuosidad decir que *Cosecha Verde* es un título "provisorio" de *La Gran Patraña* y descalificarlo como título original y único. Primero, porque no es verdad; segundo, porque estamos omitiendo el expreso homenaje a Hammett que los autores quisieron dejar expreso en el título; y tercero, porque Trillo y Mandrafina jamás hubieran elegido un título tan vulgar, tan obvio y vacío de significado, tan "gil", como dice el propio Cacho. Que quede claro: *Cosecha Verde* no se llamó ni se llamará nunca *La Gran Patraña*. La verdadera y única patraña es la esos trasnochados editores que perpetraron tal engaño. Y la de los que lo mantuvieron en nombre de quién sabe qué...

También es una falta de respeto decir que la obra fue publicada por primera vez

en España por una editorial vasca, simplemente porque la versión de Ikusager precedió un par de años a la recopilación definitiva de Colihue (1995), dentro de la excelente colección "Narrativa Dibujada", serie "Sobrevivientes" (a pesar e todo...).

Y la versión francesa (*La Grande Arnaque*, 1998) y la inglesa (*The Big Hoax*, 2001), ayudaron a perpetrar esta gran patraña en otras latitudes. Injusticias que se cometen porque hay países que tienen mejor prensa que otros...

La pura y gran verdad es que *Cosecha Verde,* una obra maestra en su género -el negro-, y en su medio -el cómic-, la novela gráfica que se erige como la irrupción del *boom* latinoamericano literario de los sesenta (el realismo mágico) en la historieta, se gestó entre fines de 1989 y principios de 1991 en Buenos Aires. En principio, fue pensada para ser publicada en Italia por la editorial Nerea, que la tituló *Frutto Acerbo* –"Fruto verde"- respetando casi al pie de la letra el título con el que fue concebida. Sin embargo, en forma casi simultánea, vio la luz, por entregas, a partir del número 7 de *Puertitas* (una de las mejores revistas de historietas y humor de los últimos tiempos, fundada y dirigida por Carlos Trillo), en septiembre de 1990, con su título original y único, como puede verse en la portada que se encuentra a la derecha de este texto.

En resumen, la publicación de "Cosecha Verde" en *Puertitas* es la primera en español, y este es, sin discusión, su título original.

Pasada la rabieta inicial, cambiemos el enfoque y vayamos al análisis. Dice Juan Sasturain, en la introducción al tomo recopilatorio de *Cosecha Verde*[2]: "Aunque antes, desde los ´70, habían trabajado mucho y bien juntos [Trillo y Mandrafina], es de suponer que en algún momento habrán sentido lo mismo que experimentamos todos sus lectores: con *Cosecha Verde* habían conseguido una obra maestra definitiva". Y efectivamente, aunque fueron equipo en *El Husmeante*, *Piñón Fijo*, *Peter Kampf lo sabía*, los geniales *Fratelli Centobucchi*, *El mago*, *Dragger*, en esta obra alcanzan una perfección que los convierte en un clásico de la historieta de los 80/90 (me atrevería a decir de todos los tiempos), gracias a su extraña combinación, amalgama entre:

- un maravilloso, exuberante y terrible sabor tropical (mezcla de una deformada historia argentina reciente y de republiqueta bananera),
- elementos de historia de amor (más precisamente de radioteatro, telenovela o folletín),

- la novela negra, al estilo Hammett,
- el "bolero" (como la llama Trillo),
- la fábula política descarnada,
- el realismo mágico latinoamericano, al estilo de *El Señor Presidente*, de Miguel Ángel Asturias, de *Yo el Supremo* de Augusto Roa Bastos,
- el esperpento hispánico de *El Tirano Banderas*, de Ramón del Valle Inclán.

Sigue Sasturain (vale la pena transcribirlo, y hacer nuestras sus palabras): "Como siempre, ni Trillo ni Mandrafina se permitieron la tentación ´realista´ ni la solemnidad de la moraleja o el mensaje. Desde el principio, imponen la soberanía del relato y hacen de La Colonia un espacio y un tiempo levemente desrealizados [...]. Así, durante la metafórica noche interminable de la dictadura conviven, son posibles y verosímiles, los autos del treinta y del cuarenta con un dictador tipo fin de siglo y guerrilleros sesentistas".

De todas formas, prefiero no ahondar en datos que posiblemente se repitan en esta misma revista virtual, en las muchas entrevistas y notas dedicadas a Trillo y a Mandrafina. El objetivo central de esta reseña es rescatar el título único y real de esta maravillosa obra, y su aparición "por entregas" en *Puertitas.* Y también destacar detalles que la novela gráfica no podrá nunca reflejar.

A las pruebas me remito: en cada una de las entregas, la pluma de Trillo pone un

número y un título al "capítulo" y hace una maravillosa presentación (en la primera) y un resumen de lo ya publicado (en las siguientes), que son imperdibles. En la "Splash Page" de la presentación (además de verse, con letras muy grandes, el título **Cosecha Verde**) podemos leer:

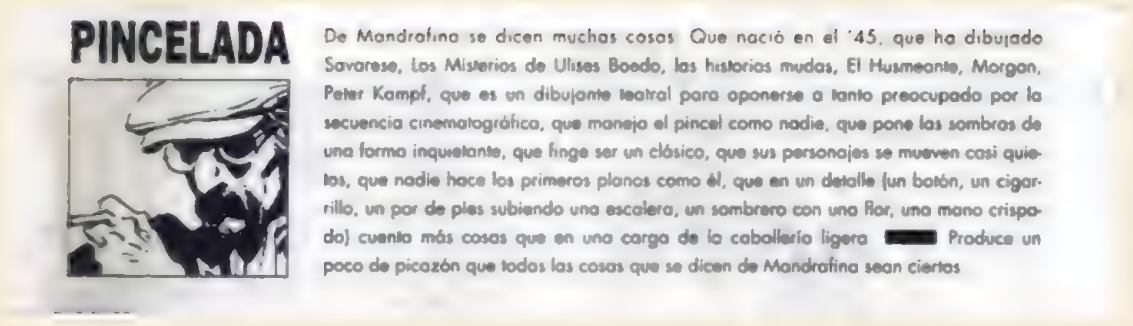
> "*Capítulo 1: **La Virgen Intocada**: Presentamos una aventura de aliento espeso, de diálogos barrocos, de calores tediosos, de siestas prolongadas. Un largo bolero que, en 126 páginas, contará la verdadera historia de Donaldo Reynoso, ese fracasado ex policía, que tuvo la desgracia (entre otras desgracias) de conocer a Malinche Centurión, la Virgen Intocada, creación cumbre debida a la pluma de Melitón Bates, el genio del radioteatro. Casi todo es falso en La Colonia: el poder del Gran Títere, la piedad del Obispo, la virginidad de la heroína. Sin embargo el cuento respira –cuando lo dejan respirar- toda su verdad...*"

Otras entregas nos deleitan con títulos como "Vuela, vuela, tierna avecilla", o "La noche más larga del mundo", o con resúmenes folletinescos como este: *"Convertida por obra y gracia de Melitón Bates en la comehombres de Guayana, Margot Ardor, Malinche Centurión logra engañar al Iguana [...]. El frío asesino de piel de reptil y lengua bífida vaga ahora por las calles con el deseo ardiendo en sus entrañas: ´¡Serás mía, Margot Ardor!`, exclama mientras destripa una flor [...]. Y el sol que se niega a terminar con esa larga noche que se ha abatido como un terrible presagio sobre nuestros protagonistas...".* Si solamente existieran los resúmenes de cada capítulo y sus títulos, estaríamos igual en presencia de una obra maestra...

Como cierre, me gustaría copiar la semblanza (o "pincelada", como él la llama) que Trillo hace de "Cacho" Mandrafina antes del inicio del primer capítulo:

> *"De Mandrafina se dicen muchas cosas. Que nació en el 45, que ha dibujado Savarese, Los Misterios de Ulises Boedo, las Historias Mudas, El Husmeante, Morgan, Meter Kampf; que es un dibujante teatral para oponerse a tanto preocupado por la secuencia cinematográfica, que maneja el pincel como nadie, que pone las sombras de una forma inquietante, que finge ser un clásico, que sus personajes se mueven casi quietos, que nadie hace los primeros planos como él, que en un detalle (un botón, un cigarrillo, un par de pies subiendo por una escalera, un sombrero con una flor, una mano crispada) cuenta más cosas que en una carga de la caballería ligera... Produce un poco de picazón que todas las cosas que dicen de Mandrafina sean ciertas..."*

Y no hacen falta más palabras...



NOTAS:
[1] Ortiz, Francisco J. *et al. Actas de Mayo Negro: 13 miradas al género criminal*. Alicante, ECO, 2009.
[2] Trillo, Carlos y Mandrafina, Domingo. *Cosecha Verde*, Buenos Aires, Colihue, Colección Narrativa Dibujada, Serie Sobrevivientes, 1995.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA
- HISTORIETA ARGENTINA. LA SEGUNDA MITAD DEL S. XX
- HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR
- LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA
- VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
OSCAR DE MAJO (2009): "COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA)" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BUENOS AIRES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/cosecha_verde_o_la_historia_de_una_gran_patrana.html

LAS SEMBLANZAS DEPORTIVAS DE FONTANARROSA. MITAD DE CAMINO ENTRE EL TERROR Y EL HUMOR (BUENOS AIRES, 30-XII-2009)

Autor: OSCAR DE MAJO

Cubierta del libro reseñado

LAS SEMBLANZAS DEPORTIVAS DEL "NEGRO" FONTANARROSA.
MITAD DE CAMINO ENTRE EL TERROR Y EL HUMOR.

A veces el terror viene disfrazado de alguna otra cosa. Y cuando se esconde detrás del humor, suele traerse "ocultas en la manga" situaciones más horrorosas que el terror puro. Y este es el caso de las *Semblanzas Deportivas*, del maestro Fontanarrosa.

La primera edición de estas *Semblanzas* vio la luz y conoció la fama en el año 1989, con cuatro historietas menos que la segunda, ampliada, y publicada en Buenos Aires por Ediciones de La Flor, en 2008. Estas semblanzas aparecieron también en la revista *Fierro,* con posterioridad a la edición original, según se explica en la contratapa de la segunda edición.
El común denominador de todas estas historietas es que son presentadas y narradas por un periodista, que fue testigo directo o indirecto de los hechos que cuenta, y todas mencionan:

- situaciones deportivas reales: los equipos de fútbol de los tres grandes de Sudamérica (las selecciones de Argentina, Brasil y Uruguay; Chacarita, Vélez y Arsenal, de Buenos Aires; Talleres de Córdoba y Nacional de Montevideo), las Olimpíadas de Calgary, etc.;
- ciudades y pueblos reales;
- datos diversos reales, que contribuyen a dar veracidad a estos relatos descabellados e increíbles, con entornos cotidianos que dan a las historietas, al mejor estilo Fontanarrosa, ese sabor a realismo mágico y ese trasfondo de un terror que aflora sin quererlo.

La primera de las versiones recogía los siguientes títulos, que se repitieron en la segunda -con una ligera y curiosa variante-, agrupados en los siguientes temas:

1. Diez historietas referidas al fútbol, la pasión de los argentinos, de los uruguayos y de los brasileños, que oscilan entre lo cotidiano y lo sobrenatural, entre la carcajada y el horror:

- **"Virginio Rosa Camargo"**, la historia del jugador de Chacarita Juniors que hacía goles en contra para que su hinchada lo insultara y, de alguna manera, coreara a su madre, que era prostituta (incluso, cuando la ve, le dice que ella es muy famosa en Buenos Aires, y que miles de personas gritan por ella y la recuerdan en cada partido);
- **"El Chancho Volador"**, que recoge la tradición de los potreros de poner al más gordo en el

arco, contando la historia de un arquero muy gordo que muere brutalmente en una "volada", en una final contra Brasil, al atajar una pelota que era un gol seguro;

- **"El 'Conejo' Fumetti"**, que no metía goles para evitar que su padre muriera a causa de la emoción;
- **"El extraño caso de 'Bachacha' Fenoglio"**, un delantero excepcional que gambeteaba a toda la defensa contraria y al final tiraba la pelota afuera porque, de muy joven, el grito de un gol por la radio lo despertó de un sueño erótico que tenía con una actriz;
- **"Caipirinha"**, que cuenta las desventuras de un arquero que se internó en la selva porque su novia se había enamorado de un piloto y volvió varios años después con la asombrosa habilidad de casi volar en cada atajada, hasta que se descubre que había desarrollado alas en el intento de volar para recuperar a su amada;
- **"El 'Loro' Gabrieli"**, jugador al que le amputan una pierna pero sigue jugando con una muleta, hasta que se la rompen y acaban con su carrera;
- **"Olfato de Gol"**, que narra la historia de un chacarero que jugaba en Talleres y que había metido más de 100 goles en 12 partidos, y que antes de empezar olfateaba la camiseta del arquero rival, hasta que un día se termina su suerte porque el árbitro obliga al arquero de Arsenal a cambiarse la camiseta porque se parece a la de Talleres;
- **"El pibe de Tamburini"**, un novato que quiere lucirse porque en ese partido hay gente de River que está buscando jugadores, él hace un partido desastroso, no lo contratan y una pareja sin hijos se apiada de él y lo adoptan;
- **"Un adelanto formidable"**, que nos muestra una central computarizada de control desde la que se arbitran los partidos a través de 127 pantallas de televisión, cables, sensores electrónicos y filamentos inalámbricos (mal, por supuesto);
- y **"La maldición de Charasca"**, quizás la más horrorosa de todas, en la que, en un partido de Uruguay contra Brasil, unos brujos de Bahía vendaban los ojos del arquero contrario y ataban con tripas las piernas de los delanteros, hasta que el uruguayo Charasca les echa una maldición y Uruguay gana tres a cero.

2. Tres referidas al boxeo, con una gran dosis de violencia y fatalidad:

- en **"Edmundo 'Cachín' Medina"** se exalta el valor de un boxeador al que le arrancan de una manera terrible la cabeza, en una pelea contra un norteamericano; gana igual, sin cabeza, y al día siguiente encuentran su cabeza entre las gradas;
- en **"La mayor desgracia"** se cuenta sobre la madre de un boxeador a la que una vidente le dice que su hijo, durante la pelea, va a sufrir una gran desgracia; la madre corre al lugar donde se está desarrollando la pelea y se pelea con todos para detenerla, el hijo cae, se golpea la nuca y la madre, temiendo lo peor, muere de un infarto;
- y **"El preferido del general McArthur"**, donde se cuenta la historia del boxeador americano Larkey, que sufría un profundo desequilibrio mental, que lo hacía arremeter contra todas las personas de aspecto

oriental, las que le recordaban las trincheras de Corea, cuando estaba en la guerra, bajo el mando del general McArthur. Sobre esta última volveremos al final y adelantamos que, aparentemente, no se recopila en esta segunda edición.

3. Una que tiene relación con el atletismo, **"El récord de Louven Vogelio"**, cuenta la historia de un atleta con el que experimentan para mejorar su rendimiento, hasta que su cuerpo se convierte en una bola de fuego que se pulveriza en el aire.

4. Otra, desopilante, que se ocupa del patinaje sobre hielo, **"Juegos Olímpicos de Calgary"** donde desaparece una patinadora artística, que tenía la mirada triste, al caer en un agujero sobre el hielo, del que sale una foca y también un oso que se pone a bailar el tango con uno de los patinadores rusos. Mucho después, el periodista cree reconocerla en un reportaje sobre esquimales que ve en una revista, aunque ya sin la mirada llena de tristeza que tenía en Calgary.

5. Una sobre tauromaquia, **"Manuel Lunares Socorro, 'El Horchatas'"**, llena de superstición y realismo mágico, que relata la historia de un torero que cancela una gira cerca del mar porque le hicieron un vaticinio de que iba a morir ahogado, y organiza una corrida en un pueblo de montaña, donde lo hiere un toro y su sangre llena la plaza, en la que mueren todos ahogados en sangre, de una manera terrible.

6. Una sobre pesca deportiva, **"Moroco Mendizábal"**, que narra las peripecias de un multimillonario que pesca anguilas de tres cabezas, una de ellas de vaca, erizos de mar con facturas o surubíes que lo felicitan por haberlos pescado, hasta que muere atravesado por un pez espada malherido.

7. Y dos referentes a deportes exóticos en culturas exóticas: **"El desafío olmeca"** sitúa en México un eclipse solar que es consecuencia del desafío de un olmeca que, tras perder un ojo, promete como venganza clavar al sol su lanza entre los ojos; y **"Bonsái rítmico"**, en la que relata un torneo de ruleta rusa en Saigón entre un norteamericano y un vietnamita con el extraño desenlace de que, tras volarse la tapa de los sesos brutalmente, el norteamericano no tiene dañado ningún centro vital.

Las cuatro nuevas historietas, que mantienen las características de las primeras, son:

- **"Lito y el Gomera"**, que narra una pelea descomunal que el narrador califica de match de boxeo, pero que ocurrió en un partido de fútbol.
- **"El adalid de los niños"**, un ídolo de la lucha libre al que aman los chicos, famoso por su

violencia y su crueldad, que deja ganar a un bestial oponente porque lloraba por haber perdido una figurita de He-Man.

- **"Wilmar Everton Cardaña"**, la historia de un jugador de fútbol uruguayo, salvaje y despiadado, que se conmueve con el drama de un nene con cáncer que está internado y quiere que le lleve una pelota autografiada. En realidad el nene no está enfermo, sufre de calvicie y está internado para no ir a la escuela, y lo de la pelota es una excusa para insultar y golpear a Wilmar porque su equipo perdió con Nacional. Wilmar lo ataca y le rompe cuatro costillas.
- Y **"Ollie Larkey"**, en la que se produce el hecho curioso antes mencionado. En realidad, esta historieta no es otra que "El preferido del general McArthur", a la que se le cambió el título, por lo que las nuevas historietas no son cuatro, sino tres. Lo que no sabemos es si Fontanarrosa le cambió el título (¿no querría mencionar a un general, por razones obvias inherentes a las dictaduras y sí darle el protagónico del título al boxeador, con su nombre?) y la volvió a publicar en Fierro con posterioridad a la primera edición, o si es un cambio de los editores de la segunda. Lo que llama la atención es la mención a las "cuatro historietas" nuevas en esa segunda edición.

De todas formas, este detalle no empaña el acierto de una segunda edición "corregida y aumentada" de las historietas deportivas y terroríficas del Gran Rosarino.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
OSCAR DE MAJO (2009): "LAS SEMBLANZAS DEPORTIVAS DE FONTANARROSA. MITAD DE CAMINO ENTRE EL TERROR Y EL HUMOR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BUENOS AIRES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/las_semblanzas_deportivas_de_fontanarrosa_mitad_de_camino_entre_el_terror_y_el_humor.html

NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO (ZAMORA, 30-XII-2009)

Autor: MANUEL BARRERO

Nekrodamus, según Olivetti lo interpretó en 1993

NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO.

Nekrodamus es una serie de historietas de horror y aventura, de producción argentina pero estrenada en Italia en 1975, claramente vinculada a la evolución del género en los años setenta[1], en la que el monstruo adopta un papel claramente protagónico en principio, implicándose la obra en la vuelta de tuerca que se imprimió al género a partir de las transformaciones sociales de los finales cincuenta y que se operaron, sobre todo, durante los sesenta.

Contracubierta del libro de Record, con la invitación a entrar en el horror.

El horror transmutado

El horror en la historieta atisbado en producciones de los años treinta y cuarenta consistía en un vertido de imágenes provenientes de la literatura denominada *gótica* a través de la domesticación de los *pulps*. Aquí, el principal impulsor del horror era no tanto el monstruo como *el extraño*, ese ser que podía ser humano pero de mirada intensa y amenazadora, siempre feo y, a veces, científico potencialmente peligroso para los cimientos de la sociedad tradicional. En los años cincuenta, tras caer los totalita-

rismos y aplacar en parte los miedos a las amenazas exóticas, la sociedad comenzó a mostrar temores al enemigo en casa, y los cómics de terror regresaron al gótico pero para rescatar a sus iconos e instalarlos en los escenarios de la modernidad. Los roles arquetípicos se mueven a partir de entonces por escenarios también tipificados tras una leve transformación: castillo oscuro = caserón sombrío, bosque tenebroso = maizal o pantano, espectro o vampiro = zombie, monstruo u hombre reconstruido = asesino psicópata.

El catalizador de todas estas representaciones del mal orientadas a producir miedo es la fealdad. En los *comic books* americanos de los años cuarenta y primeros cincuenta es donde más claramente se observa este rasgo. Los personajes amenazados en muchos cómics de los cuarenta y cincuenta, aparte de las obvias *scream girls* siempre lozanas que eran el señuelo en las portadas de *pulps* y muchos cómics, eran generalmente individuos jóvenes y atractivos a los que les acomete un criminal malcarado o un monstruo deforme. La deformidad cambia su procedencia pero no su apariencia. Si los miedos de los cuarenta se centraban en las representaciones de la fealdad circunscritas a lo *extranjero* enemigo (los nazis, los soviéticos o el peligro amarillo son monstruosos en muchos *comic books*), los autores de los cincuenta eligen como representante de lo grotesco al criminal, al cual se *extraña* pese a ser compatriota. En estos relatos se bascula constantemente con alegorías trazadas sobre la dicotomía planteada por Aristóteles y reforzada por Kant entre lo bello y lo feo, lo apolíneo y lo dionisíaco, lo que agrada y lo que desagrada, como bloques que ordenan lo real pero también lo moral.

El apuesto Nekrodamus, en la última página del libro de Record.

Aquí cabe abrazar el planteamiento de la doctora Vazquez cuando aludía a los cuerpos representativos del género de terror como deformaciones alegóricas que transitan espacios míticos donde adoptan roles transgresores, sexualizados y marginados.[2] En este orden de cosas la representación de la monstruosidad en relatos o historietas de horror viene a parodiar un conflicto, a constituirse en farsa del tejido social organizado. Quizá esto nos ayude a comprender, también, por qué el género se bifurca a partir de los años setenta y ochenta, por un lado hacia la descripción de las prácticas de monstruos sociales, como los *psicokillers*, que acaban confluyendo en la historieta de superhéroes, y por otro lado en la mostración de la vida propia/íntima de los monstruos fantásticos, demonios y vampiros menos amenazadores para la humanidad ahora, que incluso exigen atención sobre sus necesidades, dudas y aspiraciones. El conjunto de factores y transforma-

ciones que marcan la evolución del género es mucho más compleja de lo que puede indicar este párrafo, así que nos detendremos en la *atracción* de lo monstruoso que se gesta durante los sesenta para, en los setenta, generar nuevos modelos y arquetipos para el género.

La princesita, amor platónico de Gor, el monstruo visible de esta historia.

El uso del tramado mecánico es uno de los valores del Lalia inicial.

Tras el periodo de contención moral puesto en marcha en las sociedades en crecimiento de posguerra en los cincuenta (EE UU, Francia, Inglaterra, Alemania, Italia, también España aunque en otro contexto) en los sesenta aparecen nuevas fórmulas narrativas en el género de horror asentadas sobre la aparición de nuevos miedos, ahora concentrados ya no sobre una colectividad en peligro (la patria, la sociedad) sino sobre la individualidad amenazada (el yo). El monstruo es enfocado más en corto y adquiere presencia. Tiene parte de responsabilidad en este cambio de enfoque los medios de comunicación de masas. No sólo la historieta, que con su utilización incesante de arquetipos del horror los convierten en familiares para sus lectores, sobre todo el cine y la televisión que hallan un mercado de explotación en estos arquetipos y acaban convirtiéndolos en parodias de sí mismos y en un instrumento para el regocijo juvenil. Lo que asusta ahora no es ya el monstruo obviamente irreal (de la ciénaga, chupasangres, muerto en vida) sino el acto humano claramente real. Gran parte de la población consumidora de estos productos era la misma que accedía a los poderosos medios de difusión en los que el terror ya no proviene de espacios naturales sino de entidades humanas, el horror que emana del acto humano, sobre todo tras conocerse y popularizarse la barbarie del Holocausto durante los años sesenta, tras contemplar las primeras guerras transmitidas por estos medios (Corea, sobre todo Vietnam) y aflorar los primeros brotes de la conciencia del hombre descrito como ente destructor de sí mismo y de su mundo por ciertos grupos y tendencias (el movimiento ecologista, el hippismo, la literatura de ciencia ficción y muchas otras manifestaciones culturales del fin de la modernidad) que acaba plasmándose metafóricamente sobre todo en el cine[3].

Hay una conciencia nueva del hombre como monstruo a finales de los sesenta, de que el monstruo anida en nosotros. De ahí que las adaptaciones de clásicos de horror a otros medios ya no sean las transposiciones del gótico, con el monstruo como personaje en segundo plano, representante del conflicto a superar. El monstruo se ha convertido en personaje *dador* y casi en protagónico.

Gor es el personaje mejor definido de los primeros episodios, en contraste con Nekro.

El uso de viñetas circulares es una constante en la planificación de la página que hace Lalia.

La belleza del monstruo

Nekrodamus es una serie de historietas concebida en Argentina en 1975 (las dos primeras historietas fueron firmadas con este año rubricado por su dibujante) pero sin apenas vinculación con la realidad argentina puesto que iba destinada al mercado del cómic italiano, a los *fumetti*. Para aquel mercado y sus revistas de gran consumo, se solicitaban guiones de fácil deglución, con elementos modales y de identificación sencilla: aventura, acción y final solvente. En el caso de *Nekrodamus*, con alusiones a la demonología tan en boga por entonces, lo que la identifica como obra de encargo, escrita por Héctor G. Oesterheld y dibujada por Horacio Lalia, y que será la última obra de importancia que aborde el guionista antes de desparecer detenido por el poder militar argentino durante el llamado "Proceso de Reorganización Nacional" (1976-1983). La obra, en principio, parece exigir dos acercamientos analíticos, uno aplicado sobre las fórmulas narrativas y plásticas que la distinguen entre el resto de obras coetáneas y, dos, el planteamiento de las dobles lecturas que caben esperar en unos guiones gestados por Oesterheld a estas alturas de su carrera, cuando ya se sabía perseguido, amenazado, arrinconado.[4]

Esta obra de Oesterheld y Lalia es una obra de arranque muy interesante tanto por su argumento de partida como por la participación de dos carreras totalmente distintas: la del que empezaba y daba con "su" personaje fetiche (Lalia) y la del que terminaba con su trayectoria profesional y construía su último personaje sóli-

do (Oesterheld).

Nekro, la forma abreviada por la que todo el mundo en Argentina recuerda a este personaje, es un tipo que procede directamente de la literatura del Romanticismo, que es de la que arranca la presencia del horror en la narrativa. Su creador y guionista aplica la trasformación del género en la Argentina partiendo desde los orígenes de estos miedos, y lo hace fiel a las duplas literarias clásicas: las cualidades del personaje protagónico son contrastadas con las de un acompañante de virtudes contrapuestas, al menos en apariencia. Nekro, de buena planta y apariencia, saludable y hermoso, apolíneo, tiene como contrapartida a Gor, deforme y repugnante, dionisíaco, pero que en realidad es de su misma naturaleza, pues ambos son muertos en vida, dos demonios. La única diferencia es que Gor asume su papel nigromante, goza con los muertos y matando a otros seres, mientras que Nekro es un demonio que se resiste a hacer daño a los inocentes, buscando alguna suerte de aparente redención, si bien con los culpables es imperturbablemente sanguinario.

La definición y el detalle van mejorando según avanza la serie.

Los personajes inician una nueva andadura una vez han perdido su naturaleza monstruosa.

La apariencia de Nekrodamus no es la suya en realidad, sino la de un joven noble muerto que conserva un cadáver bello. El verdadero Nekrodamus, pues, es deforme como Gor y sólo opta por otro cuerpo con el fin de dar cumplida venganza contra su asesino, un indefinido Asfertu. Si indefinido es el villano, también lo es la naturaleza del dúo protagonista. Los licántropos y demonios aparecen salidos de la nada y Gor descubre que él es un demonio por ser capaz de abatirlos, mientras que Nekro demuestra que quiere dejar de serlo porque se toma su tiempo poniendo erguidas cruces cuyo contacto quema para él. Parece importar más en el desarrollo de estos primeros guiones de Oesterheld las apariencias que los fondos. Lo corrupto y lo muerto integran el escenario de unas historietas en las que la belleza es la excepción, y a esta belleza se le otorga aprecio por encima de cualquier otra virtud, acaso porque representa la vida. Ejemplos: la princesita de rostro inmarcesible que Gor acaricia en su cripta; la asesina Mistra no es arrojada a

la fosa común y es colocada junto a guerreros ilustres y grandes señores sólo en atención a su lozanía; pese a haber intentado matarle, Harma es revestida de oro por Nekro por ser "demasiado hermosa"; Nekro se enamora perdidamente de la princesita al poco de resucitarla de la muerte para ser la "novia" de Gor...

Es sorprendente este aprecio de los autores por los "derechos de nacimiento" frente a los méritos conseguidos a lo largo de la vida. Que lo apolíneo superaba a lo dionisíaco ya era una ley no escrita que imperaría en la sociedad de finales del siglo XX, pese a la ideología de sus narradores.

Todo un panteón de demonios precede a las creaciones del horror de una década después.

Gor evoluciona hacia una humanidad tierna que lo distancia de su "amo".

El narrador arrinconado.

Nekrodamus es una de las obras de Oesterheld menos reseñadas de su carrera, pese a tratarse casi de su "canto de cisne", desarrollado en plena madurez y poco antes de ser secuestrado y asesinado por los tentáculos de la dictadura militar argentina. Esto obedece posiblemente a la fragilidad en su arranque, como obra con unos personajes poco definidos y con un eje argumental nada sólido. El contexto en el que se desarrolla la obra es forzado: en un emplazamiento escasamente definido, una Parma del Renacimiento (pero que podría pasar por cualquier población del alto medioevo si no fuese por la vestimenta de Nekro y la presencia de armas de fuego, que sitúa la acción entre los siglos XVI y XVII), en un clima opresivo gobernado por el Mal (el "viento de Satanás", como se denomina, con un presencia insoslayable de Satán en cada historia), en el que conviven seres de pesadilla de origen incierto con otros personajes que parecen sacados de cuentos tradicionales, más cercanos a la fábula con moralina que al relato de horror. Luego, el personaje principal muestra una gran debilidad: Nekrodamus tiene un origen difuso, pues era un cadáver irreconocible en una cripta que se incorpora –supuestamente impulsado por una venganza cuyo motivo se nos oculta- y adopta otro cuerpo como quien se cambia de guantes; y ese cuerpo tampoco tiene nom-

bre o no se usa hasta bien avanzada la serie. Nekrodamus es pura fachada, mera apariencia para poder sostener un rol protagónico, cuya construcción carece de cimientos: ¿por qué ha revivido, por qué es un demonio, por qué sigue incorruptible en el cuerpo del conde y no hizo incorruptible el suyo, por qué es capaz de resucitar a los muertos, por qué desea redimirse, por qué ayuda a los desposeídos, por qué vive con Gor?

La muerte de Gor marca la marcha de Oesterheld de la serie.

Nekro, en solitario, se convierte en un vagabundo justiciero.

Es precisamente Gor el personaje más consistente de la serie en su arranque, amén de que es el narrador y el depositario, quien sabe, de los intereses del guionista. Gor es aparentemente una traslación del anfitrión de las historietas de terror americanas (con no pocos puntos de concordancia con el personaje Eerie de Warren), y juega un papel importante en cada actividad que emprende Nekrodamus. Creado como un sepulturero deforme, con inclinaciones coprofílicas de intencionalidad platónica, es hijo tanto del Quasimodo de Hugo como del Sancho Panza de Cervantes. Nekro le descubre, para su sorpresa, que también es un demonio capaz de matar a dentelladas a un licántropo sin que la asunción de esta realidad cueste esfuerzo al lector. Creemos que esto obedece, de nuevo, a la fácil asimilación de fealdad con monstruosidad.

La estructura de los primeros episodios planteados por Oesterheld es fija: Gor presenta un episodio del presente o del pasado en el que Nekrodamus interviene como catalizador de un acontecimiento romántico, luctuoso o fantástico, resuelto con moralina o como una alegoría de los pecados humanos (soberbia, celos, codicia, odio...). Gor narra e interviene y Nekro hace acto de presencia y resuelve, fiel su guionista a un esquema narrativo tópico hilvanado con nexos comunes. Este *dramatis personae* nos remite a otras obras del guionista: recuérdese que *Sherlock Time* tiene similares roles protagónicos y estructura, recuérdese la evolución de *Mort Cinder* en episodios que conducen un anciano y un hombre joven. El modelo sirve a Oesterheld para ir hilando relatos cortos, casi parábolas a veces, sin relación unos con otros necesariamente, y que mecen al lector con un ritmo me-

dido y sin aparente final pero con un operador común. En *Sherlock Time* se trazaba una parábola sobre la dictadura del tiempo, en *Mort Cinder* la dominación la ejercían los espacios que transitaba el viajero eterno, en *Nekrodamus* gobierna el mal ineludible, pues todos sus actores están malditos o muertos, ...o lo estarán.

El retrato de la monstruosidad es cada vez mejor efectuado por Lalia.

Las viñetas, perfectamente encajadas, en contraste a como lo eran al comienzo.

En este sentido sí que puede apreciarse *Nekrodamus* como una obra de madurez de su autor, en tanto que parece querer enfrentarse a miedos que él pudo entrever (la muerte, el final) ya que era sexagenario cuando la escribió. Pero no por ello presenta atisbos de ser una obra comprometida "en cuerpo y alma con su circunstancia histórica y social"[5]. Hay, eso sí, trazas de esta implicación con el tejido social o con la militancia política del guionista: Nekrodamus ayuda a la asesina del tercer episodio (el primero firmado por Lalia en 1976) por ser "hija y nieta de esclavas", a la vez que él deja ver que quienes merecen justicia son el herrero y la hija de molinero. En siguiente aventura adopta el papel de un médico que acude raudo a prestar ayuda a unos mineros. O sea, Oesterheld escoge a veces oficios del proletariado para representar a los débiles, pero esta parece ser la única vinculación de los guiones con la pertenencia de su autor en agrupaciones políticas. Nadie de su círculo profesional conocía la militancia de Oesterheld en Montoneros, organización guerrillera afín a la izquierda peronista que desarrolló una lucha armada entre 1970 y 1979. Oesterheld se identificó con aquel grupo más por sus trabajos para las revistas como *El Descamisado*,[6] pero no tanto en las otras publicaciones de historietas en las que colaboraba. Montoneros, grupo terrorista ya en lucha clandestina armada contra Perón, es perseguido desde que en 1974 es denostado por el gobierno en funciones; persecución que se intensifica desde la implantación de la dictadura militar en marzo de 1976, y un día Oesterheld desapareció. Algunos habían notado sombrío y desmejorado al guionista en los últimos meses de 1975 y los primeros de 1976, cuando redacta estos guiones de *Nekrodamus*. Y hasta hoy ha habido consenso en relacionar sus guiones de *El Eternauta II*, redactados en la clandestinidad, con la opresión política militar imperante en la Argentina e 1976, pero resulta difícil intentar hacer lo mismo con los

guiones de *Nekrodamus*. Forzar los símiles entre el protagonista sin cuerpo propio, Nekro, o el transportador de cadáveres, Gor, con el destino que aguardaba a Oesterheld: oficialmente un *desaparecido*, o sea, un muerto sin cuerpo, no deja de ser una metáfora frívola y cruel.

Es más, tras un sorprendente noveno episodio en el que tanto Nekrodamus como Gor pierden sus poderes demoníacos para poder resucitar al amor platónico de Gor, Princesita (que se convierte en vestal al servicio del poder), ambos personajes pasan a ser vagamundos que van de población en población haciendo promesas de justicia y resolviendo desafueros e infamias. La serie, como serie de horror y también como obra original, pierde fuelle a partir de ahí, cuando los protagonistas abandonan su naturaleza muerta. Y termina por decaer, hasta lo ordinario, cuando Oesterheld deciden matar a Gor en el episodio décimo séptimo[7]. Eso sí, como nota original, Oesterheld ha ido describiendo una hueste de demonios implicados con los personajes (Sadom, Aligareph, etc.), una idea que precede a planteamientos similares de la posmodernidad que otros autores, como Neil Gaiman, aprovecharían mejor desde los finales ochenta y durante la década de los años noventa.

Una ambientación tenebrosa perfecta en los episodios de 1977.

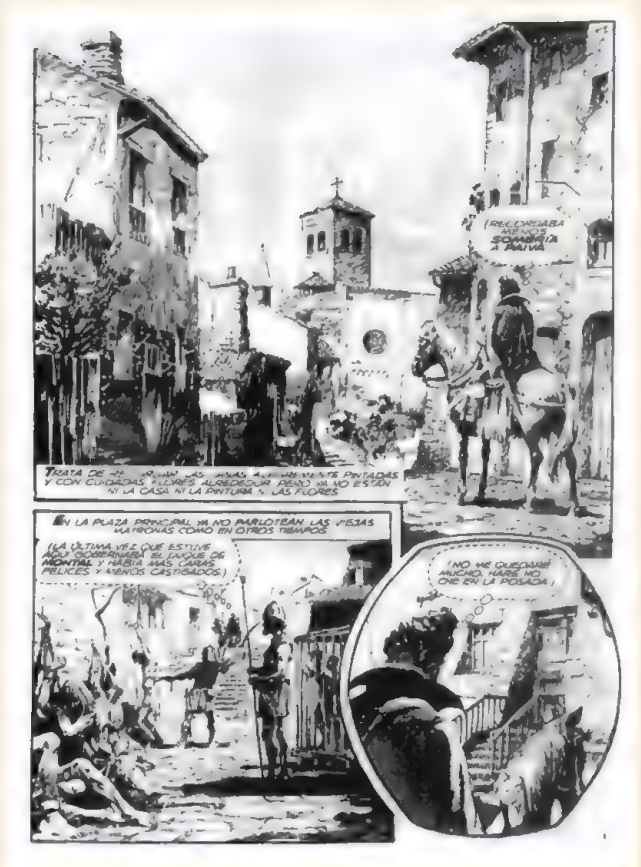
Lalia logra una careacterización de los secundarios que supera a la del protagonista.

El cosechador de sombras.

Lalia aplica en estas primeras historietas, desde que comienza a dibujarlas en 1975, lo mejor de lo aprendido durante su periodo como ayudante de Breccia: las atmósferas crudas, la aplicación de tramas para obtener grises (muy efectivos), el contraste de luces aplicado con conocimiento de la anatomía y de las leyes de la perspectiva. Ya desde el comienzo de la serie añade algo propio, algo característico de su cuño: la composición de las páginas y el encaje en cada viñeta. Lalia sigue un patrón para evitar la monotonía en la planificación, que incluye aspectos como la inclusión de una viñeta circular por página, y va modulando una narrati-

vidad visual de la página que se convertiría con el paso del tiempo en su más reconocible "marca de fábrica". Si bien Lalia desarrolla un estilo fosco al principio, no tan sólido y personal como los de otros compatriotas, está claro que se integra a partir de esta obra en la llamada "escuela argentina", por su capacidad para construir la página de historieta funcional, y por planificarla sabiamente alternando planos y enfoques cambiantes que agilizan la lectura.

Lalia se maneja con sabiduría en las escenas quietas pero con menor maestría en las de acción en los dos primeros años de labor en *Nekrodamus*. La resolución de las escenas de lucha resulta poco verosímil en algunos episodios, como momentos en desacuerdo con las escenas dialogadas. Pero su evolución técnica es ya imparable: uso de los negros objetivado, climas tenebrosos logrados con manchas de esponja, tramas o guache, personajes a cada episodio más definidos. Cuando lleva una decena de entregas, el dibujo de Lalia ha dado un salto de gigante y muestra un detalle, una profundidad y una densidad en las viñetas sorprendente si se compara con los primeros episodios. Y, sobre todo, sorprende el encuadre, muy estudiado, muy bien iluminado, muy bien documentados todos sus elementos antes de su ejecución. El personaje que sale mas beneficiado de esta evolución es Gor, paradójicamente, no Nekro, pues el monstruoso sepulturero va perfilando un carácter más creíble y verosímil que el de su noble amo; Gor es el que se hace más "humano" y también más asequible por el lector.



La documentación arquitectónica es excelente en el trabajo de ambientación de Lalia.

A partir del episodio 18º, cuando Lalia, en 1977, ya esta trabajando sobre guiones de Trillo, Saccomano y otros, sigue manteniendo el rígido esquema usado desde el inicio en la planificación (variaciones con tiras de 3, 2 y 1 viñetas, con una de ellas circular gran parte de las veces) pero va depurando su trazo y encaje, y sobre todo va limpiando su entintado. Ahora que no se detiene en el deforme Gor, pues Nekro camina en solitario, se aplica sobre el agraciado protagonista y, sobre todo, se aplica en los fondos, sobre los personajes secundarios y por dotar de una iluminación cada vez más abierta y precisa, digna del maestro De la Fuente. Su amor por el detalle y la documentación desemboca en una descripción magnífica de aquella época indefinida que precedió a la Ilustración, retrata perfectamente a sus gentes, tanto nobles como desdentados, y reconstruye sus arquitecturas que no pasan desapercibidas ante un ojo entrenado. Su labor, en los últimos episodios de 1977, que son los que mostraba este volumen de Record, marcaba ya altas cotas en lo referido a ambientación y caracterización de fondo, aunque Nekro sigue siendo un personaje poco definido, paradójicamente.

Lo más destacable del "laburo" de Lalia en *Nekrodamus* es su evolución desde un dibujante apegado al estilo heredado de su maestro Breccia, que trabajaba con gran profesionalidad ya en el arranque de las primeras historietas de la serie, hasta alcanzar una madurez que lo colocan a la altura de los grandes dibujantes de lo que se ha dado en llamar "Escuela Argentina de la Historieta", como Solano, Altuna, Giménez, Alcatena y otros, con quienes comparte más de un estilema. En posteriores trabajos suyos, Lalia deja ver que a él no le interesa dibujar la casquería o lo morboso del terror sino el interior del monstruo, y para ello se preocupa por recrear un escenario verosímil, para lograr el ambiente, el clima.[8] Lalia se ha declarado lector impenitente de los grandes maestros literarios del género, destacando sobre todos a Poe y a Lovecraft, a los cuales ha adaptado en varias ocasiones siempre pendiente de la reconstrucción de los espacios para el miedo en los que se condensa la carnadura del monstruo. En sus historietas, el horror adquiere un cuerpo sólido que ha servido, a sus guionistas, para mostrar a un monstruo más cercano a nosotros, que casi es nosotros.

Nekrodamus es, en su arranque, una serie que se inicia sin brillantez estructural pero con ideas germinales muy sugestivas. Sirvió a su dibujante para medrar como autor y convertirse en uno de los mejores intérpretes del horror en la historieta argentina. Sirvió a su guionista para apuntar, sobre todo a través de sus primeros personajes, la transformación del género hacia un horror más pendiente de la naturaleza del monstruo que del arquetipo gótico. Oesterheld y Lalia modelaron una nueva reflexión sobre la maldad usando cadáveres, contribuyendo a destapar así la "farsa social" de los vivos tanto en la realidad cercana como en los modelos transformados de la ficción terrorífica que eclosionaría una década más tarde.

---

[1] Se precisa que la presente reseña se ciñe al volumen de Record que recopila la primera serie de *Nekrodamus*, la escrita por Oesterheld, y en su ausencia por Trillo, Saccomano y De los Santos hasta 1978, no las etapas posteriores escritas por Ray Collins y por Walter Slavich, que fueron dibujadas también por Lalia, pero ya en los ochenta y los noventa respectivamente y claramente diferentes en sus planteamientos a ésta.

[2] Vazquez, Laura (2003): "La representación de la otredad: lenguaje y género en el cómic de terror argentino", en *El terror en el cómic*, Comunicación social. Ediciones y publicaciones: Sevilla, p. 219. Disponible su lectura en línea.

[3] Los hitos cinematográficos del género entre 1968 y 1976 (tras La noche de los muertos vivientes, a la que se alude como la última del periodo de la Guerra Fría) son cintas como *La semilla del diablo, La matanza de Texas, El exorcista, Carrie, La profecía*, etc., en las que el demonio era el origen del mal pero el ser humano era su manifestación y promotor del miedo.

[4] En la entrevista concedida por Horacio Lalia a *Tebeosfera*, este dibujante recordaba a Oesterheld escribiendo estos guiones "en su rinconcito" en la editorial.

5] Cáceres, Germán (1988): *Charlando con Superman*, Fraterna: Buenos Aires, p. 72

[6] Vid. Von Sprecher, R.H. (2006): "Héctor Germán Oesterheld. De El Eternauta a Montoneros", *Tebeosfera, 2ª*, 1. Disponible en línea.

[7] Con algunos deslices graves posteriores, como una prolepsis en la que se ve a Nekrodamus de adolescente recibiendo enseñanzas del alquimista Marrat y con la apariencia –y las vestimentas- del Nekro actual, cuando el original Nekrodamus fue un individuo que tomó el cuerpo de éste tras su muerte.

[8] Esto mismo subraya Pablo de Santis en el prólogo al libro de historietas *La mano del muerto y otras historias de horror* (Colihue: Buenos Aires, 2001, p. 7), donde hace patente que la obra de este dibujante siempre está al servicio de un guión para así brindar al lector una narración más eficaz.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA
- LALIA. LA CARNADURA DEL HORROR.
- VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2009): "NEKRODAMUS. EL DEMONIO QUE SE HIZO HUMANO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ZAMORA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/nekrodamus_el_demonio_que_se_hizo_humano.html

SOLOMON KANE. ESPADAS CONTRA EL HORROR. (SEVILLA, 2010)

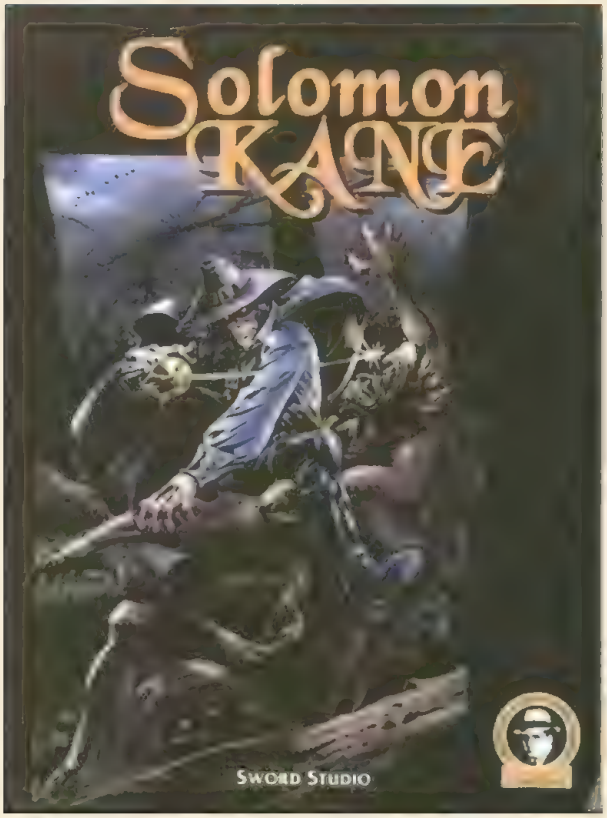
Autor: MANUEL BARRERO

Notas: Texto construido a partir de los escritos para el libro SOLOMON KANE, editado por Sword Studio en 2006 con motivo del festival de cómic organizado en 2006 por la Asociación Cultural Tebeo Vivo. El libro y sus contenidos fueron editados por Manuel Barrero y Carlos Yáñez, recuperándose sus historietas desde tebeos del archivo de Barrero y autorizada su reproducción y traducción por los propietarios de los derechos del personaje.

Solomon contra el horror, según Wrightson

SOLOMON KANE. ESPADAS CONTRA EL HORROR

UN PURITANO EN BLANCO Y NEGRO.



En 2006 se presentó en Vélez-Málaga un libro recopilatorio de todas las historietas en blanco y negro de Solomon Kane, uno del los personajes salidos de la imaginación de Robert E. Howard. Aquel libro surgía de la pasión por la obra del escritor tejano de dos aficionados que se habían convertido en especialistas en Howard desde los años ochenta, sobre todo en todo lo concerniente en su traslación a la ilustración y la historieta. La saga de Kane no había sido hasta ese momento traducida cortésmente o al completo y salvo por la edición respetuosa de una miniserie en color publicada por Planeta-DeAgostini poco antes, Solomon había sido uno de los grandes olvidados por los editores españoles de cómics.

Antes de aquella edición especial, autorizada por los propietarios de los derechos de explotación del personaje debido a su corta tirada1, hubo un intento anterior de recopilar en un libro las historietas más importantes del espadachín oscuro. En Madrid existió una edición fotocopiada y lanzada sin permiso ni de sus editores en el extranjero ni de sus editores en España, que reprodujo las historietas de Solomon Kane publicadas por Ediciones Vértice y

que gozó de una distribución minúscula. Posteriormente, en Barcelona, en el seno de la editorial Planeta-DeAgostini, el abajo firmante elaboró un detallado asesoramiento para editar un libro con relatos, ilustraciones e historietas que rescatase la saga del puritano espadachín. No pudo ser entonces, aunque posteriormente se mostraría más interés por el personaje. Ni en EE UU se les pasó por la cabeza reeditar al oscuro espadachín, por más que fuera el directo inspirador de héroes del celuloide como *Van Helsing,* aunque es evidente que tras el estreno de la película *Solomon Kane* (en España, el primer día de 2010) se replantearán ese rescate.

En España, el libro *Solomon Kane* editado en Málaga en 2006 es el único tebeo que rescata decorosamente y con orden, con respeto de los grises y una traducción ajustada, todas las aventuras importantes de Solomon Kane servidas en los tebeos (hubo dos relatos howardianos que no fueron adaptados al cómic y en ese libro faltan algunas historietas, de las que se tratará en este texto).

EL ATRACTIVO DE SOLOMON KANE.

Somos bastantes los que pensamos que Kane es uno de los personajes más logrados del creador de Conan, de hecho es el segundo en importancia de su producción si nos atenemos al número de relatos que dejó escritos sobre él. Howard, según él mismo reconoció, se sentía fascinado por los duelistas del siglo XV y de ahí surgió esta figura, la cual creció en su imaginación y sobre el basto papel de los *pulps* como un personaje torturado y obcecado con su religiosidad y con la idea de la venganza, que le llevó a enfrentarse con las figuras representativas del horror (gules, ogros, vampiros, demonios) implantando de este modo una relacion muy estrecha entre el subgénero fantástico de la espada y brujería con el horror clásico.

Según ciertos autores (como Richard Toogood, que así lo dejó escrito en los boletines de la asociación de estudios sobre la obra literaria de R.E. Howard, *REHUPA*) Solomon es el personaje más interesante de los creados por Howard. Lo es como personaje histórico, encuadrado en una época sin fronteras definidas, donde los mundos remotos se temían más allá de su exotismo porque era sabido que albergaban misterios y monstruosidades. Hablamos de un mundo real, sin embargo, un mundo que se repartían España, Francia e Inglaterra, con una paz apenas hilvanada con el tejido del poder. Fueron también tiempos de florecimiento de culturas, de apertura de horizontes, de consciencia sobre nuevos futuros. Por eso quizá Solomon sea una figura tan atractiva, porque simboliza el gozne entre un mundo antiguo, lleno de atavismos y horrores, y un mundo nuevo, donde la magia se veía en algunos casos superada por la espada, la oscuridad iluminada por la valentía y las creencias salvajes modeladas por la civilización. En este último caso es el que caben los matices... como la caza de brujas, los absolutimos crueles, la colonización brutal. Y por encima de todo ello, la religión como fórmula de preservación de cultura y de acaudalamiento de poder.

De esta singularidad surge la idea de que Solomon Kane sea la creación de Howard que más desafía los cánones establecidos para este autor, a quien se le acusaba de ir produciendo personajes con el mismo molde, cuyo final de serie de producción sería el archiconocido Conan de Cimmeria. Pero no. Solomon se diferenciaba del resto de los héroes howardianos por su aspecto y sus motivaciones. Fue uno de los pocos personajes del creador tejano que iba tocado con un sombrero que ocultaba parcialmente sus facciones. Fue uno de los pocos delgados y de tez pálida. Y, desde luego, fue el único con profundas convicciones religiosas, el único que creía firmemente que el destino no lo iba labrando él mismo como hombre, aunque luchó denodadamente para arrebatarle ese privilegio a Satán.

Kane fue un personaje atípico en la producción howardiana; por eso mismo resulta tan atrayente. Su nacimiento tuvo lugar durante la tormenta creativa desarrollada por Howard entre los años 1928 y 1932. Desde que el escritor tejano se estrenara en la literatura fantástica con un relato sobre hombres primitivos allá por 1925 (*Weird Tales*, ejemplar de julio), intentó publicar sus escritos en varias revistas con la vista puesta al mismo tiempo en *Argosy* y en *Weird Tales*. A esta última dirigió ficciones con especial predilección por la licantropía, de hecho tres de sus relatos publicados entre 1925 y 1927 trataban sobre hombres lobo, aunque también hubo un avance sobre razas perdidas en los eones del tiempo ("The Lost Race", en enero de 1927).

De pronto, escribió, remitió y le aceptaron "Red Shadows", publicado en el ejemplar de *Weird Tales* de agosto de 1928. Era una historia sobre un espadachín de la época isabelina, un hombre del siglo XVI que vivió aventuras sin cuento hasta el XVII, que esgrimía sus armas como un demonio precisamente para luchar contra ellos y se distinguía de los héroes similares habidos hasta aquel momento. Era un tipo extraño, pero era arrebatadoramente atractivo para los lectores de *Weird Tales,* dado que los relatos de época eran más propios de revistas como *Argosy,* precisamente (donde Howard hubiera querido publicar con mayor asiduidad).

Aparecieron más aventuras de Kane en los ejemplares de *Weird Tales* de enero, junio y septiembre de 1929. También en los de la primera mitad de 1930. Y habría una entrega más en 1931 y otra en 1932. La presencia de otros valerosos guerreros le arrebató finalmente el protagonismo al enjuto y oscuro vengador británico. Así entonces, la época más "fértil" como escritor de fantasía de Howard coincidió con la emergencia de Kane. En 1929 también nació Kull, el primer protagonista de fantasía heroica genuina ("The Shadow Kingdom", agosto de 1929). Al poco, llegó Skull-Face y su contrapartida heroica (en octubre). El picto Bran Mak Morn apareció en noviembre de 1930 y tras él otros héroes pictos o gaélicos. 1931 fue dedicado casi en exclusiva a pictos y a relatos de horror, tanto que hasta el cuento de Solomon que escribió Howard aquel año estaba teñido de horror psicológico ("The Footfalls Within"). Y en 1932 llegó Conan y nada volvería a ser igual...

Le dio tiempo a publicar una aventura más de Kane: "Wings in the Night". Posteriormente, Solomon quedó relegado en el cajón de los proyectos no desarrollados debido al éxito del cimmerio, que capitalizaría casi todo el tiempo de Robert E. Howard hasta su muerte.

Solomon Kane por Gary Gianni

LA ADAPTACIÓN DESLABAZADA

Si en *Weird Tales* ocurrió que el público lector prefirió a Conan frente a los demás héroes de la fantasía heroica, cuando comenzaron a adaptarse a la historieta las aventuras de los personajes de Howard ocurrió exactamente lo mismo: los consumidores de cómics colocaron a Conan en el altar de sus gustos y de allí no lo bajaron. Conan tardó en arrancar como personaje de cómic, bien es cierto, pero en 1973 ya era evidente que el *comic book* titulado *Conan the Barbarian* se había alzado con las más jugosas ventas de la editorial de cómics Marvel. Al abrigo de esa querencia por parte del público llegaron el resto de personajes del tejano: Kull, Bran Mak Morn, James Allison, Almuric, Solomon..., incluso un pastiche moldeado con dos o tres aventureras que inauguraría un subgénero en los cómics: Red Sonja.

Solomon Kane apareció en los cómics estadounidenses por primera vez en blanco y negro. Ocurrió al poco de comprobarse que el éxito de Conan podría hacer viables otras adaptaciones de personajes howardianos. Pero al sospechar que Solomon no resultaría tan atractivo como los demás "bárbaros" (de hecho, no era un bárbaro) se le introdujo en las publicaciones de cómics de horror de Marvel ya que por entonces también estaba en boga el género del horror, que había dado aire a un conjunto de publicaciones a modo de revista –para alejarse del impuesto de la CCA- por las que deambulaban muertos en vida, vampiros, seres demoniacos y los consiguientes luchadores contra el mal, grupo en el que integraron a Solomon Kane. El espadachín debutó, pues, en la revista de miscelánea de cómics de horror *Monsters Unleashed,* fechada en julio de 1973, en una historieta escrita por Roy Thomas y dibujada por Ralph Reese: "Skulls in the Stars".

Marvel siguió vinculando al personaje con el horror debido a la época histórica a la que remitía, por entonces muy visitada por los guionistas y dibujantes de historietas de horror, y también a tenor de su efigie más propia de un cazador de vampiros que de un adalid de la fantasía heroica. Kane pasó, de este modo, por *Dracula Lives!*, donde mantuvo un primer duelo con el Señor de los Vampiros. Su tercera aventura dibujada se publicó en una revista que fue ideada para dar cobijo a los personajes howardianos que los lectores –aparentemente- no deseaban ver como complementos de los cómics de Conan: *Kull and the Barbarians.* La idea inicial del editor de esta publicación, Thomas, había sido lanzar miniseries en color protagonizadas por los otros personajes howardianos, una por Kull, otra por Sonja, otra por Solomon Kane y otra por Bran Mak Morn. Pero no logró convencer al director editorial de aquella idea de lanzar "miniseries" (un concepto nuevo entonces) y tuvieron que alojarse entre las páginas de un magazín para vivir una aventura editorial que no disfrutó de suerte: sólo tres números en 1975. Mas, en *Kull and the Barbarians* hubo lugar para elaborar una gran adaptación a la historieta del personaje en "The Hills of the Dead", con un Solomon espigado y resuelto que diseñó el gran Neal Adams.

Tras la muerte de la revista de los bárbaros anejos, Solomon Kane halló refugio junto a Conan. Lo mismo ocurrió con Kull y con Red Sonja, que fueron a parar a las páginas en blanco y negro de la revista *The Savage Sword of Conan.* En el núm. 13 de esta revista (agosto de 1976) fue publicada la historieta "The Right Hand of Doom", que ahora contaba

con nuevo guionista, Doug Moench, quien lo vinculó con las historietas de horror típicas del período *post-code* pero con interés por alejarse de las garras de la censura, si bien el único riesgo que se plantaba el guionista era describir figuras demoníacas que acababan ensartadas en el acero del espadachín. El plan de Thomas, que era el editor de todos sus guionistas, era ir construyendo la biografía del personaje en viñetas y volvería a aparecer una y otra vez, espaciadamente, en *Savage Sword* (hasta el núm. 22).

En 1976 pretendieron colar al personaje en los comic books en color de la casa contando para ello con Howard Chaykin, cuya inventiva formal había funcionado relativamente en la serie de DC protagonizada por Fafhrd y el Ratonero Gris, y otros héroes cercanos a la fantasía heroica. Así, cuando tomó a Solomon bajo su responsabilidad acabó convirtiéndolo en lo contrario de lo que era: un tipo aparentemente jocundo ataviado con colorista vestimenta. La serie a la que fue invitado fue la de miscelánea, o "de prueba" de nuevos artistas y creaciones, *Marvel Premiere*, donde tenía cabida de todo: Warlock, Iron Fist, Hércules, Satana, Liberty Legion, Woodgod, el Monark Starstalker del mismo Chaykin... todo un popurrí de criaturas fantásticas donde un aventurero puritano no descollaría, y más por causa del extravagante aspecto que le diseñaron para su aparición allí.

Aquella historia en dos entregas realizada por Howard Chaykin, autor que estaba experimentando por entonces con las fórmulas genéricas, no caló y Solomon prosiguió una vida editorial similar a su vida en la ficción: vagabunda. Su figura volvió a las páginas de *The Savage Sword of Conan*, y durante 1977 aparecieron cuatro de sus aventuras en blanco y negro. Pero ante el rechazo del público amante de Conan, que no quería complementos de esta índole según iban declarando en las cartas que remitían al editor, la siguiente aventura del personaje, "The Footfalls Within", fue destinada al magacín de miscelánea en blanco y negro *Marvel Preview*. Roy Thomas quiso por todos los medios que el personaje permaneciese vivo y mantuvo hasta el núm 41 su presencia en *The Savage Sword of Conan*, ofreciéndose en cuatro entregas la adaptación de la aventura africana "Moon of Skulls" y también el poema "The Return of Sir Richard Grenville".

Tras la marcha del guionista de Marvel en 1981, el personaje fue invitado más raramente a la colección de Conan en blanco y negro, pero hubo tiempo para disfrutar de adaptaciones que había dejado encarriladas el bueno de Thomas: "Wings in the Night", que apareció en los números 53 y 54 de *Savage Sword*, y "The One Black Stain", en el número 62.

Tan escasas apariciones eran insuficientes para los amantes del personaje. Aunque obtuvimos alguna satisfacción puntual, como aquella historieta que de repente apareció en *The Savage Sword of Conan*: "Red Seas", publicada en 1982. Aquella aventura 'en la recámara' vio la luz oportunamente dado que sirvió para refrescar la memoria a unos aficionados que, al cabo de unos meses, podrían disfrutar de una serie en color del personaje. Fue el editor Larry Hama quien decidió dar otro empujoncito al puritano y para él concibió la serie de comic books *The Sword of Solomon Kane*, donde quien gobernaba los guiones ya no era Roy Thomas y se notó. El responsable fue Ralph Macchio, guionista eficaz, gran conocedor de la mitología howardiana pero que observó algún desliz cronológico en sus nuevas adaptaciones de relatos de Howard. Ello no fue óbice para obtener un puñado de historietas interesante, con un tratamiento más que digno del personaje.

La miniserie duró seis números, en los que dio tiempo a adaptar unas cuantas de las narraciones originales de Robert E. Howard. Después de esta corta serie, Solomon siguió apariendo como personaje invitado en las publicaciones de Conan, pero su magia se había apagado para entonces. Su presencia en *The Savage Sword of Conan* resultó testimonial, en respuesta más que nada al deseo de Roy Thomas de recuperar al personaje a su vuelta a Marvel, aunque fuera simbólicamente y compartiendo aventuras con Conan incluso. Cabe

decir, por añadidura, que se publicó por entonces una historieta que transcurre en España, "Satan's Sanctuary", destinada a la revista de reediciones *Conan Saga*, acaso por el poco interés del editor de ubicarla en *Savage Sword* y así esquivar el presumible descontento de los seguidores del cimmerio.

La penúltima aventura de Solomon Kane servida en cómics fue "Perceptions". Fue ésta una historieta editada para su lectura con efecto tridimensional (con las preceptivas gafas bicolor) que editó el sello californiano Blackthorne Publishing. Blackthorne tenía un catálogo de cómics realmente pintoresco, acostumbrado a hacer refritos con un sentido editorial singular. Incluía comic books de piratas y de acción, como *Waxword*, cómics sobre surfistas, como *The California Raisins*, explotaron alguna licencia inspirada en estrellas del pop, como *Moonwalker*, y contaban con una serie dedicada a publicar historietas en tres dimensiones. En aquella serie, *Blackthorne 3-D Series* aparecieron tebeos de desigual calidad protagonizados por Star Ward, Betty Boop, el payaso Bozo, Bullwinkle and Rocky, G.I. Joe, Little Nemo in Slumberland, Salimba... y allí trajeron de invitados (a finales de los ochenta) a los personajes Red Sonja, Solomon Kane y Kull en un momento en que los derechos de explotación de los personajes estaban en el limbo. El resultado supone toda una curiosidad que merece la pena poner al alcance del aficionado para disfrutar de una recopilación completa de las aventuras de Solomon Kane, una de las creaciones howardianas más interesantes.

KANE EN ESPAÑA.

En España fueron publicadas muchas de las aventuras de Kane por Vértice, al menos hasta donde alcanzó en su edición de los contenidos de *The Savage Sword of Conan*, pero todas aquellas historietas fueron mal traducidas y peor impresas. El listado de todas las historietas de Solomon Kane existentes, ordenado según la cronología vivencial del personaje, y sus traducciones comenzando por las de Vértice, se halla ordenado en esta página web.

Con posterioridad, y viendo que los editores de Planeta dejaron al personaje de lado cuando comenzaron a editar los cómics de fantasía heroica de Marvel, se lanzó una edición con formato de libro de 250 páginas que recopilaba las historietas de este personaje fotocopiadas desde las ediciones de Vértice, con una nueva cubierta que se montó a partir de una de las de López Espí. El sello editor que figuraba en aquel libro fue Fantasía e Ilustración Fantástica, sin fecha en créditos aunque vio la luz en la segunda mitad de los años noventa. Incluyó un prólogo de J. C. Herranz (presumiblemente, el único faneditor visible, aunque el responsable real fue el entonces librero Manuel Berrocal junto con su socio) y las historietas que recogió fueron, por este orden: "Cráneos en las estrellas" de Thomas y Ralph Reese, "La bestia de plata de Torkertown" de Doug Moench y Mike Zeck, una historieta sin título de Alan Kupperberg y Sonny Trindidad (era "El castillo del diablo", que tanto Marvel como Vértice lo publicaron sin logos originalmente), "Dragón en el castillo de Frankenstein" de Don Glut y Sonny Trinidad, "Las frías manos de la muerte" de Don Glut, Steve Gan y Dino Castrillo, "El castillo del no muerto" de Roy Thomas, Alan Weiss y Crusty Bunkers, "Retribución en sangre" de Don Glut, David Wenzel y Don Marilitz, "La mano derecha del destino" de Doug Moench y Steve Gan, "Resonar de Huesos" de Roy

Thomas y Howard Chaykin, "La marca de Kane" y "Los colmillos del Dios Gorila" ambos de Roy Thomas y Howard Chaykin, "Espadas de la hermandad" de Don Glut, David Wenzel y Duffy Vohland, "Luna de Cráneos" de Don Glut, David Wenzel y Bill Wray, "Las colinas de la muerte" de Roy Thomas, Alan weiss y Neal Adams, "En la ciudad silenciosa" de Roy Thomas, Alan Weiss y Pablo Marcos, "Las pisadas interiores" de Don Glut, Will Meugniot y Steve Gan y "El regreso a casa de Solomon Kane" de Roy Thomas, Virgilo Redondo y Rudy Nebres. El libro contenía también varias ilustraciones: de Barry Windsor-Smith, Bernie Wrightson y alguna cubierta de *Weird Tales*, aunque no en todos los ejemplares, que se diferenciaron también por su portada: unos llevaban la ilustración de López Espí tomada de la colección *Escalofrío* de Vértice y otros una de Jesús Merino fotocopiada de la edición en color de Planeta-DeAgostini.

La editorial Planeta, en un principio comandada desde Madrid por Mario Ayuso en lo relativo a Conan, decidió prescindir de los complementos de la revista americana para alcanzar cuanto antes el ritmo de publicación de las aventuras del cimmerio, principal atractivo para los aficionados españoles de la fantasia heroica. De esta guisa, el resto de historietas de Solomon quedaron inéditas en nuestro país. Planeta-DeAgostini publicó, eso sí y bastante más tarde, la miniserie en color de 1985 y formando parte de ella, como número extra, el contenido de los *Marvel Premiere.* También tradujo dignamente las últimas historietas de complemento en *La Espada Salvaje de Conan,* aunque no las aventuras que iban sirviéndose simultáneamente en *Conan Saga.*

Por consiguiente, hasta 2005 seguían inéditos en España algunos de los episodios más interesantes de la biografía del espadachín británico, algunos de los cuales eran los que mejor retrataban su carácter. Por ejemplo: la versión de "Wings in the Night" aparecida en *The Savage Sword of Conan*, el episodio "The Return of Sir Richard Grenville" o el importante momento relatado en "The One Black Stain". En el libro de Sword/AC Tebeo Vivo se ofrecieron esas historietas y, en cojunto, permitía disfrutar de la saga del puritano casi al completo, ordenada correctamente de acuerdo con su cronología más extensa (aquí) y sin dejar de lado ningún episodio esencial, salvo alguno de los de color (como "Sombras rojas"). Además, fue la primera y única oportunidad de leer las historietas inéditas "Red Seas", "Satan's Sanctuary" y el peculiar experimento en 'tres dimensiones' titulado "Perceptions".

LOS RECREADORES DE SOLOMON KANE.

Antes de Solomon Kane ya se habían publicado muchos relatos de espadachines vinculados con algún fenómeno horroroso y algunos de ellos habían sido ilustrados. Era el caso de los seriales baratos o 'cheap periodicals' que se distribuían abundantemente a finales del siglo XIX. Los que luego se llamarían 'penny bloods' proveían al lector de una ración de aventura o de gesta caballeresca donde era eventual invitada la deformidad, la monstruosidad o la muerte. Aunque su lectura era ligera y por lo general olvidable, destacaron algunas crea-

ciones, como las gestas narradas por Ned Buntline a mediados del siglo XIX, quien se haría famoso luego por sus relatos sobre Buffalo Bill.

El héroe más representativo de estos luchadores con tesón, misión y credo fue sin duda Dick Turpin, protagonista de muchos 'penny dreadfulls', donde caballerso ataviados como británicos desplazados, con espada al cinto, los *highwaymen*, desenvainaron sus espadas ante elementos cercanos a lo fantástico. El más llamativo de estos sería Paul Peril que llegó a luchar al lado de un esqueleto andante. Las interpretaciones gráficas de estos aventureros, por ejemplo las de H.W. Thwaites, les mostraban con el atavío prototípico del espadachín con capa que acabó instalado en nuestra iconosfera. Ese sería el modelo que inspiraría a quienes dibujaron a Solomon Kane en años posteriores.

Howard no fue muy allá en su definición de los rasgos de su personaje (de hecho nunca fue amigo de describir fisonomías detalladamente) y los lectores de *Weird Tales* se conformaron con saberlo delgado, cerúleo de piel, de ojos acaso grises y oscuros sus ropajes... No hubo un ilustrador de *Weird Tales* que se atreviese a representar sus facciones en las páginas de la revista. Hubo que esperar a las recopilaciones en libro para apreciar una representación gráfica del personaje, a cargo en este caso del excelente pintor (y también dibujante de historietas) Jeffrey Jones. Aquel esbozó, para las ediciones de Donald M. Grant y Centaur Press, una figura enlutada, escasamente definida pero imponente fue suficiente como para imbuir al lector de cierta inquietud por saber quién era esa efigie aparentemente inmisericorde. El ilustrador Bob Larkin no le enmendó la plana para las posteriores recopilaciones en formato libro de bolsillo de Bantam, evitando en lo posible acercarse al rostro del puritano. Se atrevieron más Ken Kelly (la edicion de Baen) y Gary Gianni (la reciente de Wandering Star), que nos legaron la imagen de un espadachín de rasgos nobles que había perdido gran parte de su saturnal aspecto. Incluso los artistas europeos que se acercaron a él, estos sí, ya deseosos de mostrar su rostro, nos lo dibujaron noble y hasta guapo (el español Pablo Torrecilla fue uno de ellos).

Aparte, habría que comentar otras aproximaciones, las de ilustradores de los años setenta como Barry Windsor-Smith, que lo retrató en un portafolio memorable, o como Stephen Fabian, que revisó con su arte puntillista todo el panteón howardiano. Sus Solomon respectivos son severos, cargados de fuerza y poderosos, pero también saludables y respetables en demasía. En opinión de quien esto escribe, fue Ned Dameron quien más acertó con la imagen ilustrada de Solomon (en 1976), pues no dudó en ampliar su frente y apretar su ceño, en una imagen más descriptiva de lo que significaba aquella férrea determinación puritana...

En los cómics, Solomon tuvo la mala fortuna de que pasó por las manos de muy diferentes artistas, tanto guionistas como dibujantes. Estos le confirieron un aspecto marcado de antemano por un patrón, el de Marvel, que estereotipó sus rasgos y apariencia en general. Como se dio la circunstancia de que hicieron bailar al personaje de un título a otro, sin afincarlo en serie propia, el dibujo le sería encargado por lo común a autores neófitos diversos o a profesionales de segunda fila, con lo que la presencia gráfica del espadachín quedaría seriamente perjudica-

da.

El primer intérprete de Kane fue Ralph Reese, un profesional curtido en mil batallas (provenía de la vieja escuela de cómics de horror), pero por desgracia no se quedó para dibujarlo. Los siguientes le superaron en su acercamiento a la personalidad de Solomon, pues el magisterio de Neal Adams se filtró en los lápices de Alan Weiss, si bien cuando éste dibujó sus aventuras para *Kull and the Barbarians* era un recién llegado a la industria. El filipino Steve Gan, el neófito Mike Zeck y el también joven y deseoso de experimentar Howard Chaykin fueron sus siguientes intérpretes, cada uno aportando una versión muy distinta del puritano. En el caso de Chaykin, quiso dotarle de un 'uniforme' diferenciador pero que no casaba con el porte sombrío del personaje original.

De las aventuras siguientes, aparecidas como complemento en *The Savage Sword of Conan,* se encargaron autores filipinos como Sonny Trinidad, Virgilio Redondo, Rudy Nebres, todos ellos buenos profesionales, pero que diversificaron aún más la presencia del personaje al tratarlo con diferentes aproximaciones (le invistieron de cierta nobleza que no le convenía, en algunos casos). Y el mismo defecto observó Will Meugniot –un profesional válido pero secundario en la historia de los cómics Marvel- cuando dibujó la historieta que apareció en *Marvel Preview.*

David Wenzel, el siguiente encargado de Kane en *The Savage Sword of Conan,* practicó un acercamiento al personaje que nos pareció bastante correcto a muchos, y de hecho son mayoría quienes consideran que su aprecio por Kane, a quien no le resta elegancia pese a dibujarlo circunspecto, es la mejor versión dibujada en historietas del puritano de R.E. Howard. A su sombra habría que citar a los autores de la serie limitada *The Sword of Solomon Kane*: a Bret Blevins, un profesional demasiado tendente a la caricatura pero muy coherente en general con los universos heroicos, a Jon Bogdanove y a John Ridgeway, ambos excelentes dibujantes que aquí supieron estar a la altura, si bien sólo aportaron una historieta del personaje cada uno. Y, claro, hay que citar al gran Mike Mignola, autor de un único episodio y que hubiera sido de desear que se encargara él sólo de toda la miniserie en color.

Los otros autores que dibujaron a Solomon Kane, como Steve Carr, Aaron Lopestri o Dani Bulanadi tampoco aportaron una versión lo suficientemente destacable, salvo, acaso, por lo que respecta a Carr, que supo imbuir los fondos de sus historietas e ilustraciones de una oscuridad necesaria para comprender el mundo, histórico pero fantasmagóricamente inquietante, por el que se movió este espadachín de frío corazón.

Es una lástima que no se hayan seguido produciendo aventuras de este personaje, a quien Carlos Pacheco y Rafael Marín rindieron homenaje a su paso por *Fantastic Four* (con el carismático Hellscout). Gary Gianni, el ilustrador de su última recopilación en los Estados Unidos, hubiera sido un ideal dibujante para sus cómics, como ha demostrado con el *Solomon Kane Portfolio*, donde mostró seis pinturas del personaje y dos ilustraciones a plumilla soberbias, a lo que habría que sumar su adaptación del poema *The Solomon Kane's Homecoming* y el *Solomon Kane Sketchbook*, con 28 dibujos en blanco y negro.

---

[1] En aquel libro, y por cuestión de derechos, no fue posible publicar el *cameo* en blanco y negro de Kane con Conan y tampoco se pensó en rescatar la serie en color del espadachín por cuanto la había publicado recientemente Planeta-DeAgostini y, aparte, sirvió aventuras que ya habían sido seleccionadas en blanco y negro para el volumen. Y de la historieta "Solomon Kane's Homecoming" sólo se escogió una de las cuatro versiones en viñetas existentes.

TEBEOAFINES

Publicaciones relacionadas

- SOLOMON KANE (FANTASIA E ILUSTRACION FANTASTICA, 1995)

- SOLOMON KANE (SWORD STUDIO, 2006)

Adaptaciones relacionadas

- SOLOMON KANE (METROPOLITAN FILMEXPORT, 2009)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

MANUEL BARRERO (2010): "SOLOMON KANE. ESPADAS CONTRA EL HORROR." en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/solomon_kane_espadas_contra_el_horror.html

HIJOS DEL HORROR (MADRID, 2010)

Autor: SANTIAGO GARCÍA

Notas: A la derecha, viñeta de "Blood Club", de Charles Burns, donde se dan cita algunas de las claves del horror visto desde el underground según el autor de este texto: el temor a lo que no está presente, las pesadillas de la adolescencia, la carne y la idea de Dios.

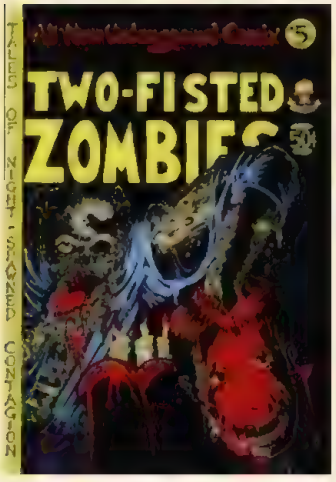
HIJOS DEL HORROR

1. Contra el horror

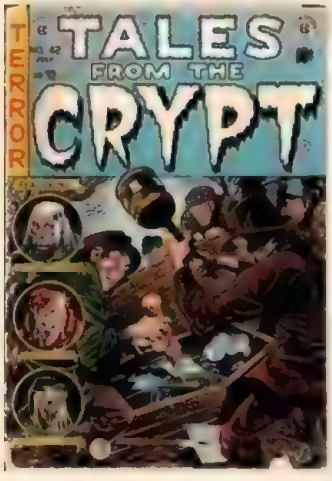
El apartado octavo del «manifiesto de la novela gráfica» de Eddie Campbell reza:

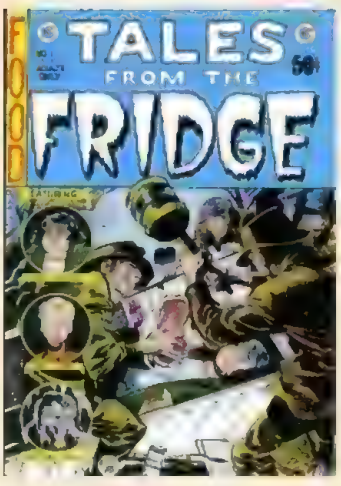
> «El tema del novelista gráfico es toda la existencia, incluyendo su propia vida. Desdeña la "ficción de género" y todos sus feos tópicos, aunque intenta mantener una mente abierta. Es especialmente adverso a la idea, todavía dominante en muchos sitios, y no sin motivo, de que el cómic es un subgénero de la ciencia ficción o la fantasía heroica»[*].

Si entendemos, como así debemos hacerlo, que Campbell no está tanto dictando una doctrina a seguir como describiendo un fenómeno que ha observado -aunque lo exprese en forma de «manifiesto»-, podemos imaginar que el horror -uno de esos *géneros llenos de feos tópicos* que en gran medida deriva de la fantasía, heroica o no, y que ha dominado durante décadas la producción de cómics internacional- no tiene lugar en el panorama del cómic adulto contemporáneo, ése que cada vez más vamos reconociendo bajo el término novela gráfica.



Two-Fisted Zombies (1973), Rick Veitch. El *comix underground* sigue los pasos de EC Comics.





Tales from the Fridge 1 (1973) frente a *Tales from the Crypt* 42 (1954). El comix underground sigue los pasos al cómic de terror de EC.

La actitud de rebeldía abierta frente al género ha caracterizado el movimiento del cómic de vanguardia, al menos desde que Art Spiegelman levantara uno de sus cimientos con la revista *Raw* a principios de los ochenta. El rechazo a la tradición comercial era deliberado, casi necesario para encontrar una voz propia frente a un medio atado por las cadenas de largas décadas de servidumbre al público infantil y adolescente. Sin embargo, el comix underground, que en los 60 y 70 había iniciado el camino de lo que hoy identificamos como cómic de autor, sí tuvo en el terror uno de sus temas recurrentes. No es de extrañar, pues los Spain Rodríguez, Skip Williamson, Greg Irons, S. Clay Wilson, Rory Hayes, Richard Corben y demás habían encontrado en EC Comics uno de sus modelos más evidentes. [1]Para los artistas *underground*, EC significaba una constelación de dibujantes de estilos muy distintos que habían sido capaces de trabajar juntos sin perder su propia personalidad, para así crear un proyecto común de cómic innovador, casi adulto y con ciertas dosis de crítica social y, además, era un símbolo del aplastamiento de la cultura popular y juvenil («nuestra cultura») por parte del sistema represor y conservador, ya que EC había sido una de las principales perjudicadas por la implantación del Comics Code[2], el código de autocensura con el que la industria del tebeo había respondido en 1954 a las investigaciones del Senado sobre la relación entre la delincuencia juvenil y los comic books. Por tanto, en la reivindicación de EC había también algo de venganza[3].

Dado que las colecciones más significativas de EC habían sido las de terror -*Tales from the Crypt, The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*-, no es sorprendente que los jóvenes dibujantes del underground siguieran los pasos de los Jack Davis y Graham Ingels, adentrándose en un género que llevaron un paso más allá de sus maestros, al tratarlo con la libertad absoluta que daba el no estar sometidos a ningún tipo de censura, ni institucionalizada ni propia -los *comix* estaban dirigidos, o al menos ésa era su intención, a un público adulto-.

"The Thing in the Room" (1969), Rory Hayes lanza a sus ositos de peluche a las pesadillas de EC.

Rory Hayes (1949-1983), a quien Bill Griffith llamó «un Henri Rousseau moderno con plumilla y predilección por los cómics de horror EC»[4], y que era demasiado joven para haber vivido la edad de oro de la editorial de Bill Gaines, cuyos títulos descubrió en librerías de segunda mano, ofrece un ejemplo singular de cómo la tradición se integró con la novedad. Hayes mezcló en su universo personal elementos antagónicos: los ositos de peluche y los monstruos necrófagos. En «The Thing in the Room» (*Bogeyman Comics* 1, 1969), Pooh Ross, el osito protagonista, se emplea de mayordomo en una vieja mansión, donde la inquietante dueña le advierte que nunca entre en cierta habitación. Cuando por fin transgreda el tabú, como era inevitable, será devorado por su patrona, convertida en monstruo por una aflicción familiar propia de una dinastía inventada por Poe. La crudeza de la historia no deriva sólo del estilo naif de Hayes, sino también de la falta absoluta de represión con la que se sumerge en los motivos estereotipados de los cómics de los años cincuenta.

Por tanto, los numerosos y muy exitosos tebeos de terror underground añadieron

un mayor desenfreno en su entrega al gore, y combinaron con frecuencia el horror con el porno, que fue otro de los elementos característicos de este movimiento.

De hecho, la pornografía, junto al horror y la ciencia ficción, llegaron a ser tan dominantes en el panorama del primer underground, que la reacción por parte de algunos de los artistas que representaban el lado «inteligente» del movimiento no se hizo esperar. En 1973, Bill Griffith publicó el artículo «A Sour Look at the Comix Scene» («Una mirada amarga a la escena del comix») en el *San Francisco Phoenix*, donde se preguntaba: «¿A qué viene todo este rollo de las TETAS y los MONSTRUOS y los HOMBRES LOBO?», y dudaba que hubiera algo «underground» (es decir, «subterráneo») en los cadáveres putrefactos, aparte de enterrarlos[5]. Griffith no arremetía contra el legado de EC Comics sin más, sino que criticaba el abuso del mismo y su imitación indiscriminada por parte de muchos dibujantes underground, que habían recurrido a la reproducción de clichés de género perpetuados por el cómic comercial en lugar de abrir verdaderamente nuevas vías formales y temáticas.

Art Spiegelman recuerda el impacto que le causó la lectura de los cómics de terror pre-Code durante su infancia, en "Breakdowns" (2008).

No es de extrañar que Art Spiegelman, que había vivido todo aquello de primera mano, y que había manifestado siempre posiciones muy próximas a las de Griffith -juntos dirigieron *Arcade* en 1975, la revista que supuso el canto del cisne del underground-, tuviera en mente los peligros de la réplica transparente de la tradición comercial cuando se planteó junto a Françoise Mouly la aventura de *Raw* en 1980. La nueva revista neoyorquina tenía que mirar hacia el futuro y eso significaba, en primer lugar, y aprovechando su lejanía geográfica respecto a San Francisco, cortar lazos con los veteranos del underground, y, en segundo lugar, rechazar frontalmente las incursiones en los géneros que siempre habían encuadrado al cómic tradicional. Es lo que Spiegelman llamaría sus «antipatías»:

> «No sentimos predisposición hacia la ciencia ficción y la fantasía, probablemente porque ahí es donde se ha producido la mayor parte del trabajo en el pasado reciente. Cualquiera que haya querido hacer los llamados "cómics adultos" se ha movido en la dirección del tipo de cosas que podrías encontrar en *Heavy Metal* o *Epic*. Lo que consigues así es conservar todo el lastre que se asocia con los cómics de niños y trasladarlo a la adolescencia. Nos interesa ir más allá de eso. Dudo que un superhéroe llegue a aparecer en nuestra revista. Hay otros sitios para que aparezca; sin embargo, no hay otro sitio donde pueda aparecer lo que hacemos nosotros»[6].

A pesar de esta declaración de intenciones, no es difícil encontrar las huellas del horror en algunos de los padres del cómic alternativo que empezaría a desarrollarse en la primera mitad de los ochenta. Fuese por la vía del conocimiento direc-

to de los cómics EC y otros tebeos pre-Code, fuese a través de su actualización en el comix underground, muchos de los autores del cómic *nuevo* incorporarían en sus viñetas una corriente de terror *viejo*. Mencionaremos tres casos significativos: Charles Burns, Gary Panter y Jaime Hernandez.

Burns es quien tiende de forma más directa un puente entre los comic books clásicos y la modernidad, aunque añade un conocimiento de la tradición francobelga, especialmente de *Tintín*, y de las últimas tendencias del cómic europeo, que adquiere de primera mano durante su estancia en Italia[7]. Burns bucea en los comic books de terror y romance de los 50 para extraer imágenes que trata con una sensibilidad pop, utilizándolas por su valor cultural más que representativo, y en eso coincide con Panter, con quien forma una extraña pareja de «gemelos opuestos». Panter también saquea la cultura popular para alimentar sus páginas, pero en su caso la tensión surge del tratamiento intensamente gestual y nervioso que da a esos motivos, mientras que en el de Burns surge de la aparente apropiación total de la estética estereotipada.

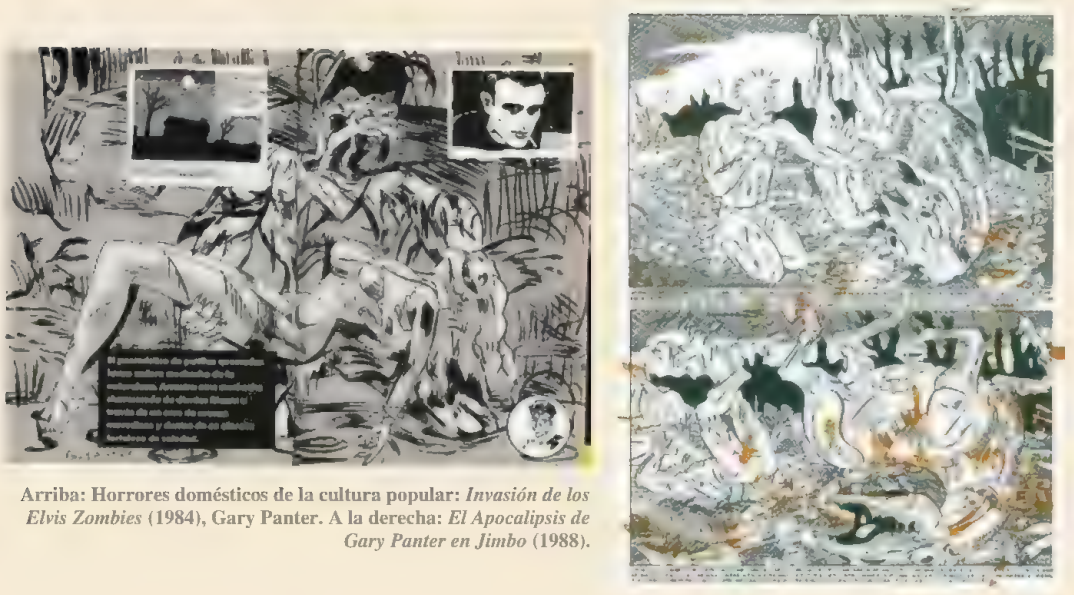
Freaks adolescentes en *Agujero negro*, de Charles Burns.

El horror de Burns, aunque distanciado, irónico y codificado, contiene elementos profundamente arraigados en la tradición clásica del género. Dos de los más importantes son el tratamiento de la figura del *freak* y la obsesión por lo biológico. Si aceptamos, como propone Jack Morgan, que en el romanticismo oscuro, y en la literatura macabra en general, la imaginación biomórfica es una corriente decisiva, «y en un grado y profundidad que a menudo excede el nivel consciente y temático»[8], podemos ver con facilidad el hilo que une al Burns posmoderno con la tradición gótica, y que le ha guiado en su exploración constante de un tema que va refinando desde Dog Boy y otros personajes de los ochenta hasta su formulación definitiva en *Agujero negro*, su obra maestra, donde trata la sexualidad adolescente como una plaga y convierte así a la adolescencia -una condición biológica natural y transitoria- en marginalidad -una exclusión social traumática e irresoluble-.

La obra quintaesencial de Burns durante este periodo es *Burn Again*, que reúne todos sus temas recurrentes. Su protagonista, Bliss Blister, pasó su infancia como niño divino con poderes curativos que explotaba su padre, un charlatán al estilo del Elmer Gantry[9] de Burt Lancaster. Es, por tanto, un auténtico *freak* de cariz trascendental, en el que se une la deformación de la carne -el estigma que supone una quemadura en su pecho con la forma de Cristo, la marca que le diviniza- a la singularidad espiritual. Ya adulto y emancipado de su padre, sus ansiedades sexuales le convierten en el juguete de Lana, una mujer que reproducirá en él el

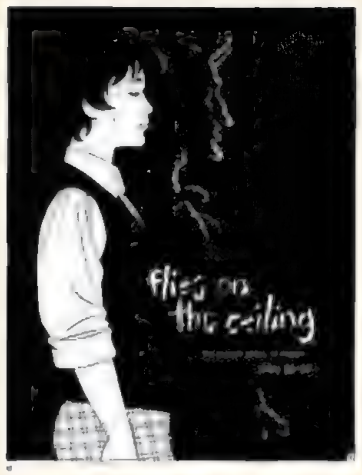
ciclo de explotación que había sufrido en la infancia, y que posteriormente se aliará incluso con su padre, reaparecido para volver a aprovecharse de su hijo cuando este adquiere una nueva notoriedad. Pero Bliss es algo más que un timador, es un verdadero creyente que se dedica a construir un gigantesco trono para Dios, una entidad alienígena con la que mantiene un contacto privado y de la que espera su llegada en el fin de los días.

Este milenarismo es típico de obras previas al año 2000, y forma parte del ambiente que impregna muchas de las páginas de Gary Panter, cuyo escenario predilecto es un Dal Tokyo terminal, y que saluda el inminente Apocalipsis de forma más directa en obras como *Purgatory* (2004). Hay algo bíblico en el horror de Panter, que recoge el temor al holocausto nuclear propio de los 80 y lo traslada al horizonte desolado de la sociedad postmoderna devastadoramente consumista, condenada a deambular por «no lugares» que ya son sólo vertederos de plástico. Panter trabaja con desechos, y eso es evidente también en el amasijo que crea a partir de los restos del horror clásico y el rock`n´roll de los 50 en una de sus escasas obras publicadas en España, *Invasión de los Elvis Zombies* (Raw Books and Graphics/Arrebato Editorial, 1984), una pesadilla doméstica de la cultura pop.



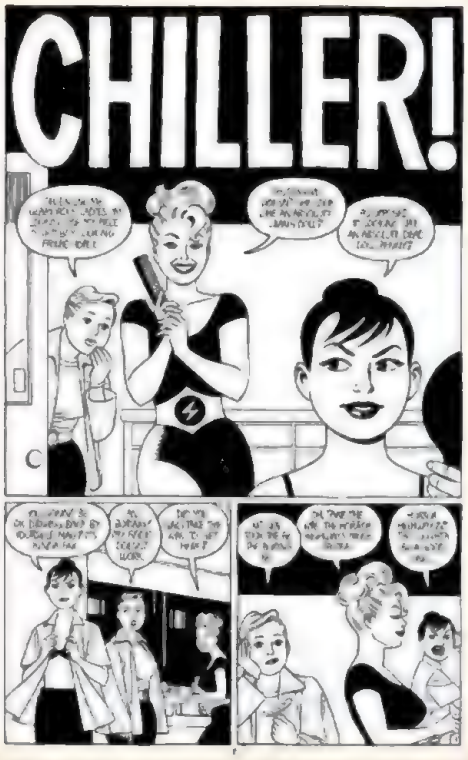
Arriba: Horrores domésticos de la cultura popular: *Invasión de los Elvis Zombies* (1984), Gary Panter. A la derecha: *El Apocalipsis de Gary Panter en Jimbo* (1988).

Burns y Panter fueron dos de los nombres más representativos de *Raw*. Distinta es la problemática de Jaime Hernandez, que abrió otra de las vías principales del alternativo, junto a sus hermanos Gilbert y Mario, y cuya aproximación al terror clásico es más ortodoxa. Hernandez rápidamente reelabora los códigos del género con los que había coqueteado en sus primeras páginas publicadas (los superhéroes y la ciencia ficción en el inicio de *Love and Rockets*, y también en su participación como dibujante al servicio de los guiones de Dean Motter en *Mister X*) para definir una retórica propia que delimitará uno de los terrenos más fértiles de la novela gráfica contemporánea, entre el costumbrismo sentimental y la novela río. Sin embargo, en ocasiones se permite una indulgencia y acude a sus amplias fuentes como lector para ensayar un ejercicio de estilo, y eso ha propiciado que practique un par de incursiones en los códigos del terror de cariz muy distinto a las de Burns y Panter.



Isabel y el diablo, en *Moscas en el techo* (1989), de Jaime Hernandez.

En «Moscas en el techo» (1989), Hernandez relata la crisis nerviosa de Izzy, que viaja a México para olvidar su divorcio y su aborto, perseguida por su sentimiento cristiano de culpa, y allí ve al diablo. Esta experiencia límite la convertirá posteriormente en una «bruja» que introduce el mundo de lo demoníaco y lo oculto en el universo de *Locas*. Sin embargo, al contrario que en los casos de Burns y Panter, Jaime no usa el horror como tópico pop, sino de forma clásica, para crear un ambiente ilusionista que transmita la amargura de la experiencia traumática que está sufriendo la protagonista. Por el contrario, en «Chiller!» (*Penny Century* 2, 1998), nos anuncia desde el diseño de la primera viñeta y el rótulo del título que va a ensayar un «homenaje» a las clásicas historias de suspense de EC. Maggie viaja de noche por una carretera solitaria y su propia imaginación -expresada a través de un comentario continuo en segunda persona, al estilo de la voz narrativa que sustentaba las historias de *Shock SuspenStories*- le provoca una tensión cada vez más insoportable. La maestría y el dominio del lenguaje de Jaime Hernandez son de tal calibre que finalmente el juego acaba provocando la tensión que en principio era objeto de burla, pero la naturaleza de esta historieta la sitúa en un plano muy distinto -distanciado e irónico- al plano en el que se sitúa «Moscas en el techo». Como veremos, ésta entronca con el verdadero tema del horror en el cómic contemporáneo, mientras que «Chiller!» no deja de ser una aplicación del reciclaje del archivo tradicional en un contexto actual. Aunque hemos hablado de «ejercicios de estilo», no se trata de caprichos estériles. El dominio de estos códigos permite a Jaime integrarlos sin asperezas en su universo narrativo habitual, y así es como dota de un tono espectral a *Ghost of Hoppers* (2005).



"Chiller!" (1998), Jaime Hernandez saquea el archivo de EC.

Los espectros acosan a Maggie en *Ghost of Hoppers* (2002), de Jaime Hernandez.

Tanto en Burns, como en Panter y Hernandez, y en general en todo el cómic alternativo, descubrimos que la figura central es una de las figuras clave del horror moderno, casi diríamos que uno de sus personajes fundacionales: el *freak.*

El *freak* es el hombre espectáculo representado por el Bliss Blister de *Burn Again*, colindante con el monstruo de feria en su exhibicionismo; es también el Jimbo de Panter, embarcado en un perpetuo extravío por los escombros de planicies hostiles y solitarias; y también es en gran medida la Maggie de *Locas*, lectora compulsiva de cómics y experta en el varonil oficio de arreglar motores, perpetuamente deseada, antifemenina y desubicada, que alcanza la edad adulta sin alcanzar jamás la madurez. El freak es también el gran héroe de Daniel Clowes, de Peter Bagge, de Chris Ware, de Chester Brown y de Seth, es el verdadero protagonista del cómic contemporáneo, que lo saca de los márgenes donde se ha cultivado, a la sombra, y lo sitúa en el centro del relato, desplazando al (super)héroe tradicional. Si hay algo que caracteriza al cómic contemporáneo es el triunfo del freak, ahora convertido en el friki.

Burn Again, de Charles Burns: el freak sagrado.

El freak está presente tanto en el origen del cómic de autor contemporáneo como en el del género de horror para el consumo de masas en el siglo XX.

Uno de los carteles de la película de Browning.

En el primer caso, es el protagonista por excelencia del comix underground, ejemplificado por el autorretrato neurótico que practica Robert Crumb y ampliado por el sosías obsesivo que describe Justin Green en su Binky Brown. La consagración del freak no sólo como síntoma de una época, sino como héroe de culto y extravagante modelo de éxito se encuentra, por supuesto, en los Freak Brothers de Gilbert Shelton. «Todo, incluso aquello que nos atemorizaba, termina por ser *grotesco*, es decir, ornamental»[10]. La descendencia de los Freak Brothers se reconoce en el Buddy Bradley de Bagge, en el Makoki de Mediavilla y Gallardo, en el RanXerox de Tamburini y Liberatore, en el Resentido de Juaco Vizuete.

En el segundo caso, el freak será el motivo de una de las películas fundacionales del horror contemporáneo, tal vez la más decisiva para entender toda la historia del espanto y la abyección en la imaginación popular del siglo XX: *Freaks (La parada de los monstruos)* (1932)[11], de Tod Browning, la feria donde se exhibe lo que disfrazan *Drácula, Frankenstein* y otras imágenes sublimadas de esa monstruosidad demasiado insoportable y plausible.

Estamos hablando, por supuesto, de un horror/fascinación por la deformidad que tiene una raíz biológica, como dijimos antes, en un sentimiento narcisista y a la vez de aborrecimiento hacia nuestro propio cuerpo. Es algo primordial que surge

de la confrontación entre nuestra conciencia, nuestro intelecto, y nuestra materialidad. Un horror íntimo, podríamos decir que el más íntimo que se conoce, ya que surge de nosotros mismos, y que se relaciona por tanto con aquello que Freud describió como *lo siniestro*, lo *Unheimlich*, es decir: «aquella suerte de espantoso que afecta a las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás»[12]. Es, también, el espanto ante lo abyecto, que domina nuestra mentalidad, pasmada ante el conjunto de grasas, cartílagos y bilis que compone nuestra misma existencia, el «resto corporal» sobre el que descansa nuestra vida. Los freaks son, básicamente, *cuerpos sin vida*, cadáveres velados que se manifestarán estetizados en los muertos vivientes que serán Drácula y Frankenstein.

> «Lo que modifica sin solución posible el fundamento de la identidad hasta corroerla y desmembrarla como sistema, lo que nos abre la unidad del ser a la multiplicidad, lo que desgarra nuestros bordes, y por lo tanto, lo que sería el máximo de abyección, es, sin duda, el cadáver. El cadáver, cuerpo caído, como punto culminante de la abyección. Es lo abyecto ontológico, en tanto que heterogeneidad absoluta, invasión sin remisión de nuestras fronteras por una extranjería que nos disuelve, que acaba literalmente con nosotros»[13].

Carteles de los filmes *Psycho*, de Hitchcock y *Eraserhead*, de Lynch.

Entre el freak como aberración física y el friki como aberración social hay un trayecto que supone el desplazamiento de la anormalidad corporal a la anormalidad psicológica. Ese paso se da en *Psicosis* (1960)[14], de Alfred Hitchcock, que anuncia la modernidad en su descubrimiento del horror dentro de nosotros mismos[15]. Al introducir la psicopatía como tema de la ficción popular moderna, *Psicosis* se revela como verdaderamente monstruosa, no por la brutalidad gráfica de la escena del asesinato de Janet Leigh, sino por el ensimismamiento final de Anthony Perkins, que representa el paso a primer plano de la vida interior. Esa frontera será rebasada en la década de los 60 en todos los ámbitos, y en el cómic comercial americano se ofrece uno de los ejemplos más evidentes con la revolución que practica Marvel en el nuevo modelo de los superhéroes, donde la vida interior cobrará un peso que nunca había tenido, y se reconocerá por fin el tema implícito de la esquizofrenia de los héroes con doble identidad. En cierta manera, Spiderman, Iron Man y Hulk son también freaks -en contraposición a la integridad de los héroes clásicos de DC, como Superman y Batman- que anuncian con su colorido infantil a los personajes oscuros de Crumb, Shelton, Wilson y demás, que llegarán en la segunda mitad de la década. También en estos superhéroes está muy presente el tema del enemigo interior que, como veremos más adelante, es otra de las cuestiones sobre las que se articularán los miedos de ficción en la segunda mitad del siglo.

Toda la estética freak que deriva de *Freaks* y de *Psicosis* confluye en el artista que marcará más profundamente el imaginario alternativo en las últimas décadas: David Lynch. En *Eraserhead (Cabeza borradora)*[16] (1977) describe una retórica del friki que todavía no ha perdido vigencia: el personaje alucinado, frustrado socialmente y presa de angustias sexuales que abraza su propio reflejo de cucaracha kafkiana en el espejo. Y en *El hombre elefante*[17] (1980) declara la genealogía de ese friki en sus raíces freaks, que remonta hasta Browning y aún más atrás, a

la época victoriana, y la fascinación perversa por los prodigios de la naturaleza antes de la espectacularización de la imagen multiplicada mecánicamente, cuando la carne todavía era carne, y no meramente signo.

Arriba: Corrientes eróticas en *Como un guante de terciopelo forjado en hierro* (1989-92), de Daniel Clowes, que parecen anticipar el final de David Boring. Abajo: Una historia de horror con efectos góticos, en *David Boring* (1998-99), de Daniel Clowes.

Las manifestaciones de este culto a lo excéntrico se pueden rastrear con facilidad en muchos de los nombres principales del cómic contemporáneo, un movimiento singular porque, en virtud de su propia definición de alternativo a una corriente principal comercial e infantilizada, se ha canonizado en torno a la marginalidad. Así, Daniel Clowes dio su primer golpe maestro con una odisea perturbadoramente *lynchiana* protagonizada por un friki en busca del vellocino de oro de una película pornográfica: *Como un guante de terciopelo forjado en hierro* (1989-92). Dice Paul Virilio que «cuando la estatuaria griega representa al durmiente en estado de erección es porque, de hecho, está soñando»[18], y eso explicaría la erección continua que es el paseo onírico de *Como un guante de terciopelo forjado en hierro*. Lo que no explicaría es el otro lado de ese viaje, porque una erección perpetua es, en realidad, algo horrible, como lo es la atmósfera que se respira en esta obra. Para explicar ese componente aborrecible tendremos que esperar a más adelante.

Pero, sin duda, es *David Boring* (1998-1999) la obra de Clowes donde los elementos del horror están más presentes. Sobre *David Boring* pesa una atmósfera malsana que parece prolongar el mundo ambiguo y espeluznante de *Como un guante de terciopelo forjado en hierro*. En ocasiones, esa vena horrible domina las viñetas, como cuando el protagonista, afectado por los analgésicos, descubre que «lo que había pensado que era una comedia romántica es en realidad una historia de horror, completa con efectos góticos e iluminación tétrica», y finalmente cuando llega a un descubrimiento clásico en la tradición del género: « ¿Soy el monstruo de mi propia historia de horror?» El horror apocalíptico se revela en el episodio ambientado en Hulligan's Wharf. Co-

mo consecuencia de un ataque terrorista inexplicado (pero que parece un macabro presagio del 11-S), los protagonistas de la historia se encuentran recluidos en un islote, reviviendo el mito de *El ángel exterminador* (1962)[19] de Buñuel, o tal vez la tensa espera del fin del mundo que se contaba en *La hora final* (1959)[20], una película de Stanley Kramer donde un grupo de personas esperan en las costas australianas la llegada de la nube tóxica que ha acabado con el resto de la humanidad.

En realidad, durante todo el tiempo que los personajes permanecen incomunicados en Hulligan's Wharf, se plantea la duda de lo que está pasando *realmente* en el mundo, ya que su único contacto con el exterior es lo que les cuenta el tío August, que nunca puede ser corroborado. El problema de la narración, la duda sobre la veracidad del relato, es uno de los temas principales en *David Boring*, lo que hace que ese ambiente malsano no sea tanto onírico, como en *Como un guante de terciopelo forjado en hierro*, como simplemente irreal. Se desconfía de los sentidos y del mundo fenomenológico, y sólo los sentimientos -lo interior- parece real. Nos preguntamos: ¿son reales los acontecimientos que se desarrollan en *David Boring*, o sucede todo únicamente en la cabeza de Clowes? La respuesta a esto debería ser, obviamente, que todo es producto únicamente de la imaginación de Clowes. Sólo eso sería una respuesta *estrictamente realista*.

El Dios de Charles Burns, en *Burn Again*.

Ken Parille ha llamado la atención sobre la densidad referencial de *David Boring*, y ha revelado cómo está surcado de duplicidades y relaciones casi imperceptibles, que en ocasiones desbordan incluso el plano meramente diegético.

> «Clowes se imagina a sí mismo como el padre literario de David mezclando hechos de su propia vida con la biografía del padre de David[21]. David nos cuenta que su padre "empezó en 1961 (?) e hizo un puñado de trabajos para un pequeño editor de Connecticut: una cosa de detectives, algo de humor, una serie de adolescentes". Estos hechos se extraen de la biografía de Clowes: "empezó" en 1961 (nació el 14 de abril de ese año); su primer título, *Lloyd Llewellyn*, es "una cosa de detectives"; los primeros *Eightball* son en gran medida "algo de humor"; y *Ghost World* es "una serie de adolescentes". Clowes atrae nuestra atención sobre una referencia a su cumpleaños en *David Boring* a través del texto "biográfico" en la sobrecubierta de la segunda edición en tapa dura. Después de mencionar su fecha de nacimiento, Clowes escribe "ver página 17", una página donde David habla de sucesos que tuvieron lugar "el 11 de abril" y de la "oscura festividad religiosa" que tiene lugar "tres días después": el 14 de abril, ¿los personajes celebran el nacimiento de su creador?"[22]

Hay, de hecho, un sentimiento de horror metafísico y milenarista muy presente en *David Boring*, que se manifiesta de forma explícita en el momento en que aparece Dios (o una representación de Dios) en la historia, casi al final. Esta aparición de Dios asociado a un sentimiento de terror no es, aunque pudiera parecerlo, algo insólito en el cómic contemporáneo. Lo hemos visto en *Burn Again*, donde tam-

bién aparecía asociado al Apocalipsis, y aparece también en *Tú me has matado* (2010), de David Sánchez, donde parece que hubiera un eco de la proyección divina en el autor, aunque en este caso sea en una segunda instancia. Si en *David Boring* se ve la sombra de Clowes detrás de Dios, en *Tú me has matado* ese Dios es Hergé, una clara influencia sobre Sánchez, que pone las palabras de uno de sus personajes (un loro de *La oreja rota*) en la boca de la divinidad suprema. Es como si el creador, contemplando su primer trabajo, decidiera ofrecérselo como tributo a su propio Dios creativo. Como señala Tim O'Neill, «la sensación de que el Gobernante se manifiesta en secreto y de forma invisible sugiere de forma natural un aura de conspiración definitiva con ramificaciones metafísicas, que van desde los planos más profundamente físicos hasta los más sutilmente etéreos»[23]. Y el conspiracionismo, tanto en su vertiente política como espiritual (que a menudo se confunden), alcanzó efectivamente su apogeo en torno al fin de siglo, como era de esperar, aunque perdió algo de terreno en el imaginario colectivo *post 11-S*. Sin embargo, lo que provoca estas apariciones divinas dibujadas desde el más descarado escepticismo religioso tiene menos que ver con el milenarismo y las sectas -que funcionan tan sólo como tramoya- que con una sensación de malestar existencial, el mismo que se percibe en obras recientes que cuestionan el tejido de lo real, como *El experimento* (2009), de Juaco Vizuete, y que manifiestan abiertamente su condición de simulacro. Una tendencia que fue consagrada, justo en el cambio de siglo, y como indicando el relevo en la producción de ficción inquietante, por Matrix (1999)[24], que vendría a sintetizar todas las angustias sobre la pérdida de fe en los relatos propiciada por la postmodernidad. La raíz de ese malestar está en el descubrimiento de que la realidad es una ficción, y eso lo sabemos porque la realidad tiene fisuras.

De izquierda a derecha: El Dios de Daniel Clowes, en *David Boring*. El Dios de David Sánchez, en *Tú me has matado*. El loro de Hergé, en *La oreja rota*.

De otra manera, cualitativamente distinta pero igual de intensa, esa percepción de que la realidad tiene fisuras está también presente en las páginas de Martí, que es otro de los afectados por *Eraserhead* (véase «El mundo de Óscar», en *Monstruos modernos,* 1988). Martí también plantea el tema del enemigo interior, y lo hace en el campo de batalla de lo psicológico, como en su obra maestra *Doctor Vértigo* (1988-89), que se adelanta en muchos aspectos a recursos formales que están siendo reconocidos ahora por la vanguardia internacional, donde nos narra la batalla por el alma de un ama de casa. Los personajes predilectos de Martí son siempre miembros anónimos de la sociedad, porque en realidad Martí traslada la tragedia de la batalla interior al escenario de lo social. En *Taxista* (1984)[25], donde utiliza las mismas técnicas de apropiación que Charles Burns, vampirizando la retórica de Chester Gould, el creador de *Dick Tracy*, describe la sociedad como un organismo enfermo. Los males vienen del interior mismo, de los gusanos que devoran el cadáver de lo cívico. Podríamos decir que hay una puesta en escena de lo abyecto social, que continúa hasta sus obras más recientes (*Calvario Hills,* 2007), donde parece que quisiera pintar el retrato de la decadencia romana en el imperio americano. El gran miedo a la desintegración social,

sin embargo, queda desfasado en los 2000. Era un miedo que había ido acumulando masa crítica en la ficción de finales de los 80, en novelas como *La hoguera de las vanidades* (1987) de Tom Wolfe, y en películas como *Grand Canyon* (1991), de Lawrence Kasdan, hasta que, como si todas las tensiones internas hubieran sido invocadas por el hechizo de la literatura, se hicieron realidad en los disturbios de Los Angeles de 1992, provocados por el apaleamiento de Rodney King a manos de la policía.

Martí, afectado por Cabeza borradora en "El mundo de Óscar".

Doctor Vértigo, de Martí, o los misterios del alma doméstica.

Martí se apropia de Chester Gould en *Taxista*.

La decadencia de occidente en *Calvario Hills*, de Martí.

Este «miedo al vecino» fue sustituido por el «miedo al otro» con el 11-S, que cohesionó a la sociedad frente al enemigo exterior, el «otro bárbaro» de las sociedades tradicionales, asediadas desde fuera de las fronteras. De pronto, el horror volvía a ser un monstruo llegado desde costas lejanas, un monstruo gigante y voraz que derriba edificios y al que grabamos con nuestra cámara de vídeo mientras intentamos ayudar a nuestros vecinos, como en *Monstruoso*[26]. Porque, por encima de nuestras diferencias y de nuestras neurosis privadas, todos nos cobijamos alrededor de nuestra bandera cuando nos sentimos amenazados.

2. Frankenstein visto de espaldas

Hemos sostenido hasta ahora que el cómic contemporáneo no ha practicado el horror a la manera tradicional, aunque sí haya asumido algunas de sus corrientes ocultas en su discurso, reelaborándolas bajo nuevos códigos. Sin embargo, esto se ha debido más a un rechazo a la historia del medio que a las limitaciones inherentes al género. Pero, como Julia Kristeva apunta, «lejos de ser una actividad marginal y menor en nuestra cultura, como el consenso general parece admitir, este tipo de literatura [la macabra], o incluso la literatura como tal, representa la codificación definitiva de nuestras crisis, de nuestros apocalipsis más serios e íntimos»[27]. ¿No es posible, entonces, encontrar algún caso donde un novelista gráfico reconocido se enfrente directamente a las instancias más reconocibles del género y las utilice desde la conciencia de autor? ¿Un ejemplo de un tratamiento contemporáneo de un tema clásico?

Frankenstein de Mary Shelley, una novela con portada de cómic por cortesía de Daniel Clowes.

Por supuesto que sí.

Está el *Frankenstein* de Daniel Clowes.

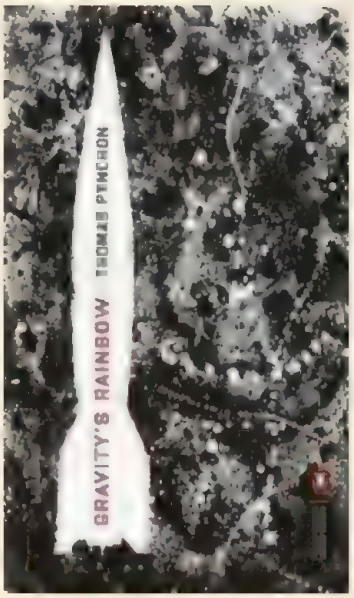
En 2007, Daniel Clowes realizó las cubiertas de *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley para la colección Classics Deluxe de Penguin, en la que muchos otros historietistas actuales han ilustrado la portada de textos clásicos de la literatura.

En el caso de Clowes y *Frankenstein*, estamos hablando de una verdadera historieta, compuesta por cuatro piezas (portada, contraportada y solapas interiores), en todas las cuales utiliza diversas viñetas. Es decir, queda clara la voluntad de Clowes de hacer cómic, y no ilustración.

Las cuatro historietas que componen este peculiar políptico son muy distintas y merecen que las observemos con cierto detenimiento.

La portada recoge una escena del funeral de William, el hermano pequeño de Victor Frankenstein, y está diseñada para, en cierta manera heterodoxa, recordar a las primeras páginas de los comic books de los años 50. Eso permite

insertar el título de la obra, nombre de la autora y otros rótulos en el espacio de la viñeta de forma natural, sin necesidad de forzar un híbrido entre ilustración y cómic. La impresión al ver la cubierta sería la de ver la primera página de un comic book al que han arrancado la portada. La escena elegida permite a Clowes recoger los elementos más distintivos del libro, o al menos de cómo la historia de *Frankenstein* ha llegado a la imaginación popular, en gran medida a través de vehículos distintos de la novela original: el romanticismo oscuro -la tormenta, la gota de sudor que subraya la intensidad del gesto de un Victor Frankenstein arrebatado- y, por supuesto, la figura icónica del monstruo, que domina la composición con un primer plano que es el dibujo más grande de todos los que componen la página. El tratamiento elegido podríamos llamarlo institucional o clasicista: siendo fiel a la propia huella de Clowes -que siempre ha tenido un rastro de los dibujantes comerciales de los años 50 y 60-, se asemeja a los clásicos ilustrados o incluso en cierta manera a EC, con su utilización profusa del texto de apoyo y un grafismo de caricatura realista. Es, por así decirlo, una portada radical por su compromiso con el lenguaje del cómic, pero que utiliza éste de forma conservadora para transmitir la legitimidad de un clásico a través de unos códigos convencionales.



El arco iris de la gravedad, de Thomas Pynchon, una novela con portada de novela por cortesía de Frank Miller. Abajo: El *Frankenstein* de Dick Briefer, un monstruo de risa.

Por contraste, podríamos decir que, por ejemplo, la portada de *Gravity's Rainbow* (2006), de Thomas Pynchon, firmada por Frank Miller, y que tiene una fuerte personalidad plástica donde no se reconoce ningún rasgo típico del autor de cómics, es más radical en comparación con la trayectoria como historietista de Miller, pero mucho más conservadora como portada de un clásico literario.

La segunda historieta de la serie es la de la solapa interior de portada, titulada igualmente «Frankenstein», aunque en este caso no queda claro si se refiere al inventor (Victor) o a la criatura, conocida popularmente con el apellido del científico. Son los dos quienes protagonizan la escena, situada en el mar de hielo de Chamonix, y el tratamiento varía completamente respecto a la portada. Aquí desaparecen los textos de apoyo para conservar únicamente los diálogos, extraídos directamente de la novela y por eso mismo pomposos al insertarlos en bocadillos de cómic, lo cual probablemente sea un efecto buscado por Clowes para darle un sesgo cómico. El grafismo varía -Clowes siempre ha tenido un registro que le permite modular su estilo entre lo dramático y lo humorístico sin dejar de ser absolutamente reconocible- hacia la caricatura más descarada, como siguiendo los pasos del *Frankenstein* de Dick Briefer[28]. Hay un choque entre lo que se cuenta y cómo se cuenta que encaja con la visión del cómic de Clowes: cómica, distanciada, irónica, pero al mismo tiempo sinceramente patética.

La tercera historieta es «Mary Shelley», y ocupa la segunda solapa interior. De nuevo Clowes varía el enfoque para ofrecernos la que parece la pieza más directa del lote. Funcionando, tal vez, como un original sustituto del típico texto biográfico

sobre el autor de la obra que suele ocupar ese espacio, este cómic remite directamente a la tradición del cómic alternativo, con sus monigotes cabezones y juveniles que se convierten en *slackers* de la generación X trasplantados al siglo XIX. «¡Sólo tengo 19 años!», se lamenta con el ceño fruncido Mary Shelley en la cabecera. Clowes recoge la mítica escena fundacional de *Frankenstein*: la reunión en el verano de 1816 de Lord Byron, su médico Polidori, Percy Bysshe Shelley y Mary Shelley a orillas del lago Ginebra, y su amistosa competición literaria de la que saldrían parte de un poema de Byron, el relato *The Vampyre* (1819) de Polidori y el propio *Frankenstein* de Mary. En manos de Clowes, los personajes, faltos de inspiración y carácter, deciden abandonar el empeño, aunque en la última escena vemos cómo Mary no puede evitar seguir reconcomiéndose en la cama, incapaz de conciliar el sueño, en una imagen que nos recuerda a las frustraciones creativas de Random Wilder, el agónico protagonista de *Ice Haven* (2001).

A la izquierda: Solapa de interior de portada de *Frankenstein* de Mary Shelley, por Daniel Clowes. A la derecha: Solapa de interior de contraportada de ese mismo libro, también de Clowes.

La cuarta y última historieta es tal vez la más significativa para lo que estamos tratando aquí. Se titula «Victor» y ocupa la contraportada. Si la portada nos dice lo que es el libro, la contraportada nos dice lo que la portada no nos quiere decir. Ya el título nos avisa de un acercamiento más íntimo, menos institucional, más postmoderno. Es el reverso del libro, aquello que queda oculto por el mensaje que enarbola la obra, lo que resulta después de haberla leído. En la contraportada se concentra lo abyecto, pues, y tal vez algo que equivalga a lo que Barthes llamaba lo obtuso, si consideramos que la portada es lo obvio[29]. Que Clowes le conceda un papel privilegiado se puede interpretar como un homenaje (tal vez inconsciente) a la esencia rebelde del romanticismo. Como en el famoso *El viajero contemplando un mar de nubes* (1818) de Friedrich, uno de los cuadros que representan el romanticismo con mayor ortodoxia, y que casualmente es del mismo año que *Frankenstein*, Clowes se permite mirar a la espalda de la criatura para transmitirnos su mensaje envuelto en el misterio. ¿Y cuál es el misterio? La escena representada es verdaderamente desconcertante. No incluye ninguna imagen icónica, ni ha sido

consagrada por la tradición como uno de los momentos memorables del libro (en la adaptación cinematográfica de James Whale ni siquiera aparece). Es necesario haber leído la novela para poder situarla. Victor Frankenstein vuelve a casa, acompañado de su fiel amigo Henry Clerval, temeroso de enfrentarse al monstruo recién nacido que abandonó cuando salió por última vez de su domicilio. Angustiado, sube los escalones en solitario, y cuando por fin se encuentra con que la vivienda está vacía, rompe a reír nerviosamente. En la última viñeta, mientras continúan sus carcajadas histéricas, Clerval, consternado, le pregunta: «Mi querido Victor, por amor de Dios, ¿qué sucede?»

Y ésa es la misma pregunta que se hace el lector: ¿qué sucede aquí? ¿Qué representa esta escena tan aparentemente enigmática, que Clowes sin embargo ha elegido para sugerirnos el mensaje que se oculta al otro lado de la portada?

Sobre estas líneas: Contraportada de *Frankenstein* de Mary Shelley, por Daniel Clowes. Una escena enigmática. Bajo estas líneas: *El viajero contemplando un mar de nubes* (1818), de Friedrich, el misterio del romanticismo.

Evidentemente, no es éste el lugar donde agotar todas las interpretaciones y adaptaciones a las que ha dado lugar *Frankenstein* (si es que en algún lugar se puede llevar a cabo tan inmensa tarea), pero sí tendremos en cuenta el planteamiento que, a modo de síntesis, ofrece David J. Skal: «*Frankenstein* es una novela visionaria que dramatiza, entre muchas otras cosas, la preocupación de una escritora feminista respecto al deseo científico del hombre por abandonar a las mujeres y encontrar un nuevo método de procreación en el que no intervenga el principio femenino»[30]. Acudiendo a la convulsa biografía de Mary Shelley, que a los 19 años había tenido ya un aborto y un hijo, muchos autores han señalado que subyace en *Frankenstein* un profundo temor a la maternidad, o tal vez a la reproducción, en términos tanto biológicos como tecnológicos[31]. Es cierto que lo que moviliza al monstruo durante el relato es su deseo de conseguir una pareja. Es decir, el doble quiere un doble. Y el doble es un símbolo de ansiedades que procesamos en clave macabra, siguiendo a Freud en el ensayo que antes mencionábamos, *Lo siniestro*, donde analizaba el cuento de E. T. A. Hoffman, *El hombre de arena*[32], protagonizado por un *doppelgänger*. Para Elizabeth Kostova, «el horror del monstruo de Frankenstein no es que sea un extraño, sino que es el otro de Victor, su doble, su conciencia, y la nuestra»[33]. Si el monstruo es realmente el doble de Frankenstein, ¿cómo podemos interpretar entonces su comportamiento? Cuando el padre de Victor le anima a casarse con su prometida de toda la vida, la reacción del científico parece sorpren-

dente: «Pero, ¡ay!, la idea de una inmediata unión con Elizabeth me producía horror y espanto»[34]. Un horror y un espanto que superficialmente están justificados por la angustiosa situación en la que se encuentra debido a la aparición del monstruo que él mismo ha liberado sobre la Tierra, pero que tal vez exprese un horror y un espanto más profundo. Morgan destaca que a pesar de que el horror tienda con frecuencia a la obscenidad más depravada, «lo impulsa una perspectiva contraria a la fertilidad y antierótica», y que aunque el romanticismo oscuro se preocupa, como el romanticismo en general, por lo físico, lo hace por «los aspectos amenazadores de lo físico»[35]. Por eso, cuando Victor expulsa de su lado a la criatura y ésta le responde: «Bien. Me voy; pero recuerda esto: estaré contigo en tu noche de bodas»[36], tal vez el monstruo esté expresando un deseo inconsciente del propio creador. Y si es así, ese deseo se hace realidad cuando, en la misma noche de bodas, tal y como había prometido, asesina a Elizabeth.

Sí, el monstruo es portador del horror del doble, un doble abyecto, pues es un cadáver puesto en pie, pero con su acto ha evitado una nueva duplicidad, tal vez más traumática aún para Victor: la aparición de otro doble, el hijo en el cual culminaría su matrimonio con Elizabeth.

Esta repulsión ante el hijo tiene una doble vertiente, la biológica y la psicológica, que podríamos decir que es la que procede del freak y la que procede del friki. Mitchell amplía la primera hasta el miedo al clon, una multiplicación que no es sólo de la carne, sino de la imagen: «El clon significa el potencial para la creación de nuevas imágenes en nuestro tiempo -nuevas imágenes que completan el antiguo sueño de crear una 'imagen viviente', una réplica o una copia que no es simplemente un duplicado mecánico, sino un simulacro orgánico, biológicamente viable, de un organismo viviente»[37]. La cita a la multiplicación mecánica de la imagen evoca inevitablemente el célebre texto de Benjamin «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». Decía Benjamin que «hasta a la más perfecta reproducción le falta *algo*: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia siempre irrepetible en el lugar mismo en que se encuentra»[38]. Entonces, cuando hablamos de los miedos que nos suscita ese doble artificial que hemos creado nosotros mismos, el monstruo resucitado de Frankenstein o el clon, ¿no estaremos dándole vueltas a un miedo espiritual a perder cierta esencia sagrada? Dice Ruiz de Samaniego que «todo monstruo es sagrado. Evidente (y *videncia*) de un poder por encima de lo razonable, más allá de la fuerza y los designios humanos o terrestres»[39], y Kristeva observa que la abyección, «a fin de cuentas, es la otra faceta de los códigos religiosos, morales e ideológicos sobre los que descansa el sueño de los individuos y la respiración de las sociedades»[40]. Quizás este terror sagrado que nos enseña *nuestro monstruo* sea el de reconocernos desnudos, *sin aura,* como «La obra de Dios en la época de su reproductibilidad técnica». (Y entendamos que ese Dios es el Dios terrible y absurdo de *Burn Again,* de *David Boring*, de *Tú me has matado*).

Volviendo al terreno de lo biológico: ¿Pudiera ser, entonces, que en *Frankenstein* subyaciera de forma principal un miedo a la reproducción, a la procreación? En definitiva: ¿un miedo al hijo?

Si aceptamos la hipótesis del miedo al hijo, del horror a la procreación como sustrato mítico de *Frankenstein*, entonces quizás nos resulte más fácil relacionarlo con la tradición del horror contemporáneo no de género. Una tradición que, decíamos, se entiende desde la traumática relación maternofilial de *Psicosis*, donde el «doble» horrible es exactamente familiar, y por lo tanto *Unheimlich*, como decía Freud. Y si esa herencia se proyecta realmente en *Eraserhead*, el tema se hace aún más evidente en esta película donde el hijo es, literalmente, el monstruo.

Izzy encuentra una familia (no biológica) en *Moscas en el techo*, de Jaime Hernandez.

En «Moscas en el techo», de Jaime Hernandez, Izzy veía al diablo después del aborto, y buscaba posteriormente la redención por medios no biológicos, como la joven escritora romántica en su ficción. En el caso de Izzy, no resucitando a los muertos, sino simplemente adoptando a la prole del hombre que la acoge.

Burn Again es la fantasía de un hijo convertido en monstruo por su padre, y de su venganza contra él cuando, como Victor a su criatura, éste le niega la pareja (el padre acaba robándole a su esposa). Casi podríamos decir que es la historia de *Frankenstein* contada desde el punto de vista de la criatura. Como le pasa a la Izzy de «Moscas en el techo», el trauma lleva a Bliss Blister a quedar marcado por el diablo. Burns profundizaría en el tema con *Agujero negro*, donde el embarazo es el trauma cifrado por la plaga sexual que asuela a los adolescentes.

En Clowes, el tema también está muy presente. Cuando decíamos que *Como un guante de terciopelo forjado en hierro* poseía la excitación sexual del sueño y al mismo tiempo se desenvolvía en una atmósfera malsana, es porque el impulso erótico se ve contrarrestado por el horror que produce la lógica culminación de ese impulso: la procreación. El conflicto que anima muchas de estas obras es la oposición de dos términos, que no son el bien y el mal, como en el universo maniqueo del cómic infantil, sino el deseo y el aborrecimiento. *David Boring* puede leerse como una versión más sofisticada de *Como un guante de terciopelo forjado en hierro*: una compleja alegoría sobre el trauma del inevitable enfrentamiento con la propia carnalidad. Cuando David hace el amor con Wanda[41] en el «día perfecto», el Memorial Day de 1998 (que, como dijimos, corresponde al cumpleaños de Clowes), se nos informa de que «no se tomaron precauciones de ningún tipo». David, que no ha conocido a su padre, sueña con la paternidad (que en realidad teme) como medio de reafirmar su masculinidad. Así, dominaría a su madre, con quien le une un complejo de Edipo, y se convertiría en su propio padre desaparecido. En realidad, el niño está destinado a convertirse en el padre, a rellenar ese hueco en el pasado de David, esa incógnita que le sume en la perplejidad y que tiene un tinte metafísico: si no sabe de dónde viene, ¿cómo va a saber a dónde va? Cuando, por último, David y Dot se encuentran con «su» hijo en el territorio mítico de la infancia, Hulligan's Wharf, un lugar asociado a un tebeo de superhéroes que es la única herencia patrimonial de David, y asociado también a su primer encuentro amoroso con su prima Pamela, se sublima el deseo de maduración a través de la eternización de un único instante idealizado: el beso bajo las aguas de David y su prima, con un componente de placidez prenatal. Dot, la amiga lesbiana de David, que es su alter ego, una manifestación de sí mismo capaz de mantener relaciones sexuales con mujeres sin consecuencias genéticas, se hace

cargo del hijo de Pamela (de «padre desconocido»), dejando que ésta y David retomen la relación iniciada en la infancia por su inocente beso e interrumpida por la confusa y estéril vida intermedia. En realidad, no parece que David haya superado sus traumas, que haya madurado y asumido su posición en el mundo. Parece más bien que ha muerto e intenta pervivir en una fantasía infantil a la que replegarse definitivamente.

No debe sorprendernos que el relato evite «cerrar el arco» haciendo madurar a su protagonista, pues, como dijimos antes, el friki es el personaje predilecto de Clowes y de todo el cómic adulto desde el underground, y el horror para el friki es la maduración.

Esto es evidente en obras que ya mencionamos como *El experimento*, de Juaco Vizuete, en la que el gran enemigo destructor es la mujer embarazada que hace insostenible el mantenimiento de la fantasía del club de chicos infantil. También el embarazo es un detonante de la violencia en *Doctor Vértigo* de Martí, y en obras de clara estirpe lynchiana como *4 Botas* (2002), de Keko, donde la espiral asesina de su perturbado protagonista tiene como uno de sus objetivos a su hijo aún no nacido.

Arriba: La amenaza femenina, en *El experimento* (2009) de Juaco Vizuete. Abajo: El infierno conyugal, en *4 Botas* (2002), de Keko.

Podríamos seguir sumando ejemplos, y podríamos trasladar el análisis al terreno de la novela gráfica más alejada (aparentemente) de los tópicos del horror. El número de obras que giran sobre las relaciones traumáticas entre padres e hijos o que las incluyen como elemento fundamental es abundantísimo: empezando por los títulos canónicos como *Maus* de Art Spiegelman y *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, y continuando por otros como *Fun Home* de Alison Bechdel, *Epiléptico* de David B.[42], *Metralla* de Rutu Modan, *La muñequita de papá*, de Debbie Drechsler, y tantas otras. ¿Es de extrañar que ese perturbador sentimiento haya encontrado salida en más de una ocasión en expresiones cercanas al horror, y cuya raíz se puede encontrar en clásicos del género como *Frankenstein*? *Frankenstein*, entonces.

Al volver ahora sobre la contraportada, parece evidente que Clowes ha intentado dibujar algo que no está ahí. Más que ninguna otra cosa, «Victor» expresa lo que podríamos llamar -saqueando a Virilio- la *presencia de una ausencia.*

El júbilo de Victor es comprensible. No ha encontrado aquello que esperaba -que *temía*- encontrar: lo inevitable.

Había conseguido evitar la reproducción mediante el método carnal -la consumación de su platónica relación con su querida y aborrecida Elizabeth- pero no había podido evitar el horror producido por la alternativa: aquella masa de carne muerta a la que había dado vida. Su doble. Porque el monstruo, al fin y al cabo, había nacido como fruto de un miedo inexpresado. Era un hijo del horror.

Y es la contraportada, entonces, la que nos cuenta lo que no nos cuenta la portada, y lo que no entendemos si lo miramos de frente, lo entendemos cuando miramos al monstruo de espaldas.

NOTAS.

---

[*] Puede leerse la versión revisada por el autor en este emplazamiento web.
[1] Sobre EC Comics, véase García, Alberto, «EC, paradigma del horror pre-Code», en *Tebeosfera* 5, Madrid, 2009. Disponible en este enlace.
[2] Sobre el Comics Code, véase Rodríguez, José Joaquín, «Seal of Approval: The History of the Comics Code, de Amy Kiste Nyberg», en *Tebeosfera* 5, Cádiz, 2009. Disponible en este enlace.
[3] Spain Rodriguez: «Me siento bien porque conseguimos dar algunos golpes en la guerra cultural. Conseguimos dar una patada en la boca al despreciable *Comics Code*. Conseguimos ganarnos la vida. Conseguimos reflejar nuestros tiempos», en Ronsenkranz, Patrick, «The Limited Legacy of Underground Comix», en Danky, James y Kitchen, Denis (eds.), *Underground Classics. The Transformation of Comics into Comix*, Abrams ComicArts, Nueva York, 2009, p. 24. Citado en García, Santiago, *La novela gráfica*, Astiberri, Bilbao, p. 150.
[4] Pouncey, Edwin, «The Black Eyed Boodle Will Knife Ya Tonight! The Underground Art of Rory Hayes», en Hayes, Rory, *Where Demented Wented. The Art and Comics of Rory Hayes*, Fantagraphics, Seattle, p. 17.
[5] Extractos del artículo de Griffith recogidos en Rosenkranz, Patrick, *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963-1975*, Fantagraphics, Seattle, 2002, p. 217.
[6] En Mullaney, Dean, «RAW Magazine: An Interview with Art Spiegelman and Françoise Mouly», en Witek, Joseph, *Art Spiegelman. Conversations*, University Press of Mississippi, Jackson, 2007, pp. 30-31. La entrevista apareció originalmente *Comics Feature* 4 (julio-agosto 1980).
[7] En 1982, Charles Burns se trasladó a Roma durante dos años, y allí entró en contacto con los artistas del grupo Valvoline, que se presentaba como una iniciativa de vanguardia.
[8] Morgan, Jack, *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*, Southern Illinois University, Carbondale y Edwardsville, 2002, p. 6.
[9] *Elmer Gantry*, *El fuego y la palabra* en su versión española. Película dirigida en 1960 por Richard Brooks sobre una novela de Sinclair Lewis, con Burt Lancaster y Jean Simmons en sus papeles principales.
[10] Castro, Fernando, «Zusammenfügen ("A reprendre depuis le début") [Excesos y perogrulladas de la estética contemporánea]", en *Una "verdad" pública. Consideraciones críticas sobre el arte contemporáneo*, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, 2009, p. 80.
[11] *Freaks* (1932), dirigida por Tod Browning, interpretada por Wallace Ford, Leila Hyams y Olga Baclanova.
[12] Freud, Sigmund, «Lo siniestro», en Cuesta Abad, José Manuel y Jiménez Heffernan, Julián, *Teorías literarias del siglo XX*, Akal, Madrid, 2005, p. 661.
[13] Ruiz de Samaniego, Alberto, «Monstruos: informes de fatalidad», en *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, Maia Ediciones, Madrid, 2009, p. 20.
[14] *Psycho, Psicosis* en español (1960). Dirigida por Alfred Hitchcock e interpretada por Anthony Perkins, Vera Miles, John Gavin y Janet Leigh.
[15] La modernidad, por supuesto, no significa llegar el primero, sino llegar en el momento justo. El mismo año que *Psicosis*, en 1960, se estrenó *El fotógrafo del pánico* (*Peeping Tom*), dirigida por Michael Powell y protagonizada por Carl Boehm, Moira Shearer y Anna Massey. Esta película, que estaba protagonizada también por un psicópata, de naturaleza aún más anticipatoria que el de Hitchcock, pues no sólo mataba a sus víctimas por puro placer, sino que mientras lo hacía, grababa el crimen con una cámara, presagiando la espectacularización de la muerte en nuestra sociedad, fue repudiada en su momento. Cincuenta años después, sin embargo, es un clásico cada vez más reivindicado.
[16] *Eraserhead, Cabeza borradora* en español(1977), dirigida por David Lynch, protagonizada por Jack Nance, Charlotte Stewart y Jeanne Bates.
[17] *The Elephant Man, El hombre elefante* en español (1980), dirigida por David Lynch, protagonizada por Anthony Hopkins, John Hurt, Anne Bancroft, John Gielgud y Wendy Hiller.
[18] Virilio, Paul, *Estética de la desaparición*, Anagrama, Barcelona, p. 37.
[19] *El ángel exterminador* (1962), dirigida por Luis Buñuel, protagonizada por Silvia Pinal, Enrique Rambal, Claudio Brook y José Baviera.
[20] *On the Beach, La hora final* en español (1959), dirigida por Stanley Kramer y protagonizada por Gregory Peck, Ava Gardner, Fred Astaire y Anthony Perkins.

[21] El padre de David Boring es un dibujante de cómics. Y podríamos añadir, tanto en la ficción como en la realidad, tanto en sentido literal como figurado.
[22] Parille, Ken, «A Re-reader's Guide to David Boring», en *Comic Art* nº 7, invierno de 2005, p. 75-76.
[231] O'Neill, Tim, «¿Quién gobierna el mundo? El arquetipo del gobernante del mundo y la obra de regeneración universal», en Parfrey, Adam (ed.), *Cultura del apocalipsis*, Valdemar, Madrid, 2002, p. 414.
[24] *The Matrix* (1999), dirigida por los hermanos Wachowski, protagonizada por Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss y Hugo Weaving.
[25] El primer volumen de *Taxista* apareció en 1984, y el segundo en 1990. Ambos fueron publicados por La Cúpula y reeditados en un solo tomo por Glénat en 2004. En 2007 apareció la primera entrega de un tercer volumen todavía no finalizado, en *Calvario Hills* (Fantagraphics), en inglés. Estas páginas se han traducido al español en los números 3 y 4 de la revista *La Cruda* (2009-2010).
[26] *Cloverfield, Monstruoso* en España. 2008. Dirigida por Matt Reeves y protagonizada por Michael Stahl-David, Odette Yustman y Mike Vogel.
[27] Kristeva, Julia, *Powers of Horror. An Essay on Abjection*, Columbia University Press, Nueva York, 1982 [1980], p. 208.
[28] Dick Briefer (1915-1980) dibujó dos series de cómics basadas en Frankenstein. La primera, iniciada en *Prize Comics* 7 (1940), está considerada por muchos especialistas como la primera serie de terror del cómic americano. La segunda, iniciada en *Frankenstein* 1 (1945), tiene un tono humorístico y es la que le ha dado más fama.
[29] Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós, Barcelona, 1986 [1982].
[30] Skal, David J., *Monster Show. Una historia cultural del horror*, Valdemar, Madrid, 2008, p. 226.
[31] «El pasaje de Baker se inscribe en la ansiedad humana del organismo, como el *Frankenstein* de Mary Shelley, si es que la tesis de Ellen Moer es correcta: que la novela refleja las ansiedades de Shelley en referencia al parto, por el que ya había pasado a la temprana edad de los dieciocho años», Morgan, op. cit., p. 10.
[32] Acaba de publicarse precisamente una adaptación de *El hombre de arena* al cómic, obra de Mai Prol y Federico del Barrio, en Edicions de Ponent (2010).
[33] Kostova, Elizabeth, «Introduction», en Shelley, Mary, *Frankenstein*, Penguin, Londres, 2007, p. xiv.
[34] Shelley, Mary, *Frankenstein*, Valdemar, Madrid, 1994, p. 144.
[35] Morgan, op. cit., p. 9.
[36] Shelley, op. cit., p. 157.
[37] Mitchell, W. J. T., *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, 2005, p. 12.
[38] Benjamin, Walter, «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en *Obras libro I/vol. 2*, Abada, Madrid, 2008, p. 13.
[39] Ruiz de Samaniego, Alberto, op. cit., p. 23.
[40] Kristeva, Julia, op. cit., p. 208.

[41] Como ya indiqué, es el artículo citado de Parille el que me hizo reparar en este detalle. Pero Parille observa muchos otros detalles curiosos que son pertinentes para los temas que estamos tratando aquí, como la duplicidad que también existe entre Wanda y su hermana, en lo que parece una cita deliberada al Vértigo de Hitchcock, y la relación de eco que existe, de hecho, entre todas las mujeres de la historia.

[42] En el caso de *Epiléptico* el doppelgänger monstruoso del que huye durante todo el libro el protagonista es, evidentemente, el hermano enfermo.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- MUJERES Y SEXO EN LA OBRA DE CHARLES BURNS, DANIEL CLOWES Y CHRIS WARE
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

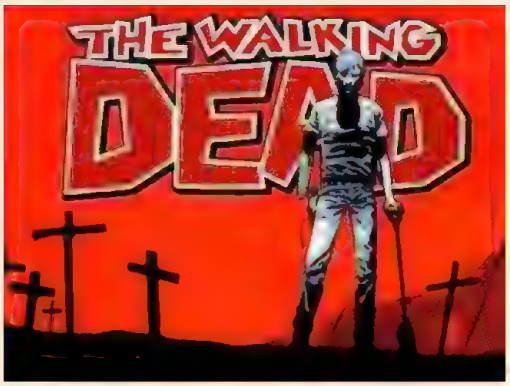
CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
SANTIAGO GARCÍA (2010): "HIJOS DEL HORROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, MADRID : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/hijos_del_horror.html

LOS MUERTOS QUE CAMINAN (BILBAO, 2010)

Autor: KOLDO AZPITARTE

Reseña de: MUERTOS VIVIENTES, LOS (PLANETA-DEAGOSTINI, 2005)

Notas: Reseña de la serie que, en los últimos años, se ha convertido en el epítome de las historias de zombies.



LOS MUERTOS QUE CAMINAN

The Walking Dead. Los Muertos que caminan. Cuando uno lee el título en inglés percibe mucho mejor el doble sentido del título de la serie que la versión española: *Los Muertos Vivientes*.

Y es que en esta serie escrita por Robert Kirkman, nunca queda muy claro si los muertos que caminan son los zombis o los propios supervivientes cuyas esperanzas de eludir su inevitable destino son tan escasas que en el fondo son ya muertos que caminan.

No soy aficionado al género del terror. No disfruto viendo o leyendo historias angustiosas, desasosegantes o abiertamente aterradoras y me cuesta entender el éxito del fenómeno *zombie*.

Sin querer extenderme en un sesudo análisis (otros lo hacen mejor que yo y éste no es el lugar), creo que su éxito radica en pulsar con precisión quirúrgica un miedo que nuestra atea y hedonista sociedad ha relegado al subconsciente y es la inevitabilidad de la descomposición y la muerte como destino común para todos los vivos.

El zombi, como resto aún reconocible de un ser humano que fue, aterra no tanto por su potencialidad para dañar como por erigirse en un espejo en el que vemos nuestro futuro.

Ver a un enfermo de Alzheimer vagar su consciencia de qué es o quién es tiene un aterrador paralelismo con el reconocer a un ser querido en el zombi que te ataca.

Supongo que cada cual proyecta en ese caparazón terrorífico sus miedos más profundos y mi teoría tan sólo habla de mis propios miedos pero si *Los Muertos Vivientes* se ha erigido sin esfuerzo en uno de mis títulos favoritos es porque Kirkman maneja con extraordinaria habilidad los mecanismos dramáticos que la situación límite plantea.

Ideada desde un inicio como la epopeya de Rick Grimes, un policía herido en acto de servicio que despierta del coma al ser abandonado el hospital en el que estaba ingresado, la serie va incorporando personajes conforme Rick interactúa con ellos.
Los nuevos personajes ofrecen una caleidoscópica visión de la naturaleza humana, de sus miserias y sus virtudes y es aquí donde la maestría de Kirkman se revela. No hay ningún personaje plano, arquetípico sino que todos ellos rezuman una dolorosa humanidad.

Como personajes humanos y tridimensionales que son, la amenaza de que mueran es real, palpable. Ni tan si quiera Rick parece tener garantizada su supervivencia por momentos, aunque evidentemente su función vehicular otorgue cierta tranquilidad al lector.

Resulta difícil profundizar en las relaciones entre los personajes o poner algún ejemplo de los sorprendentes giros dramáticos de la serie sin desvelar al hipotético lector partes fundamentales del argumento pero trataremos de exponer algunos de los aciertos de Kirkman.

Rick busca a su mujer y a su hijo una vez sale del hospital. Sorprendentemente están ambos vivos gracias a la ayuda de Shane, un antiguo compañero de la policía.

Kirkman opta por reunir a Rick con su mujer y su hijo y con ello aporta una dimensión adulta a la historia. Ya no es una fantasía adolescente en la que el protagonista sobrevive a todo sino la odisea de un padre defendiendo a su familia.

La relación entre Rick y su hijo Carl adquiere un progresivo protagonismo en la serie y Kirkman sabe que con ella está tocando un pilar fundamental, un vínculo primario e instintivo de una fuerza superior y que sorprendentemente ha permanecido fuera del imaginario mítico narrativo demasiado tiempo.

Es verdad que el *sidekick* (el niño aprendiz de héroe que acompaña al adulto) es un elemento habitual en la historieta americana pero siempre está enfocado de abajo a arriba, es decir, desde el niño hacia el adulto. La narración habla de niños que quieren acercarse al mito de ser adulto y de cómo vemos a la figura paterna como un superhéroe que soluciona todos los problemas que aun somos incapaces de comprender.

Aquí Kirkman nos ofrece la historia opuesta, la del adulto que comprende que su hijo es más importante que él mismo y que por él debe seguir adelante aun cuando ha perdido la ilusión por vivir, aun cuando ha caído la fantasía de poder ganar la guerra contra la muerte personificada en los zombis.

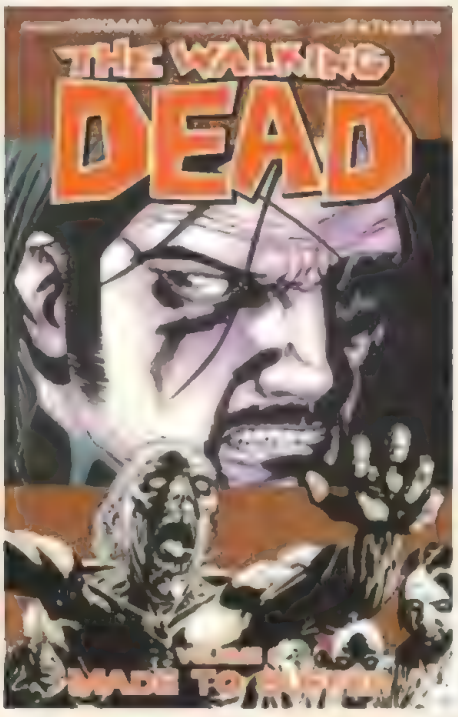
El amor paterno filial es uno de los amores más puros e incuestionables que existen. Una luz en un mundo de grises y sombras (¡qué adecuado el blanco y negro

con grises de la serie!). Sólo cuando eres padre puedes entenderlo completamente pero la actitud de Rick respecto a Carl es tan real que emociona.

No menos importante (aunque no entraré en detalles por motivos evidentes para quienes hemos leído ya la serie) es la relación de Rick con su mujer Lori. A pesar de la posible infidelidad, incluso de las dudas acerca de la paternidad, la relación de Rick y Lori persiste más allá de lo esperable y hasta de la cordura. Es un amor adulto, no idealizado pero quizá por ello aun más valioso.

Y luego están los secundarios. Personajes más o menos prescindibles pero no por ello menos importantes. Retratos de una sociedad descompuesta, que saca lo peor de nosotros mismos (¿la sociedad actual?) pero en la que aun hay espacio para la solidaridad, la generosidad y hasta el sacrificio.

Una serie que apuesta por una construcción realista de los personajes en oposición a un entorno evidentemente fantástico quizá hubiera requerido de una cierta voluntad de encuadrar el fenómeno zombi dentro de algún tipo de patología médica plausible pero visto que eso es imposible, Kirkman opta por eludir todo tipo de explicación.



Cuando comencé a leer *Los Muertos Vivientes* hace ya algunos años, no tenía muy claro cuanto podía dar de si la historia pero 75 números después, queda claro que en manos de Kirkman la serie durará todo lo que él quiera pues ha superado el punto de inflexión que supuso el octavo volumen (perdonen que no sea más explícito de nuevo pero quien no haya leído la serie me lo agradecerá) y la nueva línea argumental, que empezó algo más floja, comienza a coger vuelo tras el décimo volumen.

Digamos que hasta el octavo volumen bien podría ser el final de la primera temporada de una serie de la HBO y que el comienzo de la segunda ha sido algo más flojo pero va cogiendo la fuerza inicial.

Hago la comparación con una serie de la HBO no sólo porque recientemente se haya confirmado que Frank Darabont vaya a adaptarla a la televisión sino porque verdaderamente es un título que tiene el potencial como para funcionar en clave de serial televisivo de calidad. La diversidad de personajes y los acertados perfiles

psicológicos de cada uno sirven tanto para la historieta como para la televisión adulta sin que haya que hacer un gran trabajo de adaptación.

No me gustaría finalizar sin hablar un poco del dibujo. Es habitual que se empiece hablando de él, pero creo que nadie lee *Los Muertos Vivientes* por la calidad de sus dibujantes sino por lo absorbente de sus guiones.

Aun así, la serie fue inicialmente creada por Robert Kirkman y Tony Moore. Tony Moore es un dibujante demasiado luminoso, de rayita más que de mancha y aunque no era un obstáculo para disfrutar de la serie (su narrativa era correcta y los diseños de los personajes, claros y reconocibles) su cambio por Charlie Adlard a la altura del número siete de la serie se reveló como un enorme acierto.

Adlard, cuyo estilo se halla más emparentado con Sean Phillips que con el dibujante habitual de superhéroes, ha tenido una dilatada carrera en Marvel y DC/Wildstorm pero nunca ha sido un *fan favourite* pese a que en su momento gozó de cierta popularidad con el cómic de la serie *Expediente X*. Sin embargo, su dibujo sombrío y algo feísta contribuye de manera decisiva a potenciar la atmosfera opresiva y desasosegante que acompaña a los personajes en su periplo.

La noche resulta tenebrosa y amenazadora y el día gris y sucio. Dolorosamente real.

Los grises de Cliff Ratburn podrían haber sido obviados pero contribuyen decisivamente a la iluminación y por lo tanto son un elemento narrativo de primer orden. El hecho de que ambos autores sean británicos y colaboren estrechamente ha sido decisivo en el aspecto gráfico de la serie, que ahora no podría ser imaginada con otros autores. En definitiva y pese a que Moore es un dibujante apreciable y debe ser considerado también como creador de la serie, es el tándem Adlard- Ratburn el que ostenta la autoria moral de la serie en su apartado gráfico.

Los Muertos Vivientes es una excelente serie de terror y más allá de lo que a uno le guste el género (en mi caso, nada), es un título apreciable por cualquier buen aficionado, con un ritmo narrativo soberbio y un sentido de la serialización magistral.

Sin duda una de las mejores series regulares que se publican en estos momentos en los EEUU, si no la mejor.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
KOLDO AZPITARTE (2010): "LOS MUERTOS QUE CAMINAN" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BILBAO : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/los_muertos_que_caminan.html

HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR (SEVILLA, 05-I-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: Reseña de esta serie, publicada en España en las revistas de Toutain, pero nunca recogidas en álbum. Se ofrece, a la derecha, la portada del álbum publicado en Francia por Alpen en 1988.

EL HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR.

La dictadura militar argentina duró desde marzo de 1976, cuando Jorge Rafael Videla ordenó detener a la presidenta Isabel Perón, hasta 1983.

El proceso de "reorganización" comenzó de inmediato aquel año, con la rápida promulgación de la censura el 24 de marzo de 1976, el mismo día que asaltaron el poder los militares que dirigirían con mano de hierro el país (Videla a la cabeza, pero también Viola, Galtieri y Bignone). La represión comenzó a operar casi de inmediato, persiguiendo y secuestrando a todos aquellos que formaban parte de agrupaciones contrarias al nuevo régimen, o simplemente los simpatizantes de esos grupos, fueran terroristas o no. El 51% de esos desaparecidos, más de 9.000 en total, fueron obreros y estudiantes según el informe de la Conadep.

Aparte de la brutal represión, entre las medidas del nuevo régimen más inapropiadas se cuentan las económicas. Las fórmulas neoliberales escogidas (liberalismo monetario, la llamada *desindustrialización*), seguidas de devaluaciones y especulación, desembocó en una inflación brutal. El país se quebró, aumentando el índice de pobreza desde un 7% a casi un 40% de la población en sólo seis años.
La sociedad argentina vivió atemorizada aquellos años, pues cualquiera podría ser acusado de subversivo por estar el espionaje al cabo de la calle. La censura fue enfocada sobre todo hacia facciones socialistas y muchos libros afines al comunismo o de autores de convicciones socialistas fueron quemados, mientras que por otro lado se potenciaron ediciones de literatura antisemita o abiertamente nazi. El delirio militar alcanzó a prohibir, en 1980, la lectura en las escuelas de los textos de Antoine Saint-Exupery.

Entre los historietistas o humoristas la represalia no cundió en exceso, porque la gran mayoría supieron autocensurarse pronta y sabiamente. Todos sabemos de la desaparición / asesinato de Oesterheld y de la prohibición de publicar impuesta al caricaturista Crist, pero al resto de autores sin filiación política les dejaron en paz. Y eso que muchos, entre ellos Trillo, Mandrafina, Breccia, Altuna y bastantes otros, aguijoneaban a los militares desde publicaciones satíricas como *HUM®* (*Humor registrado*), *La Urraca* o *Don*.

Viñeta de apertura de la serie, con una sociedad entre decimonónica y futurista en la que los militares ostentan el poder.

En 1983, el radical Alfonsín ganó las elecciones convocadas por un desgastado Bignone, venciendo al peronismo por primera vez en la historia de Argentina. Los militares golpistas fueron juzgados y condenados, pero en el país aún latía algo de miedo en los primeros ochenta. Es entonces cuando nace *Husmeante*, una serie ideada por Carlos Trillo para una de las revistas más perturbadoras de la época, *Don*, publicación cuyo atractivo principal era mostrar desnudas a ciertas celebridades nacionales, aparte de secciones escritas y de historietas, claro, y que dirigía Oscar Steimberg según recuerda Trillo. Esta serie de ciencia ficción que sintonizaba con el género negro, entonces, fue un verdadero atrevimiento. Eran historietas escritas con un distanciamiento evidente de la actualidad, por cuanto los acontecimientos tenían lugar en un futuro antiutópico, pero estaban claramente imbricadas con la realidad social argentina, con el conflicto que se vivía en el país.

En primer lugar por la pesadumbre y el desencanto que emana de estas viñetas. El *husmeante* protagonista es un trasunto de detective privado, con el rostro de Bogart descompuesto por la apatía, que trabaja como mercenario para el mejor postor. Vive en un mundo de conflictos donde nunca le falta trabajo: es testigo e intercede en disputas laborales, huelgas y rebeldía de la clase trabajadora contra sus jefes; descubre conflictos entre la clase baja, la media y la alta de la extraña sociedad en que habita; llega a mostrar peleas entre dirigentes políticos. Y por supuesto batallas entre los humanos y los mutantes, seres deformes que ocupan los puestos más bajos de esta sociedad.

Trillo ha creado aquí a un personaje absolutamente derrotado, a quien nada le importa ("siempre lo mismo" es su frase predilecta) y poco le asombra ("ufa", suele apostillar). Tanto le da contribuir al orden social como permitir que triunfe la malevolencia mientras reciba su pago y pueda satisfacer sus necesidades fisiológicas. Hay más de los argentinos de aquel terrible lustro de finales de los setenta en la figura de este detective de alquiler que en los mutantes obreros que aparecen al fondo de las viñetas.

Y el horror, representado aquí por los tipos tentaculados que maltratan y violan a mujeres, los seres repugnantes producto de años de mutaciones, no sirve para producir miedo sino como alegoría sarcástica del terror que procedía del poder establecido, el foco responsable de la existencia de una sociedad inmunda.

La primera historieta de la serie es la más implicada con los problemas de la Argentina real, sometida por el poder militar y plagada por obreros descontentos.

MONSTRUOS MUTANTES E INACCIÓN

La serie "El husmeante" consistió en nueve historietas que comenzaron a publicarse en *Don* y terminaron ofreciéndose en la revista *Fierro*. Las historietas, todas dibujadas por Mandrafina son:

"Siempre lo mismo". El detective es contratado por un consejero político para buscar a una mujer; el consejero resulta ser un mutante que oculta su raza y que abusa de la mujer. Husmeante no hace nada por impedirlo mientras de fondo suena la revuelta obrera.

Los monstruos de estas historietas son los obreros, la población trabajadora de una Argentina posible.

"Rompehuelgas". Los obreros mutantes contratan al husmeante para adivinar por qué en la fábrica han decidido prescindir de sus servicios. Descubre que han generado a un obrero aún más eficaz: un par de manos mutantes trabajadoras. Husmeante descontrola el sistema y salva un par para sus masturbaciones.

"El cantor de Frock". Un hombre contrata al husmeante para emascular a un cantante mutante que mantiene relaciones sexuales con su hermana. El hermano, al recibirla, la viola ante el husmeante, quien no hace nada para salvarla.

El problema de la identificación con lo ajeno. Los iconos de lo exterior descabeza la identidad interior.

"Su peor enemigo". El husmeante es contratado por una mujer gorda y fea que le muestra cómo el reflejo de uno mismo puede convertirse en tu parte más odiada. Se trata de la historieta más alegórica de todas.

"Cria mutantes y...". El husmeante es contratado para proteger la vida de un viejo militar que quiere sobrevivir sustentado en prótesis. El detective es testigo de cómo su joven esposa se beneficia de su herencia tras asesinarlo un mutante. Un claro homenaje al registro *chandleriano* del género negro.

Una sociedad podrida que, cuando el autor la representa, aparece con la arquitectura limpia de los cuentos.

"A la cabeza y a los premios". Un potentado encarga al husmeante el asesinado de un líder sindical, que es mutante, por supuesto. El plan concluye con un resultado puramente económico que beneficia al potentado, a lo cual ha contribuido el sicario sin pretenderlo

"¡Ah, el amor!". Husmeante relata un caso en el que una mutante le contrata para matar a su marido y él actúa cargándole el muerto a ella. Aparte de por el sexo, las mujeres no le interesan a este detective.

"Dos en uno". Un mutante que alberga una cabeza de otro sobre la suya le encarga resolver el problema de celos que tiene del otro mutante. El husmeante lo solventa matando a la inocente muchacha fruto del amor de ambos.

"El gran premio". Es contratado para proteger a una mutante con partes humanas, pero él pacta con un médico para entregarla a cambio de un alargamiento de pene.

Dos de los ejes icónicos de estas historietas son, por una parte la comparación sarcástica que Trillo establece entre el actor Humphrey Bogart, encarnado en el papel de detective de los clásicos de la novela policíaca, y por la otra la presencia del cuerpo desnudo de la mujer, en las antípodas de la belleza tanto con respecto al protagonista como con respecto a los más ricos de esta sociedad futura (los *moralmente* repugnantes poderosos) y también los más pobres (los *físicamente* deformes mutantes). El elemento conductor de todas las historias es la absoluta vileza del personaje central, el husmeante, que no sólo nos muestra una sociedad corrompida y oscura, es que contribuye a ese clima de corrupción con total indiferencia. No le importa matar a los inocentes mientras le paguen, acabar con ancianos mientras pueda follar o faltar a su palabra si puede sacar beneficio.

Un tipo apático pero también amoral, aparte y alejado de cualquier regla o humanismo posible.

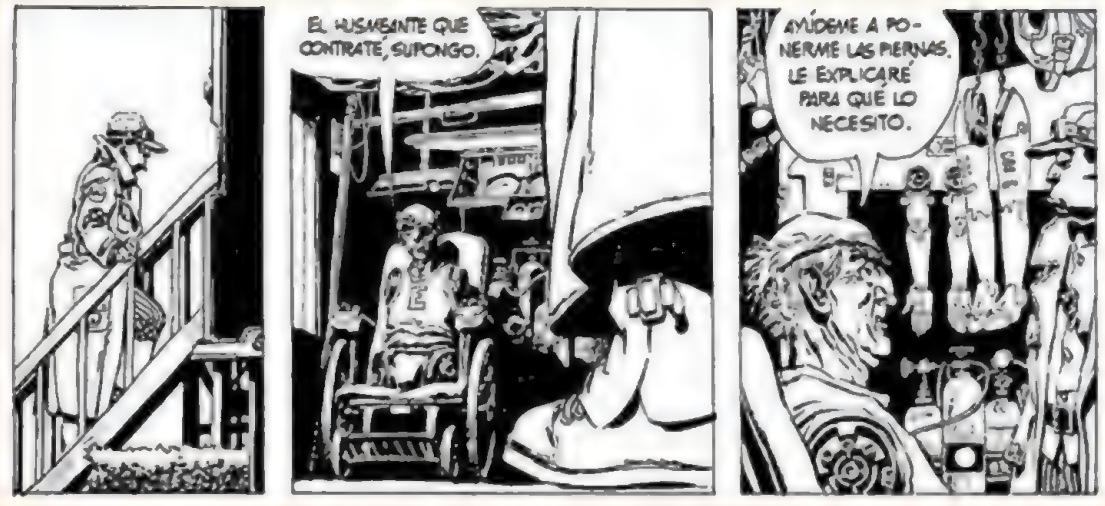
El mundo que representan estas historietas es un calidoscopio social en el que nadie oculta su falta de escrúpulos: los políticos son corruptos, los obreros son agresivos, hasta el mismo husmeante reconoce públicamente su racismo y su indiferencia ante la represión o la crueldad. Su amoralidad, podríamos decir, es una extensión del desierto ético en el que se convirtió la Argentina con la dictadura militar. Es más, el husmeante carece de nombre, de identidad y de aprecio por su propia figura, salvo por lo que pueda parecerse a un icono ficticio como el de "duro" del cine.

Para ser una serie humorística y con pinceladas "picantes" es uno de los retratos más demoledores de una sociedad.

Dominio del encuadre y personajes perfectamente definidos, aunque con concesiones al erotismo a veces a destiempo.

EL DIBUJANTE DE LOS HOMBRES DEMOLIDOS.

El trabajo de Mandrafina aquí es sobresaliente. Dibuja un guión de novela negra con un estilo característico, propio, alejado de aquella serie policiaca que había hecho con Robin Wood, *Savarese,* o de su obra con Saccomano, *El condenado*, en las que aún trabajaba con las muletas del clasicismo en busca del rostro duro y vivo de los personajes. El abandono de los rasgos clásicos por unos más descriptivos y dramáticos lo logra Mandrafina mientras trabaja sobre *Los misterios de Ulises Boedo*, dibujada entre 1981 y 1982, serie en la que la sociedad de luces y sombras argentina es reflejada directamente, con alusiones a los desaparecidos y con un acercamiento realista al malestar de un mundo a la deriva.



Los estilemas inconfundibles de Mandrafina, con algunas concordancias con los de autores europeos coetáneos.

En *Husmeante* los personajes están hechos con un barro especial que sólo moldea este dibujante, y la expresividad que consigue es, por lo tanto, única. El trazo de Mandrafina se ha convertido a partir de aquí en claramente identificable, pasando a ser uno de esos autores con un estilo característico. Subyace en las escenificaciones de Mandrafina un fuerte trabajo de documentación, que en su plasmación guarda ciertas concordancias con las fórmulas escogidas por nuestro Carlos Giménez o nuestro Alfonso Font, por citar dos ejemplos.

Cuando Mandrafina aborda la serie *Piñón fijo*, a finales de 1983 y después de *Husmeante*, ya muestra un estilo singular, con una obra que le acerca todavía más a las alegorías con las que comulgará su trabajo en años siguientes, las de esos mundos fabulísticos pero decadentes tan queridos por su amigo Enrique Breccia, con quien abordará las también estimables series *Metro carguero* y *Espartaco. Metro carguero,* obra de 1984, parecía continuar la estructura de *Husmeante*, pues se describe un mundo subterráneo a cubierto de los mutantes que se hallan en la superficie donde cada viaje del conductor de los vagones de metro introduce al lector en una aventura alegórica. *Espartaco* fue un guión de Ferrari, de 1987 ya, en el que Mandrafina pone tintas sobre el dibujo de Breccia para reconstruir un mundo en el que la violencia y el horror no dejan de ser manifestaciones del terror más absurdo: el que provocan los hombres con ansia de poder.

Viñetas de Metro carguero, historieta en la que también asoman los representantes del horror.

Husmeante fue una de las series de historietas en las que Mandrafina muestra su madurez como narrador, la cual ha mantenido durante los años noventa y hasta hoy, que sigue contribuyendo al medio aportando viñetas cargadas de negros pero brillantes en su resolución. Lo interesante de ella es que, pese a ser creada en un clima aún crispado por el miedo y contener alusiones al erotismo por exigencia de la revista que las encargó, la obra sirvió para emitir mensajes de repulsa ante una sociedad aterrorizada aún y todavía en descomposición que luego pudieron ser interpretados de otro modo (como obra de mero escapismo, como ciencia ficción posmoderna) por otros públicos, como los españoles o los franceses.

Trillo y Mandrafina demostraron que un buen guión sumado a un buen dibujo, y todo al servicio de una narración orquestada con personajes bien armados, es para siempre.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- BUENOS AIRES EN LA HISTORIETA ARGENTINA
- COSECHA VERDE (O LA HISTORIA DE UNA GRAN PATRAÑA)
- HISTORIETA ARGENTINA. LA SEGUNDA MITAD DEL S. XX
- LA REPRESENTACIÓN DE LA OTREDAD. LENGUAJE Y GÉNERO EN ARGENTINA
- VIÑETAS DEL HORROR. ALGUNAS ACOTACIONES SOBRE LA HISTORIETA DE TERROR EN LA ARGENTINA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "HUSMEANTE. PINCELADAS DE HORROR PARA REMEMORAR EL TERROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/husmeante_pinceladas_de_horror_para_rememorar_el_terror.html

MAX AUDAZ Y EL HORROR EN LOS COMICS BRITANICOS (SEVILLA, 12-I-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Portada del núm. 2 de *Max Audaz* en su edición española, con ilustración de Clavé.

MAX AUDAZ Y LA EVOLUCIÓN DEL HORROR EN LOS CÓMICS BRITÁNICOS

"Britain never had any super-heroes. It had something much stranger: a collection of paragons, *monsters*, and clowns that vanished a quarter century ago, never to be seen again."
Alan Moore, 2005[1]

LOS HEROES SE VUELVEN MONSTRUOS

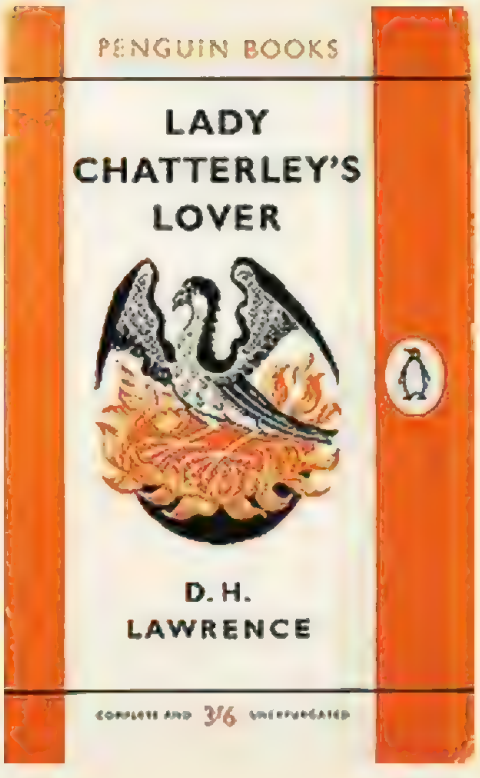
En los finales años cincuenta los sociólogos (y los comunicólogos, que aún no recibían esta denominación) advertían que ya era obvio que la sociedad industrializada avanzaba hacia un nuevo modelo social. En este modelo ciertos valores tradicionales, destacando de entre todos ellos la fe religiosa, estaban siendo desplazados por la atención que reclamaban los avances tecnológicos. Se podría decir, simplificando mucho, que mientras la filosofía evolucionaba aritméticamente la ciencia lo hacía geométricamente. Así, los planteamientos de identidad humana que propuso Bernard-Henri Lévy a finales de los cincuenta y que desmenuzaba la idea hasta entonces asumida de las desigualdades raciales no caló entre una población que sí tenía noticia de cuándo se había elevado el Sputnik I. La ingente cantidad de españoles que insistieron en conocer los detalles del presunto suicidio de Marilyn Monroe en 1962 ni se enteraron de que se había publicado *Sobre la esencia* de Xavier Zubiri, obra fundamental del pensamiento de los sesenta. Los pensadores Adorno y Horkheimer se vieron etiquetados como escépticos, irracionales, *posmodernos*, porque no entendían la violencia asociada a la crítica, y fue la violencia el lenguaje al que recurrieron muchos durante las revueltas estudiantiles que culminaron en mayo de 1968.

Ya hemos descrito el contexto sociopolítico en el que evolucionaron ciertos productos fantásticos, entre ellos los cómics, relacionados con el horror en los Estados Unidos.[2] En nuestra aproximación a este *status quo* los argumentos de ficción de narrativa, cine e historieta se fueron transformando en función de:

- La persistencia del racismo y el rechazo a lo extranjero, que sustituyó el miedo a lo meramente extraño
- La evidencia de un temor latente al exterminio por causa de la carrera armamentística
- El análisis estructuralista y, luego, ecologista de los actos humanos sobre el mundo, que implica mirar en el interior del hombre
- La consolidación de nuevos panteones de héroes extraídos ya no de las gestas históricas sino de las figuras alzadas por el gusto popular

Estos elementos son los que forman parte del caldo de cultivo en el que los cómics de horror de Warren evolucionan y en el que surgen los superhéroes de Marvel: tipos marginados que viven en una sociedad levemente paranoica todavía, que manifiestan sus temores y debilidades interiores, y que obtienen poderes tras mutar en una suerte de monstruos por causa de un experimento científico o por un implante tecnológico.

Pero esta evolución no la observamos en los cómics británicos, escasamente traducidos al español y poco estudiados también. Debemos tener en cuenta que la campaña de desautorización de los cómics como producto idóneo parar el entretenimiento infantil fue más agresiva en unos países que en otros, como ocurrió en el Reino Unido. La sociedad estadounidense se transformó más rápidamente durante la década de los sesenta, lo cual supo aprovechar su industria del entretenimiento, pero no avanzó con igual aceleración la inglesa (y no digamos la española) que durante los años sesenta seguía aplicando normas estrictas sobre los contenidos de sus tebeos.[3]



La censura imperante sobre la prensa británica fue más evidente que la americana e incluso que la francesa, cuyos textos normativos de control de publicaciones fueron revisados en 1958, tras la promulgación de la V República. En el Reino Unido, por el contrario, se hizo público en 1959 el documento denominado *Obscene Publications Act,* que redefinía el concepto de obscenidad como todo lo que tendía a "corromper aquellas mentes abiertas a la influencia inmoral"[4]. Esto afectó a producciones cinematográficas, a novelas como *Lady Chatterley's Lover* y, por supuesto a los cómics, que siguieron publicándose con sus argumentos detenidos en lo cómico o lo aventurero pero sin presencia de seres repugnantes o aterradores. El problema, claro está, estribaba en saber qué podría corromper las mentes infantiles o quiénes estimaban ese nivel de corrupción. Obviamente sí las imágenes de contenido sexual explícito, incluso las inocentemente eróticas, pero este Acta se aplicó también sobre la mostración de drogas y sobre la violencia, y más si era de tipo masoquista.

Los tebeos británicos, en principio, no dejaron de mostrar violencia fisica, militar y hasta terrorista, pero precisamente en fecha tan tardía como 1976 se produjo la persecución de la revista de historietas *Action* por la agrupación National Viewers and Listeners Association, comandada por Mary Whitehouse, que logró que IPC rebajara el tono violento y hasta *gore* que mostraba la recién estrenada *Action* por miedo a que el distribuidor W.H. Smith biocoteara su venta en los quioscos.[5]

Ergo, entre el año en que se promulgó el Acta y el final de la década de los sesenta, lo actos de violencia masoquista, cometidos por hombres, monstruos o espectros, no podían mostrarse en viñetas. El horror estaba prohibido, por lo tanto. Mas, es interesante observar cómo los guionistas británicos fueron inoculando en sus nuevas creaciones de los sesenta una personalidad agresiva, que llegaba a alcanzar cotas de terrorismo megalomaníaco, lo cual distingue a los personajes de este tiempo de los creados por Marvel o DC al otro lado del charco, por ejemplo. Al contrario que sus homólogos estadounidenses, los guionistas británicos construyeron sus guiones mostrando conflictos exteriores a los personajes, pero raramente tramas sustentadas en sus conflictos internos. Esto permitió "deshumanizar" a los héroes de las historietas, pues a ojos del lector carecían de vida interior, y algunos de ellos aparecieron como verdaderos antihéroes, en algunos casos como monstruos realmente. En los cómics de Amalgamated / IPC / Fleetway, que son los que repasamos de este periodo, no hay romance, no hay drama, sólo hallamos conflicto cuya resolución generalmente se sostiene con explicaciones racionales.

No había otra opción en la rígida industria de los cómics británicos. Rigidez que afectaba a contenidos y a estructuras al mismo tiempo. Lo estructural lo marcaba la tradición, que había estandarizado un modo de publicar historietas: en revistas antológicas y en dosis de dos páginas al mes con finales suspendidos por angustiosos "continuará". Por lo tanto, la gran mayoría de las series de estos cómics eran seriales y, sus guiones, una pirueta continua y a veces sin sentido. Además, cada revista de estas empresas editoriales (y sus posteriores fusiones) iba claramente enfocada a un público y a veces eso condicionaba el modo en que los guionistas hacían evolucionar a sus personajes. Así, los títulos más importantes quedaron estabulados del siguiente modo: *Valiant* fue la revista juvenil de los héroes, con interés por los registros fantásticos, *Lion* fue una revista de aventureros pero más infantil, en *Tiger* primaron los temas deportivos, y en *Buster* lo humorístico, como pasaba en *Knockout*, cuyos contenidos fueron absorbidos por otros títulos.

Se ha indicado que estas publicaciones se especializaron de un modo "sexista", porque no aparecían mujeres acompañando a los héroes, lo cual indudablemente ha contribuido también a esos calificativos extendidos hacia las aventuras aquí publicadas: "aventuras macabras", "climas tenebrosos", incluso "pop tenebroso", cuando ni fueron de horror ni fueron, precisamente, productos del pop. Pero este debate, que es de otro tipo, merece un análisis aparte y no nos detendremos en ello pues nos interesa escarbar en la presencia del horror en las revistas de historietas británicas de esta década.

La gradual transformación de estas publicaciones comenzó desde el modelo nítidamente codificado, el impuesto por *Eagle* desde su lanzamiento en 1950, modelo escogido por los editores de *Lion* y luego de *Tiger*, productos en los que se servían aventuras pero que en esta década fueron cargando sus mensajes con elementos de amenaza (armas más poderosas, enemigos exteriores más peligrosos, aparentes ataques incontenibles), bastante evidentes en *Valiant* en 1962 y mucho más claros en *Buster* en 1965. Se advierte esa gradación / degradación del héroe de cómic británico en un desglose de concomitancias argumentales que mostraremos a continuación, partiendo de la base de que observamos una transformación de los contenidos de estos cómics desde una aventura "blanca", sin fisuras, protagonizada por héroes monolíticos que resuelven a favor del bien, hacia unas contingencias abruptas de personajes marginados / marginales que actúan como villanos pero que terminan venciendo a un mal mayor. Y no deja de ser llamativo que la cabecera donde se desarrollan los guiones más fronterizos con el género del horror sea la revista *Buster*, en un principio la más orientada hacia el lector infantil.

Tras hacer un análisis superficial de los argumentos de partida y de la evolución de las series más importantes de este periodo en las publicaciones mencionadas (*Lion, Tiger, Valiant, Buster, Knockout*), ceñidos al intervalo marcado por los años 1960 y 1969, resultan reveladores algunos elementos comunes detectados en ellas:

Existe un científico implicado en la génesis del personaje o del argumento

Existe una tecnología amenazadora o generadora de caos

Existe una tara o una razón para la marginación del protagonista

Existe maldad en el protagonista, la cual suple luchando por el bien común

Existe un representante del mal con carácter megalómano

Existe un foco del peligro en lo extranjero, lo exótico o lo extraño

Percatémonos de que estos son los mismos elementos definitorios de los superhéroes estadounidenses coetáneos, con una sola diferencia: la maldad del protagonista.

Ordenando estos ejes en función de las series más importantes del periodo, dispuestas en orden cronológico, obtenemos la siguiente tabla:

AÑO Y SERIE	CIENCIA Y TECNOLOGÍA	TARA O MALDAD PROTAGÓNICA	VILLANOS MEGALOMANOS	ENEMIGO EXTERIOR
1952, ARCHIE	Un científico hace un robot Tecnología en la África post colonial	Es un robot con aparentes deseos de ser humano	Robots megalómanos en el futuro	Krulls alienígenas invasores
1960, MAXWELL HAWKE	Artilugios mecánicos crean seres de horror	Sin taras, salvo por la credulidad	Algún comunista, si acaso	Comunistas y soviéticos son enemigos Bulbas alienígenas
1962, KELLY'S EYE	El héroe adquiere conocimientos científicos y viaja en el tiempo	Es un heredero desposeído. Se convierte en adicto al poder logrado.	Dictadores bananeros o tribales. También el *mad doctor* Dr. Diamante	Fantasmas, zombis, vampiros, robots dominadores en el futuro
1962, KRAKEN (FROM THE VAULTS OF TIME)	Un científico trae a los dinosaurios y con tecnología los vuelve peligrosos	Actúa a espaldas de la ley, automarginado		Los dinosaurios proceden de un mundo ajeno
1962, STEEL CLAW	Experimento científico Mano electrónica	Individuo ambicioso Tullido de una mano	El mismo al comienzo. Luego surgen *mad doctors*	De agente secreto se enfrenta a zombis y otros seres anfibios, y a organizaciones
1963, THE SECRET GLADIATOR	NO, un fantasma le da el poder	Deportista frustrado		
1964, MYTEK	Un científico crea un robot gigante, con cientos de *gadgets*	El conductor del simio es un jorobado deforme	El jorobado lo es	Desde posición externa se crea otro robot mortífero. E invasores aliens traen robots malos
1964, WILD BROTHERS	Científicos británicos experimentan con sus capacidades	Seres insociables, agrestes, primitivos		Son manipulados para destruir
1964?, VAL VENTURE	NO, todo es fantástico al parecer			Amenaza extraterrestre
1965, THE SPIDER	Es un científico con tecnología ideada expresamente para delinquir	Es un criminal, de facciones casi inhumanas, o al menos vampíricas	Él mismo lo es. Pero luego combate a muchos científicos locos	Considera una amenaza externa a otros delincuentes. También hay *aliens* transformistas, y unos mercenarios galácticos
1966, GALAXUS	La ciencia lo trae a nuestro mundo	Es alienígena, simiesco y con pico		
1966, HOUSE OF DOLMANN	Constructor de juguetes que son robots	Lucha contra el crimen, pero en la clandestinidad	Tras combatir a rateros, lucha contra megalómanos	
1967, TOYS OF DOOM	Constructor de juguetes diabólicos	Científico marginado	Él es megalómano	
1967, GRAN THESPIUS	NO, es mago	Actor que es desahuciado	Él es un poco narcisista	
1968, GADGET MAN Y GIMMICK KID	Con artilugios científicos	Son héroes que se han autoexiliado en el polo	Caben, por ser parodia superheroica	
1968, SEPTIMUS CREECH (THE WAXER)	Con máquinas da vida a figuras de cera	Es un criminal	Él mismo lo es	
1969, CRABBE'S CRUSADERS	Un científico modela un puñado de robots	Ellos son huérfanos y han naufragado	Luchan contra megalómanos	Hay alguna amenaza alienígena

Del conjunto de datos relacionados en esta tabla se extrae que los cómics británicos de este tiempo, de horror o de aventura lanzaban a sus lectores algunos mensajes claros: el terror que antes provenía de lo inhumano ahora procede de lo humano; el hombre construye artefactos que amenazan a otros hombres; el destino del mundo podría estar en manos de un megalómano; con las mismas armas horribles se puede vencer el peligro exterior.

O sea: El monstruo ya no está entre nosotros, está *en* nosotros

MAXWELL HAWKE CONTRA EL HORROR POCO SOBRENATURAL

Maxwell Hawke fue una serie policiaca creada y ofrecida en la revista británica de historietas *Buster* entre los días 29-X-1960 y 3-IX-1966; sería reeditada en parte en la publicación antológica *The Big One, The Giant Holiday Fantasy Comic Album*, en 1990. De guionista anónimo, fueron sus creadores gráficos los dibujantes Eric Bradbury (hasta el 23-X-1965) y John Stokes (entre el 30-X-1965 y el 3-IX-1966). Estos autores realizaron 29 historietas a lo largo de esos seis años, tituladas en origen:

In the House of a Thousand Secrets (29-X-1960 - 4-II-1961)
The Ghost of Gallows Hill Manor (11-II-1961- 29-IV-1961)
The Golden Archer (6-V-1961- 2-IX-1961)
The Bat (9-IX-1961 - 9-XII-1961)
The Inn of Secrets (16-XII-1961 - 10-II-1962)
The Monster of Karile Castle (17-II-1962 - 24-III-1962)
The Haunted Moor (31-III-1962 - 28-IV-1962)
The Ghost of Galleans Reach (5-V-1962 - 7-VII-1962)
The Haunted Waxworks (14-VII-1962 - 8-IX-1962)
The Phantom Avenger (15-IX-1962 - 1-XII-1962)
The Ghost of Traitor's Keep (8-XII-1962 - 16-II-1963)
The Hounds of Skag (23-II-1963 - 27-IV-1963)
The Haunted Headland (4-V-1963 - 29-VI-1963)
The Green Knight (6-VII-1963 - 17-VIII-1963)
The Ghost of Grimstone Gaol (14-VIII-1963 - 23-XI-1963)
The Knell of Doom (30-XI-1963 - 29-II-1964)
The Isle of Ghosts (7-III-1964 - 9-V-1964)
The Phantom Friar (16-V-1964 - 20-VI-1964)
The Green Vulture (27-VI-1964 - 29-VIII-1964)
The Flying Phantoms (5-IX-1964 - 17-X-1964)
The Phantom Express (24-X-1964 - 2-I-1965)
The Phantom Zombie (9-I-1965 - 27-III-1965)
The Ghost Ship (3-IV-1965 - 29-V-1965)
In the Forest of Fear (5-VI-1965 - 14-VIII-1965)
The Door with 13 Locks (21-VIII-1965 - 23-X-1965)
The Curse of Carnaby's (30-X-1965 - 15-I-1966)
The Legend of Claw Bay (22-I-1965 - 19-II-1966)
The Vanishing Explorer (26-II-1966 - 7-V-1966)
The Menace of the Multi-Man (14-V-1966 – 3-IX-1966)[6]

Página de la serie del dibujante Eric Bradbury. Clic para ver ampliada en dos parte en el blog de Peter Gray

Maxwell Hawke es un típico cómic policíaco en el que un hombre normal, cumplidor de sus obligaciones y buen ciudadano, se enfrenta a lo insospechado, a lo insólito y a lo aparentemente fantástico. La estructura de cada entrega de la serie (en su desarrollo, un serial para cada capítulo) ofrece el planteamiento de un caso enigmático, repleto de figuras terroríficas o que toman elementos iconográficos del horror gótico para mostrarse ante el lector (tipos sombríos, aparentes vampiros, lo que parecen fantasmas, supuestos espectros relucientes). Cada dos páginas, Maxwell y su acompañante, la resuelta Jill Adair, se encuentran en una viñeta de tipo *Macguffin,* en peligro mortal, y el lector queda emplazado para la siguiente semana. Los elementos de horror definen la historia en sus títulos, como se ex-

trae claramente de la relación anterior, y en la apariencia de las figuras del horror tradicional que van desfilando por las viñetas según se avanza en la lectura de cada capítulo: un espectro en "El fantasma del castillo", un gigantesco murciélago en "El fantasma de la colina", un gorila gigante en "El bosque del miedo", un fantasma en "La mansión de los mil secretos", de nuevo espectros en "El navío fantasma", muertos vivientes en "El fantasma zombie", vampiros en "Peor que una pesadilla" y en "La posada de los secretos", etc.[7] Pero en la resolución de la trama se descubre que los presuntos fantasmas, las apariciones o los fenómenos sobrenaturales han sido todos urdidos y orquestados por criminales de carne y hueso, a los que Maxwell da caza.

Dos páginas de esta serie dibujadas por John Stokes. Tomadas del blog de Peter Gray

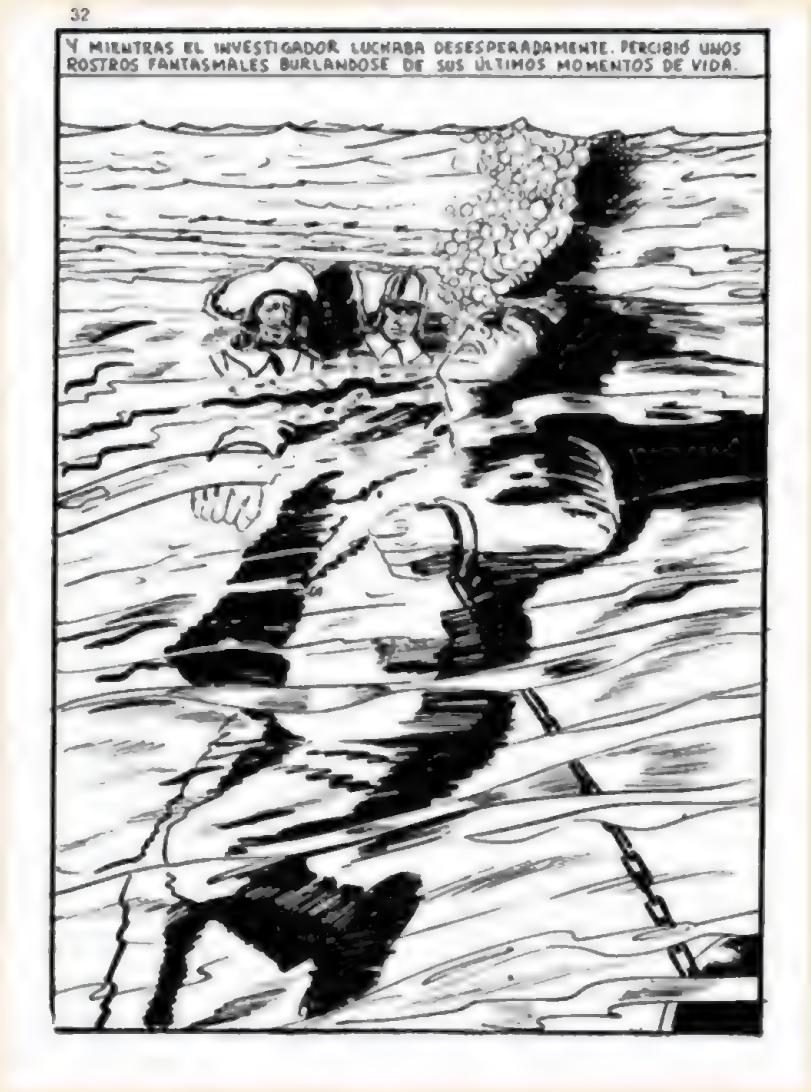
Lo más interesante de estos cómics es la plasmación gráfica, mucho mejor en las páginas originales de lo que se recuerda en su edición española. Bradbury, el dibujante principal, construía con gran verosimilitud los escenarios por los que se movían los personajes de estas historietas. Cuidaba mucho las perspectivas y cada detalle del mobiliario. Es cierto que su estilo puede calificarse de "decimonónico" por cuanto él, como muchos de sus colegas de profesión, huyó de la limpieza de fondos y de los contornos modulados por el pincel, en busca de una representación realista que en su país era tradición.[8]

Estos cómics del comienzo de los años sesenta albergan aún menos carga de horror que de suspense en su arranque, y luego fueron incorporando a personajes más horribles (sin llegar a pisar terreno sobrenatural) para terminar ofreciendo en algún episodio del final de su trayectoria ideas o personajes tangentes con la esfera del horror. Pero desde luego se trataba de historietas de mero suspense que, en su edición española, fueron presentados como tebeos de terror en 1965 a juzgar por las estupendas ilustraciones que Florenci Clavé dibujó para sus portadas.

Lamentablemente, la edición española, publicada bajo el atractivo título *Max "Au-*

daz"[9], no fue respetuosa con la original. En los tebeos lanzados en 1965 se ampliaron algunas viñetas y se añadieron tintas rojas, pero aunque no se mantenían los recuadros originales tampoco hubo un desmontaje de páginas, publicándolas tal cual.[10] Las siguientes ediciones, las de 1969 y la de 1973[11], fueron mucho más amplias en su tirada y mucho más populares entre el público, pero el editor del sello Vértice decidió remontar las viñetas que originalmente se habían ofrecido en un ordenado diagrama de 4 X 2 y nos brindó un espectáculo bochornoso. Esta actitud desintegradora del editor español, que no podía / quería ofrecer las páginas originales al tamaño requerido ante la necesidad de comprimir la obra en libros de formato reducido, restaba calidad a los dibujantes ingleses, haciéndolos parecer espantosamente malos. Con aquella actitud, además, destrozaba el clima opresivo, de angustia claustrofóbica, patente en las viñetas originales. Autores españoles anónimos recortaron viñetas y las pegaron sobre superficies mayores para proceder, luego, a rellenar los espacios vacíos con grandes manchas negras o con tramados abundantes, lo cual ampliaba los techos de las estancias hasta límites inconcebibles, generaba extraños limbos sobrevolados por los personajes británicos, a los cuales les brotaban extremidades y ropajes que sólo cabrían en el delirio lisérgico de los autores del *underground*. En este sentido, estos anónimos *rellenaviñetas* de Vértice se adelantaron en unos años a las fantasías gráficas de Crumb y compañía...

Página de Vértice remontada, las estancias agrandadas absurdamente. En la página siguiente, los dibujantes "completistas" españoles construyen todo un entorno partiendo de una minúscula viñeta.



Resulta digno de reseñar que otros héroes coetáneos de Max "Audaz" también recogían en sus aventuras algunos elementos del horror gótico o decimonónico, o de la imaginería ligada a este género. En el caso de *Zarpa de Acero,* en su génesis y en sus poderes, hallamos una alusión al método usado por Frankenstein para crear a su monstruo, pues la electricidad aporta poder al "monstruo" protagonista en la novela de Shelley. Un personaje, por cierto, que también entronca con *The Invisible Man* de H.G. Wells, otro monstruo de la literatura de género, que al lograr invisibilidad intentó cometer fechorías, como pasa en los primeros cómics de esta serie. En el caso de Mytek, por citar otro ejemplo, observamos concordancia no sólo con las bestias kilométricas de la cinematografía y el ánime japoneses, también vinculaciones evidentes con el mito de King Kong o la más antigua del Golem.

EL FIN JUSTIFICA LOS MIEDOS

Maxwell Hawke fue el ejemplo de aquellos personajes transmisores de relatos de terror tradicionales que fueron languideciendo para dar paso, en el contexto de las publicaciones con historietas dirigidas al público juvenil europeo, a un tipo distinto de historietas según transcurría la década de los años sesenta. A partir de 1962 se operó una transformación en las series que aparecieron en estas revistas británicas, la cual afectó más al fondo que a la forma (más al carácter de los persona-

jes que a su presencia dibujada) y, por ello, hasta hoy no ha sido analizada con el debido detenimiento.

El grafismo de los autores británicos, sus modos de resolver el acabado de sus historietas, sigue siendo abigarrado a los ojos de un lector actual, incluso para un consumidor de cómics galos o estadounidenses, pues encuentra fondos oscuros, tramados manuales, mucha mancha, personajes poco delineados, escasa limpieza en las superficies, etc. Todo ello contribuye a generar un clima abstruso, una sensación de lobreguez que se identifica, por lo común, con lo "tenebroso". Obviamente hubo dibujantes más estilizados, como el español Blasco, pero lo cierto es que los autores británicos más recordados de estas revistas (Bradbury, Bunn, Kearnon, Colqhoun, o el argentino Solano López) mostraron siempre apetencia por el festival de tintas y por no dejar un centímetro del papel sin pintar.

Lo insólito y lo atemorizador habita en estos cómics, es cierto, pero lo hace con mayor intensidad según avanza la década y cuando se relaciona con el mito del *Doppelgänger,* el del miedo a la identidad suplantada, que hace referencia al "monstruo que llevamos dentro". Esta aproximación temática se aprecia claramente en los cómics de Warren y en los superhéroes de Marvel, sobre todo, pero también lo observamos en los cómics británicos de 1965 en adelante, que no dejan de mostrar roles protagónicos atraídos por el crimen, y también en los franceses de horror del final de la década de los sesenta. Para ejemplificar este caso, podemos citar el caso de *Wampus*, serie gala editada en marzo de 1969 por el sello LUG, donde el horror procede del espacio exterior pero el deforme y horrendo ser atemoriza antes por su capacidad para suplantar a las personas que por su repulsivo aspecto. Esa posibilidad le convierte en un enemigo cercano e indistinguible, lo cual aprovecha el alienígena precisamente para cometer atentados contra los monumentos más importantes de Francia.

Tanto en los tebeos franceses como en los británicos colindantes con el género del horror están invitados personajes prototípicos, sobre todo el científico malvado, el dirigente megalómano y el alienígena. En los tres casos, la villanía de estos personajes queda ligada a su capacidad para desarrollar armas de destrucción masiva o por ser potenciales genocidas. Es por ello que creemos que en estas viñetas quedó constancia de la sensación de peligro que atenazaba la población europea durante aquellos años de "política de bloques", en los que la amenaza parecía estar agazapada a la vuelta de la esquina. Esta hipótesis se basa en tres factores a tener en cuenta, relacionados precisamente con esos tres personajes:

1. POLÍTICOS. La política de bloques polariza el mundo en defensores de la libertad y detentores del dominio de las masas. Esta fractura de la civilización en dos civilizaciones antagónicas condiciona la creación de múltiples personajes que actúan entre dos mundos, como espías, militares o aventureros, los cuales gozan de

licencia para matar. El fin justifica los medios si el objetivo es la seguridad nacional, y por extensión el bienestar personal.

2. SOCIALES. En el reparto de roles sociales, una vez pasada la época de los totalitarismos y de reconocimiento de líderes espirituales y de conductores de la masa, y habiendo constatado el terror desatado por estos individuos, se tipifica el villano por antonomasia como megalómano (aparte de ser obeso, feo o grotesco). La megalomanía ridiculizada en los cómics puede interpretarse como un rechazo al modelo represivo y prebélico que no se desea ya en Europa ni en el mundo.

3. CIENTÍFICOS. Gran parte de los villanos de estos cómics son los llamados *mad doctors*, el científico malévolo exportado desde el siglo XIX y que se consolida en esta etapa como constructor de ingenios mortíferos. La ciencia, se ha demostrado, mejora el bienestar de nuestras sociedades, pero también da alas a las obsesiones destructivas del hombre.

Es decir, los personajes malvados, los "monstruos" a los que aludía Alan Moore en su cita al rememorar a estos personajes para la serie *Albion*, eran las creaciones de guionistas que, como gran parte de la población, entendían que existía un nuevo modelo de miedo en un contexto de posible guerra o de inminente peligro nuclear, que exigían acciones límite en situaciones límite, sobre todo cuando el enemigo procedía claramente de un estrato exterior o ajeno.

El horror desarrollado en los años sesenta en los cómics británicos evoluciona, pues, desde los manidos parámetros del horror tradicional gótico, mantenido así por la censura que aún impera en el Reino Unido en estos años, hacia un modelo de historieta de aventura o suspense, siempre trepidante, en cuyos guiones se entreveran las iconografías del horror para dotar de emoción a argumentos policiales, de espionaje, de fantasía o de ciencia ficción. Lo llamativo de esas pinceladas de horror se encuentra en el tratamiento de los personajes como conductores del miedo, por ser ellos mismos villanos tratados como héroes, y por restar verosimilitud a cualquier manifestación de lo fantástico para componer una conjunción de caricaturas del horror para lograr una catarsis contra el terror y la destrucción.

NOTAS

[1] "Gran Bretaña nunca tuvo superhéroes. Tenía algo mucho más extraño: una colección de seres ejemplares, MONSTRUOS y payasos que desaparecieron hace un cuarto de siglo". Texto promocional de Alan Moore para el lanzamiento de la serie limitada *Albion*. El subrayado es nuestro.

[2] En el ensayo "Los cómics de Warren en el marco del cómic de horror moderno en EE UU. Del terror elegante a la trivialización del miedo", en Pineda, A., Fernández, Jorge D., Jiménez Varea, J. (2003): *EL TERROR EN EL COMIC*, Sevilla: Comunicación Social, E. y P. La contextualización aludida puede leerse en este emplazamiento web.

[3] Para ampliar datos sobre este particular, acúdase al artículo de Martin Barker: "Getting a conviction: Or, how the British horror comics campaign only just succeeded", en Lent, J.A. (ed.) (1999): *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-Comics Campaign*. New Jersey: Fairleigh Dickinson University Press

[4] "The tendency to deprave and corrupt those whose minds are open to such immoral influences, and into whose hands a publication of this sort may fall', *Obscene Publications Act*, p. 1; puede consultarse el texto completo **aquí**.

[5] Es un dato extraído de *Wikipedia*: http://en.wikipedia.org/wiki/Action_(comics)

[6] Listado tomado de: http://www.bustercomic.co.uk/maxwell.html

[7] Estos títulos han sido tomados de la primera edición española de Vértice, servida en cuadernos.

[8] Este modo de dibujar, lo que podríamos llamar "escuela británica" y que parece contrapuesto a la llamada "línea clara" francobelga, fue la norma en los cómics británicos durante todo el siglo XX, incluso en las obras de los ochenta o los noventa firmadas por Alan Davis, Brian Bolland, David Lloyd o Eddie Campbell. El estilo de estos autores en sus trabajos para otras industrias sufrió las modificaciones estilísticas obvias que exigiría el editor.

[9] Con este nuevo apellido entre comillas, con la advertencia de que se trataba de HISTORIAS GRÁFICAS

PARA MAYORES y, atención, con el añadido de dos rombos al lado, de acuerdo con la clasificación por edades de la época

[10] Todos los títulos pueden verse en su **ficha en Tebeosfera**. Puede verse un ejemplo del retoque sobre las viñetas efectuado en esta primera edición en la ficha del **número 1**.

[11] Estas llevaron portadas ilustradas por Enrich, en las que se potenció sustancialmente la presencia del horror según las convenciones del género ahora admitidas por la censura imperante, pero que obviamente no mostraban en el interior ese tipo de criaturas. Compruébese en la **galería de la colección de 1969**. Las portadas ilustradas por López Espí para la **edición de 1973** pecaba de lo mismo, aunque mostró al personaje más como un héroe de acción.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA
- LOS HEROES OLVIDADOS. LOS PERSONAJES DE IPC
Publicaciones relacionadas
- MAX AUDAZ (VERTICE, 1965)
- MAX AUDAZ (VERTICE, 1966)
- MAX AUDAZ (VERTICE, 1973)
- MYTEK (SURCO, 1983)
- MYTEK (VERTICE, 1965)
- MYTEK (VERTICE, 1967)
- MYTEK (VERTICE, 1971)
- MYTEK (VERTICE, 1981)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "MAX AUDAZ Y EL HORROR EN LOS COMICS BRITANICOS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/max_audaz_y_el_horror_en_los_comics_britanicos.html

EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA (SEVILLA, 13-I-2010)

Autor: JAVIER ALCÁZAR

Notas: A la derecha: varias de las imágenes que encabezaban las secciones de la revista HISTORIAS PARA NO DORMIR, del editor García Peri, la cual inició una saga popular que propició la edición de tebeos de horror en España en los finales sesenta. Estas imágenes, de autor anónimo, dan fe de la ingenuidad en el acercamiento gráfico al género todavía.

EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA. DE *STEEL CLAW* A *DOSSIER NEGRO*

Portada del último número de la colección iniciada en 1947 de *El Coyote*.

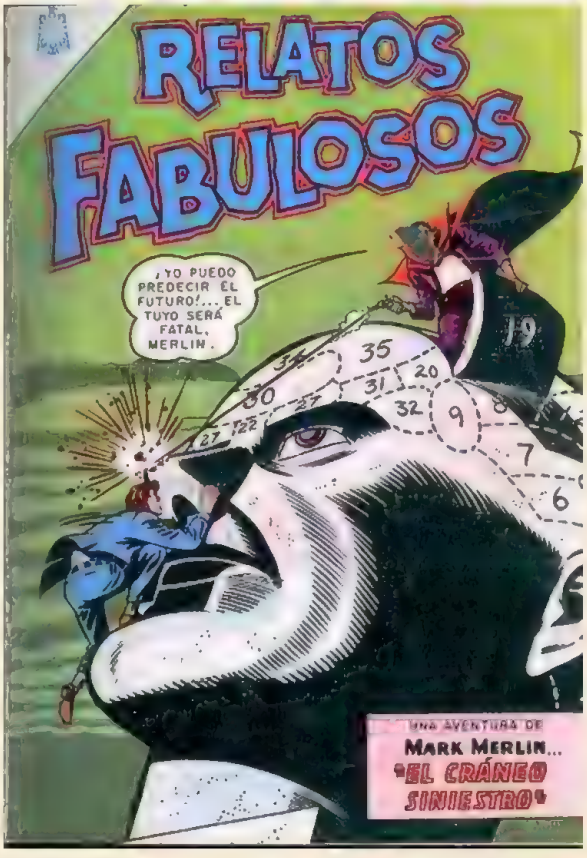
La ausencia de las más elementales formas de horror en la historieta española durante la década de 1950 fue llamativa. A pesar de algunas iniciativas de años anteriores que prometían un progreso en cuanto a la temática utilizada (las obras de G. Barba en la revista *Yo*, las historietas puntuales aparecidas en la revista *El Coyote*[i], los elementos de horror manifiestos en las adaptaciones de cuentos infantiles desde la creación de los tebeos[ii]) el género no fructificó, y se derivó hacia un suspense con elementos de misterio. Esto permitió la creación de verdaderas obras maestras como las primeras historietas de El Inspector Dan, de Rafael González y Eugenio Giner, que generaron múltiples imitaciones por parte del resto de la industria. Pero no había horror. El éxito de las publicaciones de horror *pre-code* en Estados Unidos no traspasó nuestras fronteras, y la historieta nacional siguió nutriéndose de cuadernos de aventuras y revistas de humor.

Posiblemente, este hecho estuviera en relación con el concepto que de la historieta se tenía (y, algunas veces, se sigue teniendo) en nuestro país: los tebeos son cosa de niños, insustanciales y sin crédito artístico alguno. Como dice Antonio Martín, "Esta infantilización de la historieta, que responde a prejuicios culturales y / o ideológicos, será la causa última, la definitiva razón de fondo que condena a

los tebeos españoles al guetto, negándoles su condición como parte de la cultura del país"[iii]. Y será también la causa de que las instituciones del momento consideren necesario un control de las publicaciones que van dirigidas a las inocentes mentes infantiles[iv], lo que se viene considerando censura, fundamental en la forma en que se desarrollará la historieta de horror en España.

CENSURA, LEGISLACIÓN Y CREACIÓN DE LA "NOVELA GRÁFICA"

En 1951, en parte gracias a la creación del Ministerio de Información y Turismo, comienza la importación de publicaciones extranjeras, sobre todo desde México y Argentina. El revulsivo que supuso la formación de nuevos ministerios ese año incrementó el interés estatal por las publicaciones dirigidas a los niños, creándose el 21 de enero de 1952 la Junta Asesora de la Prensa Infantil, formada por representantes de entidades como la Acción Católica Española, la Asociación de Padres de Familia, la Junta de Protección de Menores, el Frente de Juventudes y otras, junto con unas primeras Normas sobre Prensa infantil. En noviembre de 1954 una Orden Ministerial de 10 de noviembre amplía las atribuciones de la Junta Asesora, extendiéndola a aquellas publicaciones no periódicas. En abril de 1955 tiene lugar la I Asamblea Nacional de la Prensa Infantil, donde se discutirá y completará un "estatuto" de normas, que serán aprobadas en Orden Ministerial del 24 de junio de 1955, además de unas Instrucciones para la orientación de las publicaciones juveniles realizada por la Comisión Permanente de la Junta Asesora.

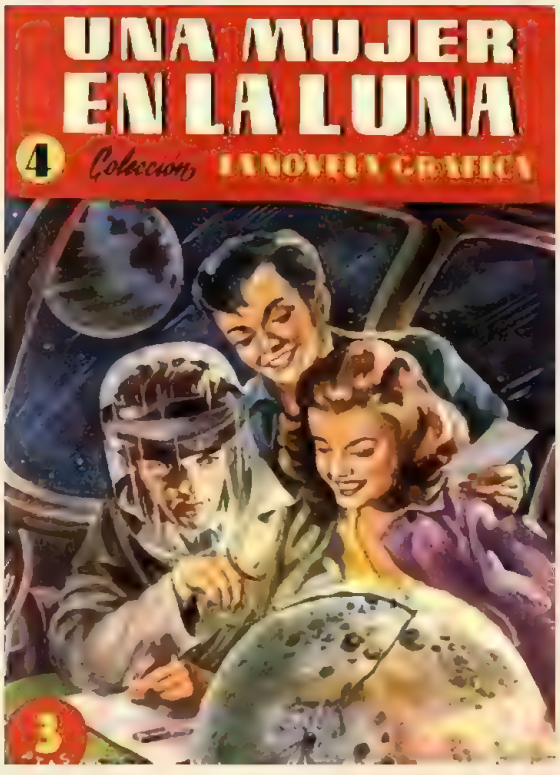


Sin embargo, parece que la existencia de todas esas leyes y organismos no llevó a una censura estricta de los tebeos, sino que su aplicación era bastante aleatoria. Hasta que en junio de 1957 se celebró el IV Curso de Altos Estudios de Información, donde se establecieron conclusiones que llevarían a la Administración Pública a unas mayores medidas de control a partir de 1958.

Puede que un control más férreo de lo publicado tuviera como objetivo el control de la importación de material foráneo, sobre todo desde México. En 1959 se importan desde México varias colecciones, a través de Sociedad Editora Americana S. A. (*La Pequeña Lulú, Chiquilladas, El Conejo de la Suerte, Tom y Jerry, Porky, El Pájaro Loco, El Llanero Solitario, Domingos Alegres, Red Ryder, Gene Autry*) y de Queromón Editores S. A. (*Superman, Tomajauk, Aquaman, Halcón Negro, Titanes Planetarios, Batman, Relatos Fabulosos*, etc.). Después ambas se unirán para formar la Organización editorial Novaro S. A. Esto conlleva una competencia importante e inesperada para las editoriales españolas, que desde principios de la década de los 1960 se encuentran en recesión[v]. Varios motivos explican esto: la aparición de nuevos medios de

entretenimiento para la juventud y la infancia, asociados a un mayor desarrollismo que hacen que la apreciación cultural de los tebeos quede desfasada, y la inexistencia de un cómic destinado a otro tipo de potencial lector. Por una parte, disminuyen las ventas de productos locales y cierran colecciones y editoriales, con un aumento de los costes de producción; por otra parte, se introduce desde fuera un material más barato y al mismo tiempo más llamativo, con otro formato, otra presentación y otra temática. Desconocemos si la industria jugó algún papel en el endurecimiento de la censura, pero podría establecerse un símil entre estos hechos y los que tuvieron lugar unos años antes en Estados Unidos, con la formación de una organización autocensora impuesta por la propia industria editorial.

El 10 de julio de 1962 Manuel Fraga Iribarne es nombrado Ministro de Información y Turismo y promueve la creación de una comisión dentro del Consejo Nacional de Prensa en relación con las publicaciones infantiles y juveniles. Será el 13 de octubre de 1962 cuando se promulgue la Orden Ministerial por la que se regula la constitución de la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (CIPIJ), que queda formada por un Presidente (que lo es el del Consejo Nacional de Prensa), veinticinco Vocales, y un Secretario (al principio serán dos, un Secretario General, Jesús Mª Vázquez, OP, y un Secretario Técnico, Juan Antonio de Laiglesia). Entre las consecuencias que se derivarán de esto, todas relacionadas con un mayor control de las publicaciones, el 20 de marzo de 1964 se deniega el permiso de importación y circulación de las colecciones de Novaro *Batman, Cuentos de Misterio, El Halcón de oro, Historias Fantásticas, Mi Gran Aventura, Relatos Fabulosos, Superman y Titanes Planetarios.* Novaro deja de distribuirse en España.[vi][vii][viii]



Portada de La novela gráfica, colección de Reguera.

La existencia de la censura será importante para el nulo desarrollo de la historieta de horror, pero también para la forma en que se presente formalmente en el futuro. Los editores, necesitados de ampliar su público lector y de eludir de alguna forma las rígidas restricciones recurrirán a diferentes argucias, y una de ellas será la de crear un nuevo concepto editorial, el de "novela gráfica".

El concepto de "novela gráfica" en España (distinto al de *graphic novel* anglosajón) comenzó a usarse en 1945, con la colección *La novela gráfica* de Reguera, en la que se realizaban adaptaciones literarias[ix]. Así, el nombre venía determinado por el tipo de contenido, como ocurriría posteriormente con la publicación *Novela gráfica* en 1960, que adaptaba obras cinematográficas o literarias, y *T. V. Novelas Gráficas* en 1962, con traslaciones del medio televisivo, ambas de Toray. En otros casos la denominación vendría dada por el formato, el de pequeños libros, que a su vez buscaba un lector adulto interesado en otros temas: así, todas las *Novelas gráficas* de Dólar en 1959, o las múltiples series de Ferma que expusieron el rótulo "Novelas gráficas para adultos" o "Novelas gráficas para mayores" en su cubierta (*Amor* en 1958, *Confidencias* y

Corazón en 1962, *Grandes batallas* en 1963), o las colecciones *Salome* y *Espionaje* de Toray en 1961.

Una editorial nueva surgida en 1964 usaría desde el principio la frase "Historias gráficas para adultos" para acompañar las cubiertas de todos sus títulos. Ediciones Vértice, empresa creada por J. Torra Más, apostaría por un valor seguro para lanzar su primera publicación en España: la serie Steel Claw, ilustrada por Jesús Blasco.

EDICIONES VÉRTICE Y LOS PERSONAJES DE IPC

A finales de 1964 salía al mercado la publicación *Zarpa de Acero*, título con el que P. Castillo tradujo la serie británica *Steel Claw*, aparecida en 1962 en la revista *Valiant*, y creada por el guionista Ken Bulmer[x] y el dibujante español Jesús Blasco. Posiblemente el hecho de que estuviera dibujada por Blasco influyó a la hora de seleccionar esta serie en concreto para la inauguración de una nueva línea de publicaciones de una nueva editorial, ya que Blasco era ampliamente conocido en España por sus colaboraciones en las revistas *Chicos* y *Mis Chicas*. De hecho, el segundo título seleccionado también fue una obra de Blasco, *Cuto*, comenzando en febrero de 1965 y que aparecía al igual que *Zarpa de Acero* en cuadernos monográficos, grapados, en blanco y negro y con un tamaño similar al del actual *comic book*.[xi]

Ilustración Steel Claw, obra de Biffignandi, para Fleetway Stupendous' Library

Zarpa de Acero (atinada traducción de Castillo) nos narra las desventuras de Louis Crandell, de profesión ayudante de laboratorio, que a lo largo de la serie experimentará una curiosa evolución. De entrada, ya en la primera página, Crandell aparece como un personaje odioso, repulsivo, más por su comportamiento desdeñoso con su jefe que por su mano derecha artificial, fabricada como un siniestro guante de armadura medieval. Un accidente (qué si no) provoca que Crandell pueda volverse invisible gracias a las descargas eléctricas, poder que utilizará en un principio para hacer el mal. Según avanza la serie, veremos como el protagonista pasa al bando de los buenos (su pasado de maloso se debía a una enajenación mental transitoria, ahí queda eso) pasando primero a ser un agente secreto, y más tarde una especie de superhéroe. La serie tuvo mucho éxito en su país de publicación, sin duda por los trabajados dibujos de Blasco, aunque no cabe restarle mérito a sus guionistas, Ken Bulmer, creador del personaje, y Tom Tully, quién acabará desarrollando la mayor parte de las historias. En nuestro país es una de las series de IPC más recordadas (aunque muchos lectores no supieran que el personaje procedía de IPC), y constó de varias ediciones: la ya comentada de Vértice, que contó con 27 números y unas preciosas portadas de Blasco realizadas para la ocasión. Una segunda colección, de 1966, que volvía a editar la serie desde el principio pero con un nuevo formato (llamado por

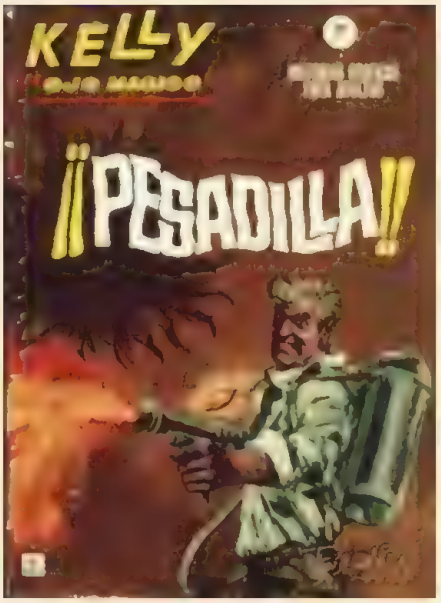
los coleccionistas "taco"), con lomo, un tamaño algo menor (21 x 15 cm) y mayor número de páginas (128), y que contó con 30 números. Una tercera colección, con el doble de páginas y el mismo formato, iniciada en 1971 y que duró 11 números. En 1970, Euredit publicaría traducciones fieles de los *Fleetway Super Library*, unos pequeños libros similares a los "tacos" que ya editaba Vértice, contando algunos de ellos aventuras de Zarpa de Acero (en concreto, los números 1, 5, 11, 18 y 27 de la colección *Misión Imposible*)[xii]. A mediados de los 1970 la serie pasó a ser publicada por Bruguera (que reproducía abundante material de IPC en sus publicaciones) en la revista *Hora T*, un curioso que alternaba las aventuras de Zarpa con las de Spider (otro personaje de IPC del que hablaremos más adelante, llamado en esta ocasión El Hombre Araña), el primero en los números pares y el segundo en los impares[xiii]. En formato revista, con un tamaño de 26 x 18 cm, se llegaron a editar 12 números. Vértice volvió a publicar el personaje en 1981, en una revista de mayor tamaño que duró 6 números, y ya con el sello editorial Surco, derivado de Vértice, 7 nuevos números a partir de 1983.

Progresivamente, Vértice introduciría nuevos títulos también procedentes de la editorial británica IPC a través de la agencia Bardon Art[xiv]. En 1965 se iniciarían las colecciones *Spiderman, Max Audaz, Mytek el poderoso* y *Kelly "Ojo Mágico"*, con el mismo formato que *Zarpa de Acero* y *Cuto*, mezclando la aventura con elementos fantásticos. También en 1965 se publicaron *Hit-Romance* y *Amor Ye-ye*, con evidente contenido romántico y *Galaxia*, de ciencia ficción, todas ellas con material proveniente de agencia y en su mayoría publicado primeramente en Francia o Inglaterra en editoriales como Imperia o IPC. A estas se añadirían *3-09 Agente Secreto* y *Selecciones Vértice* en 1966, *Johnny Jaguar* en 1967 y *Aquí Barracuda* y *Yeti* en 1968. A partir de 1969, además de continuar con algunas de estas colecciones, Vértice adquirió los derechos de los personajes de la editorial Marvel y surgió una nueva era en la edición de tebeos en español.

Spiderman fue la traducción española de The Spider, antes de que el personaje de Marvel adquiriera notoriedad en España. Al igual que Zarpa de Acero, el personaje principal era un villano, un ladrón megalomaníaco creado por Edward Cowan y Reg Bunn que intentaba triunfar usando una maquinaria disparatada de su invención. La idea inicial de Cowan, disparatada de por sí, sería elevada a la enésima potencia con los guiones de Jerry Siegel, quien se hizo pronto cargo de la serie. También a semejanza de Zarpa, Spider pasaría progresivamente a colaborar con la justicia. Las ediciones en nuestro país de este personaje también fueron numerosas, y con un recorrido paralelo a la creación de Blasco: la colección inicial de 1965 con 10 números. La edición de 1968 como libro con lomo, de 27 números y con el nombre modificado a *Spider, el hombre araña*. La aparición en *Misión Imposible* de Euredit, en los números 3, 7, 15, 22 y 29, aquí con el nombre de La araña, y los ejemplares compartidos en

Hora T como El Hombre Araña. Nuevos tomos en Vértice en 1971, alcanzando los 7 números. Y el paso a revista en color (o coloreada), con nuevo nombre, Flierman, en la colección de Vértice de 1981, con 5 números. Finalmente, Surco publicaría 4 números en 1983, de nuevo en blanco y negro.

Mytek el poderoso (Mytek the Mighty) narraba las aventuras vividas por el personaje del título, un robot gigante con forma de gorila creado por el profesor Arnold Boyce con fines pacíficos, pero que es usado por su ayudante (un feo y jorobado llamado Gogra) para causar el mal en su propio beneficio; como en *Zarpa de Acero*, un ayudante resentido con la humanidad es el motor de la trama. Realizada por Tom Tully y Eric Bradbury, la serie alcanzará cotas de absurdo insuperables, seguidas por fruición en su país de origen en entregas semanales. En España se publicó en la colección de 1965 en formato de cuaderno grapado, con 17 números; en libros con lomo en 1967, con 14 números; en gruesos tomos en 1971, que utilizaban material ya publicado, con 5 números; y las revistas, a color en 1981, con 5 números, y en blanco y negro y de la mano de Surco, con 11 números[xv].

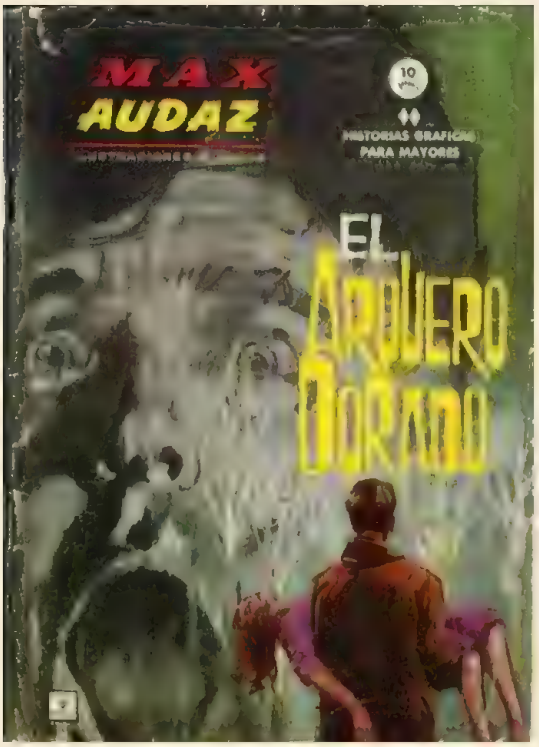


Kelly "Ojo Mágico" (Kelly's Eye) también es obra del inagotable guionista Tom Tully, con el argentino Francisco Solano López al dibujo. Tim Kelly es el protagonista, heredero de fortunas en Sudamérica que encontrará el Ojo de Zoltec, talismán que le otorga la invulnerabilidad. El truco de la serie, y lo que motivará la trama en todos los episodios, es la pérdida casual del talismán y su recuperación. En España disfrutó de las mismas versiones que el resto de sus compañeros de IPC de la mano de Vértice / Surco.

Un caso especial es *Selecciones Vértice*, colección antológica que incluía historietas de IPC pero sin continuidad en los personajes. Incluyó series como Los Hermanos Wild (Wild Wonders), Dolmann y sus muñecos (House of Dolmann), El Profesor Kraken (proffesor Kraken), Kragg, el Fugitivo de Otra Galaxia (Kragg, The Fugitive from Planet Scror), Robot Archie, el Gran Thespius, Septimus Creech, Black Max, Zarga (Zagra, Man of Mystery)...

Por último, tenemos que detenernos algo más en la serie *Max "Audaz"*, traducción española de Maxwell Hawke. Max Audaz era un investigador de lo oculto, a medio camino entre nuestro Inspector Dan de los años 1950 y el futuro Dylan Dog de los

años 1980. La serie se caracterizó por el uso de tramas siniestras, con un uso pleno de los elementos característicos del horror que ya desde los títulos de las historias ("La mansión de los mil secretos", "El fantasma de la colina", "El fantasma del castillo", "El museo del miedo"...) indicaba el interés de los autores por mantener un clima de terror. Aunque terror y horror aparentes, ya que los fantasmas, demonios y monstruos que se suceden acaban siendo resultado de los manejos de diferentes ladrones, timadores y otra gente de mal vivir. De nuevo, al igual que en los inicios de la literatura gótica de la que la serie recogía ambientes, se buscaba una explicación racional al misterio. *Max Audaz* es una de las series donde más se resiente la manipulación de los editores españoles, perdiendo gran parte de la ambientación, fundamental en el desarrollo de la trama, tras los recortes, ampliaciones y rellenos. Además, en algunas ocasiones se recurrió a material de otras series de IPC para completar los cuadernos, como Sexton Blake o The Sludge, cambiando los nombres de los personajes en las traducciones aunque fuera evidente la sustitución[xvi]. Quizás para compensar la primera edición española contó con unas bonitas portadas pintadas por Florenci Clavé. A pesar de ser la serie que más nos interesa por sus imbricaciones con el horror, fue la que peor suerte corrió en su edición española, ya que solo llegó a tener tres colecciones dedicadas a ella: la primera, de 1965, en cuadernos con grapa, de 18 números. La segunda, ya en tomos, de 1969, con 21 números. Y en 1973, 7 números en una colección con tomos más voluminosos[xvii].



Pero todas estas historietas no eran estrictamente de horror, aunque pudieran ocasionalmente basar sus argumentos en el miedo o usar elementos típicos y ya conocidos del horror. Habría que esperar todavía algunos años, bien avanzada la década de 1960, para encontrar la primera publicación dedicada por completo al horror en nuestro país.

Para que surgiera esa publicación debía existir un contexto específico.

CONTEXTO Y REPERCUSIÓN DEL HORROR EN LA DÉCADA DE 1960. EL FENÓMENO DE *HISTORIAS PARA NO DORMIR*

Evidentemente, la situación social, económica, política y cultural cambió en España en la década de los 1960. El discreto aperturismo que permitía que *Spain* fuera diferente para atraer al mayor número posible de turistas hizo más permeable el país a las influencias foráneas, y la mejora en la calidad de vida en pleno desarrollismo permitía que un nuevo medio de comunicación, la televisión, estuviera presente cada vez en más hogares.

La influencia fundamental en el progresivo gusto del público por el horror como forma de entretenimiento provino del cine. En 1960 se estrenaba en Estados Unidos *Psicosis*, dirigida por Alfred Hitchcock, una de las obras fundamentales del cine de terror moderno, que tuvo gran impacto internacionalmente. En una nota de prensa publicada en *La Vanguardia* el 2 de abril de 1961, se comentaba con respecto a su estreno en los cines madrileños: "Hoy, sábado, ha sido preciso montar un servicio especial de orden. La expectación popular ante el estreno de «Psicosis» es enorme, habiendo trascendido aquí, como en toda España, el fabuloso éxito que sigue obteniendo este super-film de suspense"[xviii]. Hitchcock seguiría proporcionando "suspense" en el cine, con incursiones en el terror como *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), pero sobre todo asustaría a los españoles por medio de la conocida serie de televisión *Alfred Hitchcock presenta* (*Alfred Hitchcock Presents*, 1955-1965), estrenada en España en 1965[xix]. También en Estados Unidos, Roger Corman comenzaría a producir numerosos *films* de horror que adaptaban (o "versionaban") los relatos de Poe, con títulos como *La caída de la casa Usher* (*House of Usher*, 1960), *El pozo y el péndulo* (*Pit and the Pendulum*, 1961), *El entierro prematuro* (*Premature Burial*, 1962) o *The Raven* (1963), pero que en España serían estrenados varios años después, por lo que a pesar de formar parte del nuevo tipo de horror fílmico iniciado en los 1960 no mostrarían influencia sobre los gustos patrios. Mayor repercusión tendrían los estrenos de cine europeo, entre ellos los provenientes de Italia, con la que España había firmado un convenio de colaboración para la realización de numerosas coproducciones durante las décadas de 1950 y 1960. Aunque la filmografía italiana contaba ya con ejemplos de auténtico cine de horror en su haber, como *I vampiri* (1956), *Caltiki, il mostro immortale* (1959), *El horrible secreto del Dr. Hichcock* (*L'orribile segreto del Dr. Hichcock*, 1962), las tres de Riccardo Freda; *La máscara del demonio* (*La maschera del demonio*, 1960), *Las tres caras del miedo* (*I tre volti della paura*, 1963), ambas de Mario Bava; *L'ultima preda del vampiro* (1960), de Piero Regnoli; *L'amante del vampiro* (1960), de Renato Polselli; *Lycanthropus* (1961), de Paolo Heusch, o *La strage dei vampiri* (1962), de Roberto Mauri[xx], la verdadera innovación del cine de terror italiano en los 1960 (y cuyo éxito se vería exponencialmente incrementado en los 1970) vendría del desarrollo de un nuevo subgénero cinematográfico, el *giallo*[xxi], iniciado con la película de Mario Bava *La muchacha que sabía demasiado* (*La ragazza che sapeva troppo*) en 1962. El *giallo* se caracterizaba por el desarrollo de una enrevesada trama policíaca en la que se sucedían varios asesinatos, normalmente

mostrados con gran detalle, en la que los protagonistas (y el público) tenían que averiguar quién era el culpable, predominando entre sus elementos formales los crímenes rituales, la sangre y el sexo. Si bien se considera a *La muchacha que sabía demasiado* como el nexo entre el popular cine policíaco y el *giallo*, "el título más importante de la década y el que influiría de manera decisiva sobre el posterior cine de terror italiano"[xxii] sería *Seis mujeres para el asesino* (*Sei donne per l'assassino*, 1964), también de Bava. Posteriormente se estrenarían numerosas películas de terror que no estaban claramente inscritas en el *giallo*, pero que tomaban elementos del mismo. Así, *Il mostro di Venezia* (1965), de Dino Tavella; *La casa sulla fungaia* (1964), de Romano Ferrara; *Delitto allo specchio* (1964), de Ambrogio Molteni y Jean Josipovici; *Libido* (1965), de Ernesto Gastaldi; *24 ore di terrore* (1965), de Gastone Grandi; *A... comme assassino* (1966) y *Assassino senza volto* (1967), ambas de Angelo Dorigo; *Le notti della violenza* (1966), de Roberto Mauri; *Omicidio per vocazione* (1968), de Vittorio Sindoni; *La lama nel corpo* (1966), de Elio Scardamaglia; *Più tardi Claire, più tardi* (1968), de Brunello Rondi; *El dulce cuerpo de Deborah* (*Il dolce corpo di Deborah*, 1967), de Romolo Guerrieri; y *Crimen en la residencia* (*Nude... si muore*, 1968), de Antonio Magheriti, la mayoría de ellas sin estreno cinematográfico en España. En 1970 llegaría *El pájaro de las plumas de cristal* (*L'ucello dalle piume di cristallo*, 1970), del otro nombre fundamental del subgénero, Dario Argento, con múltiples imitaciones tanto de su estilo como de sus títulos zoológicos.

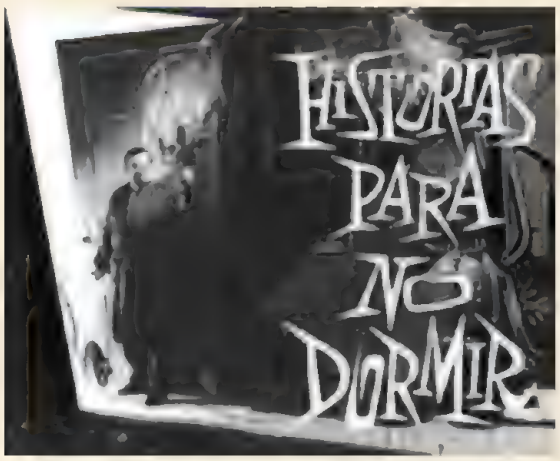
Pero si significativa fue la aportación italiana al imaginario del horror español, mayor importancia tuvieron, tanto para nuestro país como para el resto del mundo occidental los títulos de una productora británica que había sido creada muchos años antes pero que descolló en los años 1960. Iniciándose como Hammer Productions Ltd. en 1934, tras la Segunda Guerra Mundial resurgió como Hammer Film Productions Ltd., la rama de producción de una empresa de distribución llamada Exclusive. Comenzó a realizar adaptaciones de los seriales de radio de la cadena BBC, sobre todo de ciencia-ficción. Sus primeros éxitos derivarían precisamente de una adaptación de un serial de televisión, *El experimento del Dr. Quatermass* (*The Quatermass Xperiment*, 1955), dirigida por Val Guest, furibundo taquillazo al que seguirían dos secuelas (*Quatermass 2* [1957] y *¿Qué sucedió entonces?* [*Quatermass and the pit*, 1967])[xxiii]. Pero el título que verdaderamente inició la etapa de esplendor de la productora fue *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957), que recuperaba el mito de la Universal desde otro enfoque, dándole más importancia al creador (al verdadero Frankenstein), y añadiendo una pátina de sensualidad y vísceras nunca vista antes en la pantalla. Al año siguiente se renovaría otro mito en *Drácula* (*Dracula*, 1958), aún con más énfasis en el erotismo. Los dos personajes, Frankenstein y Drácula, tendrían numerosas secuelas con diferentes calidades y respuestas en taquilla, pero fueron la columna sobre la que se vertebró el sello Hammer, con una estética y una temática determinadas, a saber: recuperación de mitos clásicos del horror —los ya mencionados, además de la momia, el hombre lobo, el fantasma de la ópera y otras variantes—, apariencia gótica de la mayoría de los títulos, colores vivos, querencia por mostrar sangre y carne (femenina), música grandilocuente... Pero sobre todo, en el éxito de la Hammer tuvieron vital importancia ciertas personalidades unidas indisolublemente a la trayectoria de la productora, como el director Terence Fisher o los actores

Peter Cushing y Christopher Lee. Durante la década de 1960 la Hammer estrenaría *La momia* (*The Mummy*, 1959), *Las novias de Drácula* (*The Brides of Dracula*, 1960), *Las dos caras del Dr Jekyll* (*Two Faces of Dr. Jekyll*, 1960), *El sabor del miedo* (*Taste of Fear*, 1961), *El fantasma de la ópera* (*The phantom of the opera*, 1962), y *El alucinante mundo de los Ashby* (*Paranoiac*, 1963)[xxiv]. Tampoco se pueden olvidar otros éxitos del cine británico no debidos a la Hammer, como los films de la productora Amicus *Dr. Terror* (*Dr. Terror's House of Horrors*, 1964) y *La maldición de la calavera* (*The Skull*, 1965), o clásicos como *Repulsión* (*Repulsion*, 1965) o *El fotógrafo del pánico* (*Peeping Tom*, 1960).

Con respecto al cine español, podemos encontrar algún antecedente aislado en la filmografía de la posguerra como *La torre de los siete jorobados* (1944), dirigida por Edgar Neville y basada en la novela de Emilio Carrere. Pero será también en los 1960 cuando hallemos auténticas películas de horror: *Gritos en la noche* (1961), *La cara del terror* (1962), *El secreto del Dr. Orloff* (1964), *Fata Morgana* (1965), *Miss Muerte* (1965), *El sonido de la muerte* (1965) o *El coleccionista de cadáveres* (1967), algunas de ellas en coproducción con Francia o Estados Unidos. Como ya se ha comentado, la cultura española (y en este caso concreto, la industria cinematográfica española) no será ajena a los éxitos provenientes allende las fronteras, y a partir de 1968 se desencadenará una auténtica fiebre por el terror y el horror que conllevará incluso la consagración de figuras españolas del fantástico.

Pero antes de 1968 deberemos buscar los horrores en otro sitio, más cerca, en nuestros propios hogares, proveniente de unos pequeños electrodomésticos que poco a poco se iban convirtiendo en un elemento cotidiano. La televisión, por entonces con un solo canal nacional, en blanco y negro, con horario y cobertura limitados, comenzaba a emitir programas y series que después serían considerados ejemplares (en cuanto a televisión se refiere, claro). El 4 de febrero de 1966, a las 11:15 horas de la noche, comenzaba en Televisión Española un programa que daría mucho que hablar. En el quicio de una puerta que se abría con un quejido se podía leer el título del programa apareciendo al ritmo de la percusión que era la sintonía, tras lo cual un grito espeluznante de mujer llenaba los oídos del telespectador. Después, el creador, director, realizador y ocasional guionista del programa nos presentaba la historia que a continuación se iba a retransmitir. El programa era *Historias para no dormir*, y su responsable, Narciso Ibáñez Serrador.

Narciso Ibáñez Serrador (más tarde conocido como Chicho) era hijo de los actores Narciso Ibáñez Menta y Pepita Serrador, por lo que desde muy joven se movió en el ambiente del espectáculo. Nacido en Uruguay en 1935, tras el divorcio de sus padres queda a vivir con su madre en Argentina, trasladándose a España en 1947. El contacto diario con el mundo del teatro hace que finalmente se introduzca en él, escribiendo, dirigiendo e interpretando. Tras impedir la censura la representación de sus dos primeras obras teatrales ("Aprobado en inocencia" y "Obsesión", ambas escritas con el que será su pseudónimo de autor, Luis Peñafiel), decide regresar a Argentina en 1958, donde se reencontrará con su padre y comenzará a trabajar en la televisión como realizador, además de escritor y ocasional actor. Allí lleva a cabo, en colaboración con su padre, la serie *Obras maestras del terror* (1959) en la que se adaptaban relatos literarios de autores consagrados. Varios motivos, entre ellos la suspensión de pagos del canal de televisión en el que trabaja, le hacen volver a España en 1963. En ese mismo año consigue trabajo en Televisión Española, a la que seguirá unido el resto de su carrera. Dirigirá episodios para *Estudio 3*, la miniserie *La historia de San Michéle*, y recurrirá de nuevo al fantástico con la serie *Mañana puede ser verdad*. De esta etapa caben destacar dos premios internacionales, los otorgados a "El último reloj" (mención especial en el V Festival Internacional de Televisión de Montecarlo) y "N. N. 23" (premio de la juventud del III Certamen Internacional de Televisión de Berlín), ambos en 1965. El gusto por lo macabro de Ibáñez Serrador era evidente, aunque no del gusto de cierto sector de la crítica. En aquellas fechas podíamos leer en *ABC*: «Narciso Ibáñez Serrador es un hombre de categoría en TVE. Su personalidad, como escritor, director, realizador e intérprete, es hoy la más positivamente definida y, tal vez, la que suscita mayor interés. [...] Sobre todo si se desprende de su inclinación por lo morboso, que asoma con demasiada frecuencia en sus creaciones»[xxv], «¿Hasta cuándo, Narciso Ibáñez Serrador, nos vas a tener esperando? ¿Hasta cuándo vas a estar sumergido en el casillero de lo tétrico, lo morboso y lo deshumanizado?»[xxvi]. ¿Qué opinaba Ibáñez Serrador de esto?: «España estaba saturada de programas formales y la demanda exigía emisiones informales. Me convencí entonces de la necesidad del "suspense", al comprobar que "La Historia de San Michèle", guión muy romántico y dulcecito, no causaba ningún impacto. [...] Esto me animó a escribir de nuevo guiones de terror y a aprovechar ideas aún inéditas sobre "ciencia-ficción", temas que me valieron varios premios»[xxvii].



De esta forma comienza *Historias para no dormir*, espacio televisivo que ocupaba la noche de los viernes y que causó gran conmoción entre la sociedad española. La serie constaba de episodios autoconclusivos adaptados de obras literarias (como las de Poe o Ray Bradbury) o escritas originalmente para este programa, en las que se narraban historias de suspense, ciencia ficción o puro horror. Se desarrolló a lo largo de tres temporadas (una primera de 17 episodios, en 1966; la segunda, de 8 episodios, entre 1967 y 1968; y la tercera, ya en color, de 4 episodios en 1982). Ni el éxito entre los televidentes (no disponemos de cifras de audiencia de la época, pero al parecer nadie se despegaba del televisor los viernes por la noche), ni los premios concedidos a la serie (Ninfa de Oro al mejor guión del VII Festival de Televisión de Montecarlo en 1967 y premio de la UNDA por "El asfalto", Praga Dorada al mejor guión en el V Festival Internacional de Televisión de Praga en 1968 por "El trasplante", premio de la

APTRA a la mejor serie extranjera emitida en la Televisión Argentina en 1968) impidieron, de nuevo, cierto rechazo del sector más conservador, tal y como se comenta en una nota de *La Vanguardia*: «"Historias para no dormir" llega a su final, y no precisamente por voluntad propia de su autor sino, por lo que parece, por las numerosas quejas de personas y asociaciones que han acusado al programa de morboso.»[xxviii] De la importancia de Ibáñez Serrador en aquella televisión primitiva puede dar cuenta la respuesta al estreno de su primera película en 1969, *La residencia*, fruto sin duda de su repercusión televisiva. Con una cifra de 2.924.805 espectadores, esta película (hasta el estreno de *Los otros*, de Alejandro Amenábar) se convirtió en la más taquillera de las producciones fantásticas realizadas en España, en un momento en que el cine de terror ya estaba ampliamente difundido[xxix]. Y para que nos hagamos una idea de lo que supone esa cifra, la podemos comparar con otra película del mismo año, y de un auténtico superventas reconocido, Paco Martínez Soria. *Abuelo made in Spain* tuvo "solo" 1.882.226 espectadores[xxx].

También podemos comprobar la repercusión de la serie *Historias para no dormir*, ya que disfrutó de una colección de revistas con el mismo título editadas por Julio García Peri entre 1967 y 1973, antologías de relatos de misterio, terror y ciencia ficción seleccionadas (supuestamente) por el propio Ibáñez Serrador, y en las que se incluían los guiones de la serie original y, posteriormente, reseñas de películas, comentarios esotéricos y muestras de humor gráfico a cargo de Serafín[xxxi]. Pero también existió una colección de historietas que bajo el título de *Historias para no dormir* editó Semic España desde 1966, cuya importancia radica en ser la primera colección dedicada monográficamente al horror en España.

Cubiertas del número 1 de Historias para no dormir, revista de terror literario. Se aprecia la presencia de Ibáñez Serrador como logoforma en la portada y la publicidad de productos farmacéuticos, que también se entreveró en páginas del interior.

Semic Press era un sello editor sueco propiedad de la empresa Bonnier fundado en 1950 con el nombre Åhlén & Åkerlunds Editores. Comenzó editando las series americanas Blondie, The Phantom y Tarzan. Posteriormente y hasta mediados de

los 1960 tomó el nombre de Åhlén & Åkerlunds, hasta que en un intento de internacionalización adoptó el nombre de Semic (anagrama de SEries y coMIC). En 1997 la división de cómics fue vendida a la empresa danesa Egmont. Hoy en día Semic existe como Bokförlaget Semic, aunque ya no publica cómics. En 1963 estableció una filial en nuestro país, Semic Española de Ediciones, S. A., con sede en Barcelona, que publicó varias colecciones, la mayoría de ellas adaptaciones televisivas (como *Topo Gigio, Eddie Constantine, El Santo* o *Super Agente 86*). La colaboración de los artistas españoles con Semic Press era constante, sobre todo a través de la ya mencionada agencia Bardon Art[xxxii], y ésta fue la que se encargó de nutrir los contenidos de la colección durante los 8 números de que constó, que consistían en varias historietas en blanco y negro (de 2 a 4) con una extensión variable (de 8 a 24 páginas). Parece que los contenidos originalmente no se ajustaban al tamaño de la publicación (similar a los cuadernos de Vértice, con la denominación "Novela gráfica para adultos" en portada), por lo que hubo que retocarlos y adaptar las viñetas, con los consabidos recortes y rellenos que ello suponía. Casi todas las portadas fueron realizadas por Noiquet (Joan Beltrán Bofill), y las historietas fueron dibujadas por Bellalta, Carrillo, Tello, e incluso Jordi Bernet y Raf, entre otros muchos dibujantes de la agencia. Aunque en los primeros números las historietas solo usaban los elementos clásicos del horror como coartada llamativa, dando una explicación racional al final de la misma al igual que se hacía en los cuadernillos de aventuras de la posguerra o en el Inspector Dan, a medida que avanzaba la serie el elemento sobrenatural justificaba por sí mismo la historia. Se trataba, pues, de un trabajo de encargo (no sabemos el destino original de esas historietas, o si fueron editadas simultáneamente en varios países), impersonal, de escaso valor artístico, y que usó el nombre de *Historias para no dormir* como mero reclamo publicitario, ya que no guardaba relación con la serie de televisión ni los creadores de ésta estaban implicados. Nada diferenciaba a esta publicación de las muchas realizadas con material de agencia de aquella época, y que reutilizaban un material ya amortizado en el extranjero. A pesar de contar con pocos números, disfrutó de una reedición en 1970, con dimensiones ligeramente inferiores y cambios en cubiertas (el título figuraba en una banda amarilla situada en la parte superior de la portada).

Como ya hemos comentado, el público de la sociedad occidental estaba predispuesto al horror ficticio. La fundamental influencia del cine (los filmes de Corman en la AIP, el renacimiento de los clásicos con la Hammer, la aparición de nuevos subgéneros en Italia), la recuperación de los autores *pulp*, con H. P. Lovecraft a la cabeza, junto con el cambio de una sociedad que pedía más libertad y nuevas formas de entretenimiento favorecieron la aparición en Estados Unidos de nuevas publicaciones de horror, ausentes del mercado desde los años 1950. James Warren comenzó a publicar revistas a través de Warren Publishing en 1957. Lo que en principio era un intento de imitación de los logros de Hugh Hefner, padre del imperio Playboy, acabó convirtiéndose en la fuente de inspiración del horror mo-

derno en historieta. Las primeras publicaciones de Warren eran revistas relacionadas con el cine, como *Wildest Westerns, Spacemen, Screen Thrills Illustrated,* destacando una de ellas por su carácter fantástico, *Famous Monsters of Filmland,* dirigida por Forrest J. Ackerman. *Monster World,* otra revista relacionada con el horror fílmico y televisivo, ya incluía historietas. Y en 1964 aparece *Creepy*, revista en blanco y negro y gran formato (por aquello de eludir el Comics Code) que rescataría no solo a los autores de la mítica editorial EC, sino también el espíritu de estas publicaciones. Le seguirían *Eerie* en 1965, y *Vampirella* en 1969, y posteriormente las imitaciones y versiones de otras muchas editoriales estadounidenses y europeas[xxxiii]. Las revistas de Warren no solo fueron importantes por ser el inicio del resurgimiento del género de horror en historieta, sino también porque supuso una fuente de trabajo para el mercado español agencial. Pero en España todavía no existían imitaciones de las publicaciones de Warren. *Historias para no dormir* no intentaba aprovecharse del éxito de estas revistas, ni copiar su estilo, sino que reutilizaba material de agencia al igual que otras muchas publicaciones de los 1960. Habría que esperar hasta 1968 para la aparición de la genuina revista de horror.

DOSSIER NEGRO. DECANA DE LAS PUBLICACIONES DE HORROR EN ESPAÑA

1968 fue un año importante para el género fantástico, y en concreto para el horror. Se estrenaba *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*), de George A. Romero, que recuperaba el tema del zombi para trasladarlo de un trasfondo religioso y exótico a un entorno más cercano, haciendo que desde entonces el muerto viviente fuera parte importante del género y origen de una forma de narrar más sanguinaria y explícita. En España se estrenaba *La marca del hombre lobo*, dirigida por Enrique López Eguiluz y protagonizada por Paul Naschy / Jacinto Molina, que encarnaba por primera vez a Waldemar Daninsky, el hombre lobo por excelencia del cine patrio que lanzaría la carrera de su actor principal y del modesto cine de horror español durante los 1970. También en España, y en respuesta al interés que estaba despertando el nuevo cine de género cuyos ejemplos ya hemos comentado en párrafos anteriores, tendría lugar la I Semana Internacional de Cine Fantástico de Sitges, cita obligada anual para el aficionado al horror. Y la editorial barcelonesa Ibero Mundial de Ediciones (en adelante, IMDE) sacaba al mercado dos colecciones formalmente parecidas, *Delta 99* y *Dossier Negro*.

IMDE fue creada en 1959 por José María Arman Corbera. Arman había trabajado durante muchos años como coordinador editorial de Germán Plaza en Ediciones Clíper,, sobre todo en las publicaciones *Florita, Yumbo* y *Futuro*[xxxiv]. Tras el abandono de la historieta por parte de Plaza en 1958, Arman decide fundar su propia compañía, eligiendo para ello un género en el que tenía experiencia, el romántico,

con *Claro de luna*. Una colección a imagen y semejanza de las que publicaba Toray por aquellas fechas en cuanto a su formato, pero que basaba sus argumentos en canciones de éxito entre las chicas según una fórmula ya utilizada en Francia e Italia[xxxv]. A este éxito fundamental del tebeo femenino español (alcanzó los 620 números), le siguieron otros títulos que compartían el gusto por el romance (*Lilian, azafata del aire* [1960]; *Romántica* [1961]; *Mary Noticias* [1962]) o que intentaban prolongar el estilo de los cuadernos apaisados de aventuras de la postguerra (*Angel Audaz* [1962], *Safari* [1962], *Zoltan el cíngaro* [1962], *Delfín negro* [1964], *Pequeño Sioux* [1965]). Algunas de las nuevas colecciones de IMDE comenzaron a aparecer con un formato distinto, más pequeño, vertical: así lo harían *Mary Noticias Extra* (1962), que prolongaba el éxito de la colección madre, pero también otras publicaciones, *Ringo Ley* (1965) y *Alto Mando* (1966), con material proveniente de agencia, en concreto de Selecciones Ilustradas de Josep Toutain con el que Arman mantenía muy buena relación. Continuando con la colaboración con agencias, en años sucesivos saldrían al mercado nuevos títulos, pero con un formato mayor idéntico al que estaba usando Ediciones Vértice, de 21 x 15 cm: *Los hermanos Cooper* (1967) y las ya mencionadas *Delta 99* y *Dossier Negro*, siempre con la mención del "para adultos" en portada. *Delta 99* contenía las historietas de la serie que daba título a la colección, y que marcó el reconocimiento internacional de Carlos Giménez, y también las de la serie *5 x infinito*.

Dossier Negro suponía un cambio con todo lo que se había hecho antes. En España se habían publicado algunas historietas desperdigadas con elementos de horror sobrenatural pero que no habían tenido continuidad, se había recurrido innumerables veces al suspense, aunque siempre en relatos de carácter policíaco, las palabras horror y terror plagaban páginas de historieta pero sin que aparecieran monstruos ni seres de otro mundo... Pero se había creado un ambiente propicio, y los creadores de la revista comprendieron que estos "Relatos gráficos de terror para adultos" podrían tener éxito. Al principio el contenido de la publicación se basó en tres pilares fundamentales[xxxvi]: los materiales provenientes de la agencia de Josep Toutain, Selecciones Ilustradas (SI); los materiales procedentes de la agencia Bardon Art (una

vez más implicada en el horror), con Jordi Macabich como enlace con el editor (con el que también mantenía amistad); y el trabajo de Miguel Gómez Esteban, dibujante que se prodigó enormemente en los tebeos previos de IMDE dibujando páginas de romance[xxxvii]. Tras las efectistas portadas pintadas de Martí Ripoll y Roy Jim se encontraban historias que mezclaban auténtico horror con el suspense y el misterio, realizadas previamente para los mercados foráneos, de autores como Francisco Cueto, Fulgencio Cabrerizo, Carrillo, Alfonso Font y Jordi Bernet. La primera imitadora de *Dossier Negro*, la frustrada *Psico*, de Plan, con un formato idéntico y similares contenidos aparecería en 1970.

Tras una pausa en el mes de octubre de 1970 en el que no apareció ningún número, *Dossier Negro* reapareció en noviembre de 1970 con un nuevo formato, alentado desde las instituciones al considerar que el formato revista, de mayor tamaño, se adaptaba mejor a las publicaciones para adultos. Se introducen textos con relatos de horror ilustrados por los dibujantes de la casa (Martí Ripoll, Gómez Esteban) y humor gráfico en relación con el tema, primero de Dugó pero sobre todo de Alfons Figueras, a través de SI. A partir de 1970, además del material de agencia ya comentado, se comienzan a reproducir historietas de procedencia italiana, de la revista *Horror*, con artistas como Montorio o Zaniboni, Mastroserio, y también material de las revistas de Warren a través de la agencia SI, que a su vez suministraba el material de autores españoles al editor americano. La primera historieta de Warren Publishing editada en España es "Poderoso raticida" ("Gnawing Fear!", Eerie #4, julio 1966), con guión de Ron Parker y dibujo de Rocco Mastroserio. A partir de este momento el material de Warren sería ampliamente publicado en España, tanto en *Dossier Negro* como en el resto de revistas que publicó IMDE, *Vampus* (reflejo de *Creepy*, a partir de 1971) y *Rufus* (a imitación de *Eerie*, desde 1973). También en *Mata ratos*, publicación de humor de IMDE que vio la luz en 1965 y fue evolucionando hacia un humor más "adulto" (con más desnudos), se comenzarían a publicar historietas del personaje de Warren Vampirella (convenientemente retocadas), a partir de su número 229, en 1972. A partir del nº 31 de *Dossier Negro,* de diciembre de 1971, se incluirían textos de Luis Vigil (en este caso comentando otra edición del festival de cine de Sitges). Desde 1972 el material gráfico procedente de la editorial Skywald, también servido por SI, y que con sus revistas *Nightmare, Psycho* y *Scream* hacía la competen-

cia a Warren. En 1974 Arman vende sus cabeceras a la editorial Garbo, de la que pasa a ser coordinador. Ya con el sello Garbo se lanzará la publicación *Vampirella*, la otra gran revista proveniente de Warren. *Dossier Negro* mostrará el sello de Garbo en su número 67, de diciembre de 1974, pero seguirá apareciendo IMDE como sello editor posteriormente. A partir de 1976 se mezclan contenidos provenientes sobre todo de Skywald junto con nuevas historietas adquiridas a DC comics, entre ellas *La cosa del pantano* (*Swamp Thing*) de Berni Wrightson), y material independiente como el que proporciona el autor Joan Boix. Desde el nº 125 la revista ya no es publicada por IMDE, haciéndose cargo de ella Ediciones Delta (aunque sin que aparezca sello editor en créditos) hasta su nº 149. A partir del nº 150 será Ediciones Zinco la que se haga cargo de la publicación hasta su cierre. Durante los años 1980 se publicará material de DC (*Comando Monster [Mosnter Squad], Yo... Vampiro [I... Vampire]*, las historietas cortas de *House of Mystery* y *House of Secrets*), de Warren (tras la aparición de las revistas de Toutain que siguen rescatando el material estadounidense) y de origen argentino aunque de procedencia italiana gracias a la agencia Norma (*Nekr[a]odamus, El eternauta, Distrito 86*).

La revista cerraría en 1988 en su número 217, dedicado íntegramente a Berni Wrightson, tras 20 años de recorrido, convirtiéndose en la más longeva de las publicaciones de horror españolas y un referente del género en España.

UNAS CONCLUSIONES TERRORÍFICAS

La década de 1960 viviría la reaparición del género de horror en todos los ámbitosde la cultura, y prácticamente en todo el mundo occidental. En España, el desarrollo del género y la forma en que se presentó vino primero impuesto por las normas reguladoras de las publicaciones infantiles, que determinaron ciertos formatos y permitieron la publicación de productos no habituales hasta esas fechas, como las historietas importadas desde Reino Unido, de IPC, con un claro componente fantástico cuando no directamente inspiradas en el horror para el desarrollo de sus tramas, como en *Max Audaz*. La apertura al mercado exterior, fruto de la situación sociopolítica española, determinó la aparición de publicaciones cimentadas en torno al trabajo que venían desarrollando los autores españoles a través de las agencias, que jugaron un papel fundamental en la implantación del horror gráfico. El cine y la televisión fueron dos medios de comunicación y entretenimiento vitales en el cambio de mentalidad del público, que se acostumbró a la presencia del horror sobrenatural, y más tarde lo exigió. *Historias para no dormir* fue la primera publicación monográfica dedicada al horror en España, aunque lo hizo desde la explotación de una marca ampliamente conocida con la que no guardaba relación y ofertando un producto de escasa calidad, con el reaprovechamiento de material de agencia. Partiendo de las mismas premisas pero con un fin más ambicioso y un

éxito inesperado, surgió la revista más importante del horror español en cómic, *Dossier Negro*, a partir de la que se mirarían todas sus competidoras, a las que acabó superando en el tiempo. 1968, año en el que surgió la publicación, marcaría el inicio de la era dorada de la historieta de horror en España.

NOTAS

[i] Alcázar, Javier. LA GÉNESIS DEL MIEDO. ELEMENTOS DE HORROR Y TERROR EN LA HISTORIETA ESPAÑOLA HASTA LOS 1960. Tebeosfera, 2ª, nº 5. Disponible en línea en http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_genesis_del_miedo.html
[ii] Barrero, Manuel. EL HORROR MARAVILLOSO. TERROR FANTÁSTICO EN LOS TEBEOS DE CUENTOS DE HADAS ESPAÑOLES. Tebeosfera, 2ª, nº 5. Disponible en línea en http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/el_horror_maravilloso.html
[iii] Martín, Antonio. APUNTES PARA UNA HISTORIA DE LOS TEBEOS. Ediciones Glénat, Barcelona 2000, p. 189.
[iv] Aunque llama la atención que ciertas publicaciones advirtieran que su contenido iba dirigido "a mayores"; ni más ni menos que, por ejemplo, *El DDT contra las penas* en algunas de sus etapas, por influencia de publicaciones argentinas como *Rico Tipo*, en las que el elemento femenino era objeto de atención constante.
[v] El teórico Antonio Altarriba se contradice en su ensayo "La historieta española de 1960 a 2000", publicado en HISTORIETAS, COMICS Y TEBEOS ESPAÑOLES (Viviane Alary ed., Presses Universitaires du Mirail, Toulouse 2002): habla de la continuidad en el mercado de las diversas editoriales y el aumento de producción de algunas de ellas, como Bruguera, señalando que "el panorama ofrece un aspecto más que optimista y, al hilo de las mencionadas cifras, nada permite pensar en la posibilidad de recesiones en uno de los negocios editoriales más prósperos del país" (p. 76). Sin embargo, tras comentar la desaparición de numerosas series de cuadernillos de aventuras, observa que "frente a la aparente estabilidad e incluso pujanza del medio, algunos síntomas reflejan con claridad las profundas grietas que amenazan con el derrumbamiento de ese gran edificio puesto en pie durante las décadas anteriores" (p. 81). La recesión editorial, tal y como el mercado estaba planteado, sí parecía existir. Como indica José L. Fuentes en "Breve panorama del tebeo en España" (en Estudios de Información nº 19-20, julio-diciembre 1971. Secretaría Técnica del ministerio de Información y Turismo, Madrid) al hablar de la industria editorial de los tebeos en la década de 1960, "La atonía general observada a lo largo de estos años [..] se pone de relieve con el escaso número de empresas que intentan introducirse en el campo de la producción de tebeos, y el aún menor de las que consiguen resultados positivos" (p. 67).
[vi] Martín, Antonio. APUNTES PARA UNA HISTORIA DE LOS TEBEOS, pp. 189-193.
[vii] Fuentes, José L.. "Breve panorama del tebeo en España" en Estudios de Información nº 19-20, julio-diciembre 1971. Secretaría Técnica del ministerio de Información y Turismo, Madrid.
[viii] Superman y Batman serán autorizados de nuevo en España en 1971, con edición propia de la filial barcelonesa de Novaro de la colección *Libro Comic* y posteriormente otras ediciones. Según puede leerse en: Moliné, Alfons. NOVARO (EL GLOBO INFINITO), pp. 62-64. Ediciones Sinsentido, Madrid 2007.
[ix] Barrero, Manuel. "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en la revista literaturas.com de diciembre de 2007, accesible en línea en la revista ***Literaturas*** .
[x] En la edición de Vértice figura erróneamente como guionista Tom Tully, que sí se haría cargo del personaje más tarde y durante la mayor parte de la serie.
[xi] Vértice era conocida por las deficientes ediciones que procuraba al lector, con viñetas remontadas, traducciones limitadas, desorden en la cronología de publicación, caótica distribución... Pero en algunas ocasiones los descuidos iban a más, como los múltiples errores en los créditos de sus tebeos que dificultan enormemente su catalogación, o incluso intencionados, como en el caso de *Cuto*. En todos los números se acreditaba como guionista a un tal "Frank Lester", se proporcionaban los títulos originales en inglés e incluso se añadía el traductor, el ya conocido P. Castillo. Parece ser que se trataba de una nueva estratagema de la editorial, probablemente para aumentar el "valor" de lo editado al provenir del extranjero, ya que Cuto nunca fue editado en Reino Unido ni en otros países de habla anglosajona, el autor de los guiones siempre fue el propio Jesús Blasco, y estas historietas eran versiones remontadas de obras ya publicadas en España en las décadas de 1940 y 1950.
[xii] El teórico Jaume Vaquer afirmaba en su artículo "Albion, el regreso de los héroes británicos" (*Dolmen* nº 125), que "Vértice creó sus conocidos libros de 128 páginas a imagen y semejanza de estos tomitos", refiriéndose a los de *Fleetway Super Library*. Importante dato a tener en cuenta, ya que este formato se ha convertido en una referencia nostálgica para el coleccionista, imitado por múltiples publicaciones de la época e incluso de tiempos más recientes, como es el caso de la *Biblioteca Marvel*.
[xiii] Este experimento lo volvería a realizar Bruguera en su publicación *Bravo*, iniciada en 1976, pero que en esta ocasión alternaba dos series clásicas del tebeo español, El Inspector Dan y El Cachorro, remontando las páginas para adaptarlas al formato vertical.
[xiv] Ya desde el primer número de *Zarpa de Acero* se hace constar en créditos «Es propiedad de "Ediciones Vértice" por convenio con los editores a través de BARDON FLEETWAY», y en todas las colecciones aparecería el copyright asignado a BARDON – FLEETWAY. IPC (International Publishing Company) y Fleetway son nombres de la misma editorial en distintas épocas de su trayectoria.
[xv] En algunos números de la primera colección de Mytek no existiría suficiente material inglés para completar los ejemplares, por lo que los ladinos editores de Vértice utilizaron material de otra procedencia para completarlos. Para ello se utilizaría a Kafán, simio gigante no robótico controlado mentalmente por un científ-

fico loco. Existiría otra colección de Vértice de la época que tendría como protagonista a un simio, *Kungoo*, esta vez de tamaño normal aunque con el cerebro de un hombre fruto de un experimento científico. Se puede encontrar más información en el blog de "El desván del abuelito", aquí:
http://eldesvandelabuelito.blogspot.com/2009/01/kungoo-vskafn.html
[xvi] Vaquer, Jaume. "Albion, el regreso de los héroes británicos", en *Dolmen* nº 125.
[xvii] Las historietas de IPC no fueron editadas en nuestro país solamente por Vértice. A las ya mencionadas ediciones de Euredit en la colección *Misión Imposible* habría que sumar las innumerables historietas publicadas en los cómics de Bruguera, de todo tipo de género, y las editadas por Rollán a principios delos 1970 en colecciones como *Rob Riley, Los invencibles, Doctor Dinamo, Carlitos Paz, Galaxus, Casey y su tropa, Águilas de guerra* o *Sargento Trelawney.*
[xviii] *La Vanguardia*, domingo 2 de abril de 1961. Accesible en línea desde
http://hemeroteca.lavanguardia.es/preview/1961/02/14/pagina-9/32695090/pdf.html
[xix] Capilla, Antoni y Solé, Jordi. TELEMANÍA. Salvat, Barcelona 1999.
[xx] Romero, Javier G. "El giallo: una perspectiva histórica 1962-1982", en EL GIALLO ITALIANO. LA OSCURIDAD Y LA SANGRE. Nuer Ediciones, Madrid 2001.
[xxi] La denominación de *giallo* (amarillo en italiano) proviene del color de las portadas de las novelas policíacas que publicaba la editorial italiana Mondadori.
[xxii] Romero, Javier G., *ídem*
[xxiii] Mucha más información, y mejor contada, en el artículo "Hammer & company" de Jonathan Rigby, publicadoen *Quatermass*, nº 6, verano 2004.
[xxiv] Hammer produjo más filmes en esa década, pero no fueron estrenados en España o lo hicieron posteriormente. *The Revenge of Frankenstein* (1958), segunda entrega de la saga, permanece inédita en España; *La maldición del hombre lobo* (*The Curse of the Werewolf*, 1961) no fue estrenada en su momento por indicación de la censura, entre otras cosas porque tenía lugar en España, y hasta 2007 no sería editada en DVD; *Gorgo* (1961) se estrenó en 1972, *El cerebro de Frankenstein* (*Frankenstein Must Be Destroyed*, 1969) en 1970 y *El poder de la sangre de Drácula* (*Taste the Blood of Dracula*, 1969) en 1972; *La gorgona* (*The Gorgon*, 1964), también es conocida como *La leyenda de Vandorf* o *La medusa*, y se estrenaría en DVD muchos años después, al igual que *Frankenstein creó a la mujer* (*Frankenstein created Woman*, 1966), *La plaga de los zombis* (*The Plague of the Zombies*, 1966) y *La novia del diablo* (*The Devil Rides Out*, 1967).
[xxv] *ABC*, nº 19.099, 18 de noviembre de 1964, edición de Andalucía.
[xxvi] *ABC*, nº 19.184, 26 de febrero de 1965, edición de Andalucía.
[xxvii] Tanto la cita como el resto de datos biográficos se han obtenido de Serrats Ollé, Jaime. NARCISO IBÁÑEZ SERRADOR. DOPESA, Barcelona 1971.
[xxviii] *La Vanguardia*, 12 de junio de 1966.
[xxix] *Quatermass* nº 4-5. Otoño 2002. Astiberrri, Bilbao 2002.
[xxx] Ministerio de Cultura, Área de Cine y Audiovisuales, Datos de películas calificadas, disponible en línea en http://www.mcu.es/bbddpeliculas/cargarFiltro.do?layout=bbddpeliculas&cache=init&language=es
[xxxi] Se trata de una publicación peculiar, de un editor también peculiar. Julio García Peri era médico y editor de varias publicaciones entre finales de los 1960 y principios de los 1970 de distinta orientación, como el efímero diario *Nivel*, de información general; *Doblón*, revista dedicada a la economía y las finanzas; *Selecciones Internacionales de Caza y pesca, Noticias Farmacéuticas* y *Noticias Médicas*, de contenido evidente, y otras como *Diario Económico, Historia Internacional, Gaceta del Arte*, *Realidades*, etc. El 9 de septiembre de 1976 presentó suspensión de pagos, algo que se preveía (ver artículo "Las maniobras del doctor" en la revista *Triunfo*, 2 de octubre de 1976). De hecho, los dos primeros volúmenes de *Historias para no dormir* se distribuyeron editados en rústica por el colectivo médico, con publicidad de laboratorios médicos inserta. El resto de volúmenes (del III al VII) tuvieron forma de revista grapada con un precio de venta de 20 ptas. Permítanme divagar, pero resulta curiosa esta asociación entre horror (ficticio) y medicina. El *Esbozo para una historia natural de los cuentos de miedo* (Júcar, 1974), fundamental texto de Rafael Llopis (psiquiatra de profesión), fue publicado por entregas previamente en los boletines del Laboratorio Ibys.
[xxxii] Desconocemos la relación entre Bardon Art y las editoras Semic Española y Semic Press, pero parece que fue muy estrecha y no sería extraño que personal perteneciente a la agencia se hiciera cargo de la filial española de Semic. De hecho, en algunas publicaciones (como *Eddie Constantine*) puede leerse en la cuarta de cubiertas "Es una exclusiva de Bardon Art, S. A."
[xxxiii] Barrero, Manuel. "Los cómics de Warren en el marco del cómic de horror moderno en EE UU. Del terror elegante a la trivialización del miedo", en TEBEOSFERA 1ª ÉPOCA, edición 051230 (nº 19), disponible en línea en http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Warren/1_raices.htm.
[xxxiv] En los créditos de *Yumbo* de Clíper, iniciada en 1953, y de *Futuro*, en 1957, se puede leer "Jefe de montaje y supervisor: D. José Mª Arman".
[xxxv] Cara, Diego. "Mayo del 68, cosecha de tebeos, nace el Dossier Negro". TEBEOLANDIA 2ª ÉPOCA, nº 02, enero-julio 2005.
[xxxvi] Cara, Diego. Ídem.
[xxxvii] De la importancia del trabajo de Gómez Esteban en las revistas femeninas, comentaba Juan Antonio Ramírez: "*Gómez Esteban* inicia la transformación de este modo de hacer con una sabia utilización de las sombras y de las técnicas del encuadre. Su estilo, mucho más libre y espontáneo que el habitual en el género, se presta mejor a la expresión de las situaciones dramáticas y de los sentimientos individuales. En general sus tipos humanos (y lo mismo ocurre con otros dibujantes de la colección como *Antonio Correa* y *Francisco Masip*) son el resultado del cambio de sensibilidad operado en las masas femeninas españolas a raíz del ovimiento «beat»." En EL"COMIC" FEMENINO EN ESPAÑA. Cuadernos para el diálogo, Madrid 1975.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- HISTORIAS PARA NO DORMIR
- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA
- LOS HEROES OLVIDADOS. LOS PERSONAJES DE IPC
- MAX AUDAZ Y EL HORROR EN LOS COMICS BRITANICOS

Publicaciones relacionadas
- HISTORIAS PARA NO DORMIR (SEMIC, 1966)
- KUNGOO (VERTICE, 1965)
- MYTEK (SURCO, 1983)
- MYTEK (VERTICE, 1965)
- MYTEK (VERTICE, 1967)
- MYTEK (VERTICE, 1971)
- MYTEK (VERTICE, 1981)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR (2010): "EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_descubrimiento_del_horror_en_los_sesenta.html

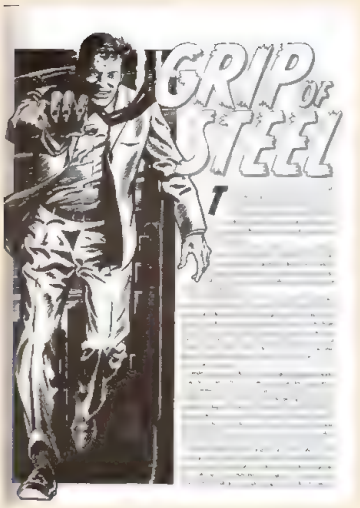
EMPUÑADURA DE ACERO (18-I-2010)

Autor: STEVE HOLLAND

Traductor: ANTONIO MORENO LADERA

Título original: GRIP OF STEEL

Edición original: THE STEEL CLAW. THE VANISHING MAN



Primera página de este artículo en su publicación original

EMPUÑADURA DE ACERO

Tratar de precisar el género al que pertenece *Zarpa de Acero* es como intentar atrapar la niebla con las manos: justo cuando piensas que la tienes, la trama se desliza por un camino diferente. A veces ciencia ficción, otras horror, otras *thriller*, quizá *weird menace* sería el mejor modo de describirla, aunque sin las connotaciones sexuales de los antiguos *pulps* americanos.

La llames como la llames, durante un periodo de 11 años y unos 472 episodios, *The Steel Claw* fue una de las series más populares publicadas en el Reino Unido y, dadas sus muchas traducciones al extranjero, es bien conocida por Europa y Sudamérica, donde los aficionados todavía hablan de *La Griffe d'Acier*, *Garra de Acero* o *Irumbukkai Maayavi*.

Louis Crandell y su "vieja amiga", la zarpa del título (que es como frecuentemente se dirige a ella), se enfrentan a los villanos más extraños que han dado los cómics

británicos. Coincidiendo con el enorme éxito de James Bond en el cine, las aventuras de Crandell casi conforman una plantilla para las películas de la etapa de Roger Moore, con la Zarpa enfrentándose a grandes criminales en bases secretas. Con el paso de los años el personaje llegó a lucir traje al modo de los superhéroes; ésta fue la etapa más floja de la serie puesto que el aire de amenaza que empapaba las mejores historias fue abandonado a favor de la acción al grito de "Great Dynamos!".

Crandell fue la elección más obvia para tratar de tomar ventaja en el mercado de creciente popularidad de las historias de superhéroes de fines de los 60 ya que él ya tenía un superpoder. La premisa clave de Zarpa de Acero era que Louis Crandell tenía el poder de la invisibilidad, literalmente, en la yema de los dedos. Como revelaba el episodio inicial, Crandell comenzó su carrera como un sombrío asistente del profesor Barringer, que a la sazón estaba fabricando una máquina de rayos para destruir gérmenes. Un accidente en el laboratorio hizo que Crandell perdiera su mano y le fuera reemplazada por una de acero, pero fue un segundo accidente y una enorme descarga eléctrica lo que causó que se desvaneciera.

Primer número de Valiant, donde comenzó a publicarse Steel Claw

La invisibilidad no afectaba sólo a su cuerpo, sino también a su ropa; de hecho afectaba a todo menos a su mano metálica, que pudo ocultar en su bolsillo invisible en uno de los primeros episodios, truco utilizado sólo esa vez y olvidado para siempre. H. G. Wells explicó extensamente que el protagonista de *El hombre invisible* se volvería ciego si la luz le atravesaba y, así, explicó que la retina de los ojos no era invisible sino que se veía como un neblinoso resplandor en el aire. Pero esto era un cómic, y los jóvenes lectores no se cuestionaban cómo la ropa de Crandell podía hacerse invisible ni por qué no le afectaba *La luz cegadora* (en uno de los episodios más extensos, aparecido en la publicación *Fleetway Super Library*) y todavía era capaz de ver a la perfección.

Para sus lectores, *The Steel Claw* no necesitaba responder a la lógica. Solamente era necesario que se moviera a velocidad de vértigo, ya que, como sólo se publicaban dos páginas a la semana, el autor no sólo debía sacar a la Zarpa de cualquier situación en la que lo hubiera dejado la semana anterior, sino que tenía que seguir adelante con la historia hasta la siguiente situación extrema. En este libro el guionista es Ken Bulmer, más conocido por sus novelas de ciencia ficción pero que, a principios de los 60, fue también un prolífico escritor de historietas.

Bulmer fue sólo uno más entre los creadores de *The Steel Claw*. La serie debutó en un nuevo tebeo semanal, *Valiant*, que comenzó a editar Fleetway Publications el 16 de octubre de 1962. La nueva revista fue la respuesta a la llegada de *The Victor* en 1961, publicada por DC Thompson, rival de Fleetway. El éxito inmediato de *Victor* hizo que Leonard Matthews, a la cabeza del departamento de publicaciones juveniles de Fleetway, llamara a Jack Le Grand, editor del popular semanario *Buster*. Le Grand tuvo libertad absoluta para crear un nuevo título antológico con la salvedad de que Valiant debía tener un héroe de guerra como personaje principal: *Capitan Hurricane of the Royal Marines*.

Las diferentes series que contuvo el nuevo semanario fueron pergeñadas por Le Grand y sus colegas Sid Bicknell y Ken Mennell: las páginas centrales se dedicaron a la biografía de Nelson titulada *To Glory We Steer*; *Hawk Hunter*, un joven llanero erigido en líder de los indios que trabajaba para Union Pacific en el ferrocarril que atravesaría América; el capitán Brett Blade, patrullero del Khyber Pass en *Blade of the Frontier*; *Kid Gloves*, un fornido y gracioso joven forzado a ganarse la vida con el boxeo; y *Jack o`Justice*, que era una modernización de un viejo conocido inglés, el salteador de caminos Dick Turpin. La nueva revista contenía también un sinfín de tiras humorísticas: la disfuncional saga familiar *The Nutts*, el lobito *Sixer* y *The Crows*, además de numerosas secciones de texto: *It Really Happened, Man Made Mammoths* y *Soccer Roundabout,* entre ellas.

Zarpa de Acero fue una de las series incluidas en la maqueta original que elaboraron Le Grand, Bicknell y Mennell, y, con el personaje aprobado, era el momento de encontrar un escritor para la historia. En aquellos tiempos era práctica común crear nuevos personajes editorialmente con la ayuda de creativos como Ken Mennell y luego dárselas a escritores independientes. Ken Bulmer fue llamado para escribirla. Según él mismo rememora: "Ken Mennell me llevó a ver a Jack Le Grand y estuvimos discutiendo qué hacer con The Claw a partir de la idea original. Irónicamente, al principio de la conversación, yo no pensaba que la Zarpa fuera el trabajo que Jack tenía para mí y pensé que no era precisamente una gran idea. Me alegro de no haber dejado que mis pensamientos se exteriorizaran porque, después de haber terminado la lluvia de ideas, y con la inestimable ayuda de Mennell, la Zarpa nació como la conocéis, y me encantó".

Pero fue el dibujo lo que realmente destacó en el episodio de apertura de la serie. En una revista que podía presumir con el trabajo de Geoff Campion (*Tales of the Gold Monkey*), R. Charles Roylance, Gino D'Antonio (*Pecos Bill*), Eric Parker (*Sexton Blake*), Hugh McNeill (*Pansy Potter*) y Albert Uderzo (*Asterix*), Jesús Blasco brilló. La serie rezumaba peligro desde el primer momento en que conocimos al taciturno Louis Crandell hasta el instante en que una flotante zarpa de acero aterriza pesadamente en la espalda de un desprevenido banquero. El estilo fotorrealista de Blasco ayudó a afianzar los elementos fantásticos de la serie en el mundo

real, un factor importante para analizar por qué la historieta caló tan hondo en su audiencia de jóvenes lectores.

Hoy en día es casi imposible encontrar copias de los primeros números de *Valiant* e incluso los más ardientes *fans* encuentran difícil localizar las diferentes reediciones autóctonas. Pueden recordar a Crandell al estilo "James Bond" en historias como *Shadow Squad,* o como un errante aventurero en historias más tardías de la serie *Return of the Claw*. Pero encontrar a Crandell como un duro y resentido joven ávido de poder y riqueza será algo más que una sorpresa, aunque en las últimas historias era obvio que Crandell prefería su propia compañía y mantener su privacidad. "¿No me ha acosado ya bastante la sociedad?", preguntaba en un episodio tardío. "Dondequiera que voy soy cazado... señalado...". A diferencia de los superhéroes, que tienen una nueva identidad donde esconderse, la garra de Crandell le hace reconocible al instante y lo expone a ojos entrometidos. Sus poderes de invisibilidad no le hacen invencible.

La primera historia es, en muchos aspectos, una de las mejores y una de las peores: la tensión creciente mientras Crandell escapa de Nueva York mejor que la demasiado rápida transmutación de un ayudante de laboratorio en un archicriminal, y viceversa, al final de la historia, cuando explica, con voz débil: "Sólo quería el poder para hacer un mundo mejor".

Primera historieta del personaje

Este cambio de actitud y repentina conclusión coincidió con otros cambios en la publicación. *Valiant* fue lanzada como un trabajo conjunto entre los editores Tony Power y Steve Barker y, sorprendentemente, no tuvo el éxito que Fleetway hubiera deseado. Se decidió traer de vuelta a Sid Bicknell como editor, y éste la amalgamó con otro tebeo que publicaba, *Knockout*, una revista más longeva que la joven *Valiant*.

En manos de Bicknell, Crandell sufrió una gradual transformación, aunque no pudo obviar el pasado criminal que llevaba tras de sí. El corruptor poder de invisibilidad también afectó a un colega de Barringer, el doctor Deutz, que duplicó su máquina de rayos. No sería la última vez que Crandell devendría la víctima de sus poderes y reputación mientras Deutz comenzaba una campaña de robos y terror.

Interesado en evitar hacerse notar, la siguiente historia nos muestra a Crandell junto a un viejo amigo, Tom Scott, durante unas vacaciones en las Bahamas, y no pasa mucho tiempo hasta que una invención de Scott, el "*ultrason*", atrae la atención de una moderna banda de piratas liderada por el villano Sharkey. Con esta pequeña joya, Ken Bulmer decidió retirarse de la serie. *Zarpa de Acero* continuaría... con un nuevo escritor y en una nueva dirección

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
STEVE HOLLAND; ANTONIO MORENO LADERA (2010): "EMPUÑADURA DE ACERO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5 : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/empunadura_de_acero.html

HISTORIAS PARA NO DORMIR (MADRID, 23-I-2010)

Autor: FEDERICO MORENO SANTABÁRBARA

Notas: En la imagen de la derecha, fragmento de la portada del núm. 3 de la colección de tebeos *Historias para no dormir*, del sello Semic. Esta imagen fue una de las pocas que, dentro de esta primera colección dedicada casi por completo al horror, mostraron elementos extraídos de la iconografía del terror gótico.

HISTORIAS PARA NO DORMIR.

LAS PRIMERAS "NOVELAS GRÁFICAS" DE HORROR EN ESPAÑA.

Pantalla de presentación de la serie televisiva *Historias para no dormir*, una puerta abierta al misterio en esta cabecera.

De la pantalla al papel.

En 1965, Televisión Española, entonces la única existente en nuestro país, produjo una serie titulada *Historias para no dormir*. Con un título como éste hay que suponer que se pretendía desvelar a los telespectadores más allá de la finalización del programa.

Dicha serie fue concebida, dirigida y presentada por Narciso Ibáñez Serrador (más conocido por Chicho) que, años más tarde, afianzaría su popularidad con el concurso *Un, dos, tres... responda otra vez*. Bajo el pseudónimo de Luis Peñafiel escribió la mayoría de los guiones, según ideas propias o adaptando las de otros autores. La mayor parte de los episodios pertenecían al género del horror, aunque también se emitieron otros de suspense o ciencia ficción.

El éxito obtenido propició la aparición de dos publicaciones periódicas con el mismo título del programa de televisión. Una era editada en Madrid por

Julio García Peri, y ofrecía relatos y artículos ilustrados que seleccionaba el propio Chicho, figurando entre ellos guiones de los capítulos televisivos. La otra ofrecía historietas. Fue lanzada en el año 1966 por Semic Española de Ediciones, de Barcelona, que ya había puesto a la venta las colecciones *Eddie Constantine* (en 1964, con materiales servidos por la agencia PIB, con historietas detectivescas elaboradas por el español Jaime Vallvé, cuyo protagonista era el actor así conocido, muy popular en la época gracias a sus películas de acción) y *El Santo* (en 1965, basada en la serie de televisión interpretada por Roger Moore, también popular por entonces).

Publicidad de " Historias para no dormir. Revista ilustrada" editada por Julio García Peri, en Madrid.

El horror, un género con problemas.

La publicación de historietas *Historias para no dormir* de Semic mostraba abiertamente su predilección por las historietas de horror, un género que era aceptado sin problemas en la literatura y en las salas cinematográficas españolas, pero que no había podido afirmar su presencia en el dominio de las narraciones gráficas.
Las ocasionales apariciones del horror –por lo general, de bajo nivel, poco impresionante- en los tebeos españoles siempre habían encontrado dificultades al pasar por la censura oficial, e incluso por la autocensura que se imponían los editores, con lo que sus facetas más significativas dentro del género se perdían en el doble filtro.

Portada del núm. 1 de esta colección de tebeos.

A principios de la década de los sesenta, los organismos oficiales con autoridad para legislar respondieron a las quejas de los editores estableciendo una diferencia entre las publicaciones para los adultos y las destinadas a los menores de edad. La medida afectaba a los formatos, con objeto de que la diferencia fuese clara, y a los contenidos, que podían pasar por un tamiz de malla mucho más abierta si iban dirigidos a lectores adultos.

"Novela Gráfica para Adultos"

Siguiendo las reglas del juego puestas en vigor en España, los cuadernos *Historias para no dormir* mostraban en la portada la indicación "Novela

gráfica para adultos".

La colección, aunque de vida breve (pues finalizó en el número 8) debe quedar inscrita en la historia de los tebeos españoles como la primera dedicada, preferentemente, a los relatos de terror.

El formato elegido (26 x 17 centímetros y 32 páginas, más las cubiertas) también resulta significativo, porque contribuyó a la transición de los formatos habituales en aquel momento: de cuadernos monográficos y novelas gráficas hacia las revistas que proliferarían durante las décadas de los 1970 y 1980.

En 1966, los característicos cuadernos monográficos (apaisados, por lo general) destinados a la chiquillería masculina o femenina todavía estaban muy presentes en los quioscos. Daba la sensación de que seriales como *El Guerrero del Antifaz, El Capitán Trueno* o *Roberto Alcázar y Pedrín* no iban a finalizar nunca. La última citada sería la más longeva, al permanecer durante diez años más en el mercado.

En cuanto a la "novela gráfica", entendida como formato, se utilizaba durante los años 1960 para las ediciones de bolsillo, las que llevaban más de 32 páginas y dimensiones de 17x12 o 21x15 cm. Estos formatos siempre se consideraron vinculados a la etiqueta "para lectores adultos". Algunas colecciones de tebeos aparecidas con anterioridad, desde luego muy pocas y con diferentes formatos, se exhibió la indicación "Novela Gráfica" en portada, pero fueron casos excepcionales que no tuvieron continuidad. La aparición de *Historias para no dormir. Novela gráfica para adultos* se produce cuando esta denominación está plenamente consolidada para denominar el formato descrito. Este hecho nos ha llevado a considerar el caso de *Historias para no dormir* como un exponente del progresivo aumento del tamaño en el proceso de evolución hacia las revistas de cómics para adultos, con gran número de páginas, unas dimensiones en torno a los 27x21 cm. y, por lo general, con portadas pintadas.

Portadas de *Historias para no dormir*. A la izquierda: El médico de "El virus" en la cubierta del nº 2, con ilustración por Noiquet. Sobre estas líneas: Fragmento de la portada del nº 7, con autorretrato de Noiquet con expresión diabólica. A la derecha: "La muchacha del más allá" en la cubierta del nº 4 recuerda a Kim Novak en la película "Me enamoré de una bruja".

Portadas

Las ilustraciones de las ocho portadas de *Historias para no dormir* (tal vez siete, si la del número 6 se debe a Longarón) fueron realizadas con soltura y acierto por el pintor Joan Beltrán Bofill (Badalona, 1934 / Palma de Mallorca, 2009) que durante unos años dejó la pintura de caballete para dedicarse a la ilustración. Firmaba entonces con el apodo familiar Noiquet. Las composiciones responden al contenido que da título a cada ejemplar, pero su interpretación difiere –y, por lo general, mejora – la aplicada en la historieta. Por ejemplo, la expresividad del rostro del médico asesino de "El virus", en la cubierta del nº 2, supera con mucho la del personaje en las viñetas en blanco y negro del interior. En el nº 4, "La muchacha del más allá", podemos contemplar una joven rubia que sostiene en brazos un gran gato negro, lo que nos lleva a intuir que Noiquet había visto la película *Bell, Book and Candle* (1958) que tiene a Kim Novak y su gato como protagonistas. En España se estrenó con el título *Me enamoré de una bruja*. Noiquet, que con frecuencia trabajaba utilizando fotografías, se autorretrató con expresión demoníaca en la portada del número 7, "S.O.S. Stop Muerte".

Compárese el rostro del médico que aparece en la cubierta del nº 2 con la versión del mismo personaje que ofrece Josep Martí en esta viñeta.

El nombre de la colección figura directamente sobre la ilustración, en la parte superior de cada portada, escrito con letras de contornos mellados, para anticipar la conmoción que va a experimentar el lector. A la derecha, aparecen el resto de las indicaciones en el interior de lo que puede ser la pantalla de un televisor. El cómic juega con desventaja frente a la estupenda cabecera que precedía a cada episodio televisivo, con la puerta abriéndose en la oscuridad, el chirrido de los goznes, un impresionante grito femenino y el portazo final que pulverizaba las letras... pero cada medio tiene su condicionantes.

En la reedición efectuada en 1970 las letras resaltaban sobre una franja amarilla que ocupaba la parte superior de la portada y tenían el mismo diseño que las de la cabecera de la televisión: agresivas y con los extremos afilados como puñales. Las ilustraciones eran las mismas que en la primera edición.

Evolución del logotipo del título de la serie: a la izquierda vemos la cabecera de la primera edición, a la derecha la de la reedición, para la cual se utilizaron los rótulos de la serie de televisión.

Las narraciones

Las 32 páginas de cada cuaderno contienen dos, tres o cuatro historias, según su extensión (8 a 24 páginas). En total se publicaron 22 relatos que fueron seleccionados entre los que tenía disponibles la agencia Bardon Art, fundada por el dibujante Jordi Macabich Potau. Francisco Agrás, Almirall y Sesén (Fernando M. Sesén Merenciana), escribieron los guiones, aunque también es posible que hubiese alguno de Joan Llarch o Flores Lázaro. Los nombres de los guionistas no figuran.

Personajes aterrorizados. "El perro" (nº 3) dibujado por Bellalta.

La mayoría de los temas desarrollados corresponden al género de terror, pero en otros pesa más el componente de intriga o policíaco. En cualquier caso, la mitad de los protagonistas se muestran aterrorizados por los acontecimientos, aunque lo hagan llevados por la histeria, como sucede en "El perro" (nº 3, págs. 17-32), o con el comisario auxiliar de "Los habitantes de Burton Oaks" (nº 8, págs. 1-24).

El escenario resulta decisivo para proporcionar el ambiente de misterio. Hay tres castillos (dos situados en Escocia), cinco casas antiguas y misteriosas, y dos excavaciones en tumbas del Egipto faraónico.

A veces, los textos de apoyo contribuyen a crear la atmósfera: «... el viento silbaba agitando las negras sombras de los árboles, mientras en el cielo encapotado la luz cegadora de los relámpagos iluminaba el desolado paisaje...» ("Más allá del miedo", nº 2, pág. 25). Las palabras resultan más contundentes que las imágenes y ofrecen posibilidades que no siempre han sido aprovechadas por los dibujantes. En la introducción de "La tumba prohibida" (nº 1, pág. 25), se dice: «La inmensidad del desierto se extendía impenetrable y las alargadas sombras de las piedras parecían fantasmas que vagaran por él... creyó ver algo fantástico. ¡Unos seres espectrales que salían de la tumba prohibida!», y sin embargo en las viñetas no se ven alargadas sombras de piedras, ni fantasmas o seres espectrales, ni algo que de la sensación de tumba egipcia.

Los dibujos de Tello en "La tumba prohibida" (nº 1) desaprovechan las oportunidades que ofrece el guión.

Los acontecimientos de todas las narraciones gráficas publicadas en los tres primeros números tienen una explicación racional. Las apariciones espectrales, los sonidos extraños y otros efectos destinados a producir miedo persiguen algún fin, como puede ser el ahuyentar a los visitantes indeseados. Historietas con escenarios y épocas tan dispares como los que sirven de fondo a las andanzas de Roberto Alcázar o del Capitán Trueno ya habían hecho uso de esta idea. Otra fórmula, también utilizada por entonces, fue aplicada en las últimas viñetas de algunos de nuestros relatos. Consiste en mostrar algún detalle que puede invalidar la explicación racional que parecía haber resuelto el misterio. La duda permanece.

A partir del cuarto número son frecuentes los hechos que directamente quedan sin aclarar y se cargan en la cuenta de los fenómenos sobrenaturales. ¿Pura coincidencia? O tal vez los editores tantearon a la censura con argumentos poco arriesgados, antes de elevar la dosis de misterio y terror. Sean cuales fueran sus razones no debieron estar muy seguros de tener vía libre, pues los obstáculos oficiales para los temas considerados escabrosos no desaparecerían completamente hasta 1977. Tal vez por esa causa todas las historias transcurrieron fuera de las fronteras españolas, sobre todo en Londres.

Discordancias, dislates y moralejas

El lector familiarizado con los cómics percibirá las ya apuntadas discordancias entre dibujo y texto. Triste castigo para los lectores por unas duplicidades o malas traducciones que deberían haberse evitado. Algunas de estas discrepancias saltan a la vista. Por ejemplo: en "S.O.S. Stop Muerte" (nº 7, pág. 6) el protagonista tira de la anilla que cuelga de una cuerda y, sin embargo, el texto dice: "Jeremías se encontró golpeando la gruesa aldaba". También hay despistes léxicos. En la última viñeta de "Más allá del miedo" (nº 2, pág. 32) el chico explica que conectó micrófonos, cuando debía decir altavoces. A la misma cuenta debe cargarse el considerar como un robot al pobre minusválido superviviente de la bomba de Hiroshima en "El robot" (nº 8, págs. 25-32).

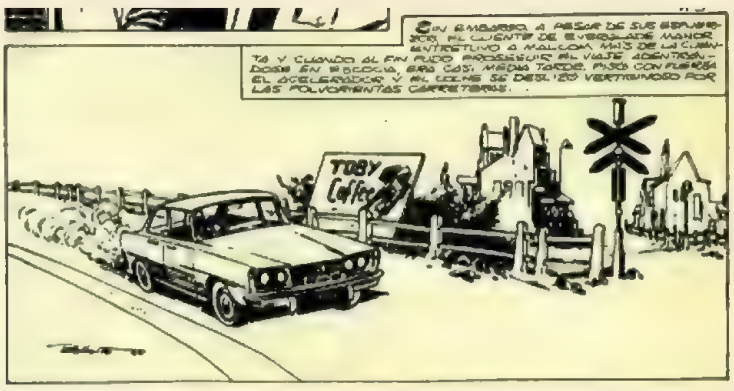
La inmovilidad de la imagen, consustancial con el medio, es difícil de compatibilizar con las percepciones fugaces de los personajes cuando están distorsionadas por los nervios o por el miedo. El dibujante debe resolver la papeleta que se le presenta en tales ocasiones. En "Los habitantes de Burton Oaks" (nº 8, pág. 8) el *sheriff* y el comisario creen ver el fantasma de un soldado en lo que realmente es la sombra de un árbol sobre "un pelado peñasco". El texto se extralimita al precisar que "es yanqui y con uniforme de la Unión", y el dibujo riza el rizo al perfilar cuidadosamente, no una sombra, sino una silueta, a lo Arthur Rackham, de soldado, armado con un fusil, en el que se aprecia la forma de la culata y hasta la bayoneta calada.

Obras comentadas: Bellalta ha transformado la aldaba en una anilla en "S.O.S. Stop muerte" (nº 7). El soldado yanqui resulta ser la sombra de un árbol. "Los habitantes de Burton Oaks" (nº 8). Los dibujos podrían ser de Henares. El científico se deja engañar con unas gafas de aumento."El robot" (nº 8) con dibujos de Tello

También hay giros y desenlaces argumentales sorprendentes. Un buen ejemplo lo encontramos en "El robot" (nº 8, pág. 30), donde un científico cree haber convertido en gigantesco un pequeño cocodrilo cuando su ayudante le da unas gafas de aumento. La secuencia parece más propia del humorista Miguel Gila, quien contaba, por la radio, que a su tía se le había comido la pierna un cocodrilo porque miró con los prismáticos al revés y creyó que era una lagartija.

Otro esquema desconcertante es el individuo que hace desaparecer al instante objetos y personas, simplemente dudando de su existencia. Le sucede como al ogro del cuento "El gato con botas", que cae en la trampa de aplicarse a sí mismo sus habilidades, y se volatiliza a sí mismo ante el requerimiento del inspector de policía. La historia titulada "Viaje a la nada" (nº 4, págs. 17-24) finaliza con el inspector preguntándose: "¿Pero cómo explico yo ahora a mis superiores lo sucedido?".

En otros casos, el guionista ha preferido concluir con una reflexión o moraleja que pretende ser profunda: "La conciencia de un asesino se asienta sobre bases muy frágiles" (en "El rostro", nº 2, pág. 24), o "Jeremías sacó una provechosa enseñanza: El hombre no puede rebelarse contra los designios de Dios" (en "S.O.S. Stop Muerte", nº 7, pág. 16).



Bellalta firmó y señaló el año de realización de esta viñeta. "El perro" (nº 3).

Los dibujantes de Bardon Art

La agencia Bardon Art suministró las historietas que resultaban más adecuadas para el perfil de la nueva publicación *Historias para no dormir*. Al no haber sido realizadas expresamente para la misma tuvieron que ser remontadas. Se ampliaron y se recortaron viñetas, y cuando fue necesario se movieron los bocadillos. Estas manipulaciones afectaron de manera especial a los relatos que ocupaban mayor cantidad de páginas y deterioraron, de manera notable, la estética y el efecto narrativo. Es evidente que son obra de diferentes manos y que unas obtienen más calidad que otras. Varios abusan de la utilización de zonas negras, tendencia que se ve agravada en las viñetas que han sido ampliadas.

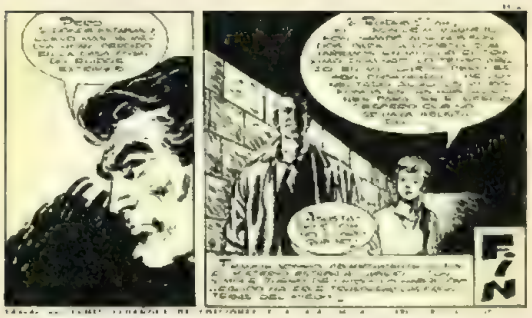
De las 22 historias que se publicaron, 16 aparecen sin firma. Bellalta firmó cuatro relatos con un total de 63 páginas, aunque cabe en lo posible que fuese el autor de alguno más y la firma se haya perdido como consecuencia del remontaje. Carrillo firmó "El medallón de Isis", que ocupa las 24 primeras páginas del nº 6 y Tello "La tumba prohibida" (nº 1, págs. 25-32).

José María Bellalta Suárez (Barcelona 1941) tenía ya cierta experiencia como dibujante. Ambientaba bien sus historias (sin duda, gracias a una buena documentación) como dejó patente en "El reloj" (nº 4, págs. 25-32), "El conde Koruga" (nº 5, págs. 1-24), y en el atuendo del suicida del siglo XVI que regula las muertes en "S.O.S. Stop Muerte" (nº 7, págs. 1-16). Noiquet llevó el mismo personaje a la portada, con mucho más carácter, representándose a sí mismo cubierto con una tela recia, lo que resulta más intemporal. A Bellalta correspondió la difícil tarea de narrar en viñetas las delirantes visiones del protagonista de "El perro" (nº 3, págs. 17-32).

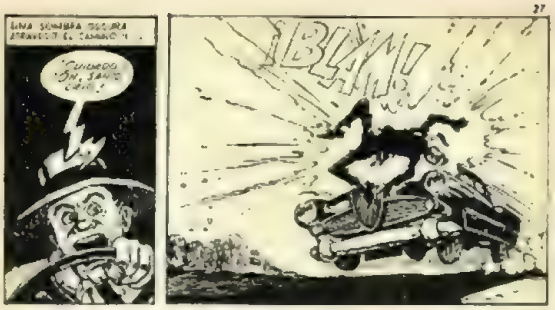
"El medallón de Isis" (nº 6) es un relato, dibujado por Carrillo, con personajes del Egipto faraónico revividos.

También Carrillo tuvo que encarar en "El Medallón de Isis" (nº 6, pág. 5) la dificultad que suponía representar el sarcófago egipcio de Merytra, de tal forma que la tapa exterior mostrase su "turbadora belleza" y que pareciese "estar viva" después de tantos siglos. Antonio Pérez-García Carrillo (Málaga, 1931) ya era un autor conocido y apreciado. En 1953, en *Cuadernos Ilustrados de Sucesos,* había efectuado una incursión en el género

de terror. Luego dibujó varios cuadernos de *Aventuras del F.B.I.* y colaboró en *Chicos, 3ª época,* donde apareció El Capitán Pantera, su creación más popular. La historia "El Medallón de Isis" transcurre entre Egipto y Londres. Presenta unos dibujos vigorosos, con un acertado uso de las sombras, buena narración y una ambientación satisfactoria. Su estilo es muy reconocible, y no sólo por sus características chicas. La trama argumental reúne los tópicos habituales en los relatos de excavaciones egipcias, con descubrimiento de tumba, momias que cobran vida, venganzas aplazadas durante siglos... y algunos comportamientos que no hubieran sido admitidos en los tebeos al uso. "No has cambiado, Merytra. Es la segunda vez que me eres infiel. Me traicionaste con aquel oficial... te regalé un medallón en prueba de amor, ¿recuerdas?", y es que la tal Merytra, después de resucitar, marcha a Londres sin encontrar dificultades de idiomas ni de adaptación y seduce al arqueólogo que descubrió la tumba en la que descansaba junto a su marido. El pobre John acaba convertido en momia dentro de la cripta del desierto egipcio.



Dibujos de un Jordi Bernet principiante, pero reconocible, en "Más allá del miedo" (nº 2)



Raf dibujó "Extraño visitante" (nº 7) con trazos humorísticos.

En similar paraje transcurre "La tumba prohibida" (nº 1, págs. 25-32), firmada por José Tello. El criado de los arqueólogos también está a punto de finalizar sus días como una momia, pero como a pesar de las vendas puede moverse y saltar sin trabas, salva a su jefe y se salva a sí mismo. Aunque no se incluyó la firma, al mismo dibujante se deben "Extrañas voces" (asimismo en el nº 1, págs. 1-8), "La muchacha del más allá" (nº 4, págs. 1-16), "Las serpientes asesinas" (nº 6, pág. 24-32) y "El robot" (nº 8, págs. 25-32).

Un entonces desconocido y hoy de fama internacional Jordi Bernet realizó, unos seis años antes de su publicación en *Historias para no dormir,* "Más allá del miedo" (nº 2, págs. 25-32). Las viñetas aparecen modificadas para adaptarlas al formato, con añadidos y zonas negras. Bernet tenía olvidada esta historieta, pero después de verla, piensa que el guionista pudo ser Agrás. "Extraño visitante" (nº 7, págs. 26-32) está dibujada con trazos caricaturescos por Joan Rafart Roldán, más conocido como Raf por sus páginas de humor en los tebeos de Bruguera.

Otros dibujantes presentes pero sin firma son: Jordi Macabich, director de la agencia Bardon Art, en "Los murciélagos" (nº 3, págs. 1-16); Josep Martí en "El transfigurador"(nº 1, págs. 9-16), "El virus" (nº 2, págs. 1-8) y "Extraño poder" (nº 2, págs. 9-16); Manuel Saló en "El Rostro" (nº 2, págs. 17-24) y Sebastián Velasco en "Viaje a la nada" (nº 4, págs. 17-24).

Es posible que sean de Henares (Pedro Martínez Henares) los dibujos de "Los habitantes de Burton Oaks" (nº 8, págs. 1-24).

Sombras, murciélagos y misterio en los dibujos de Macabich. Página de "Los murciélagos" (nº 3)

Resumen y conclusión

La colección *Historias para no dormir*, lanzada en el año 1966 por Semic Española de Ediciones, fue la primera revista española dedicada íntegramente a narraciones gráficas de horror en estado puro o combinado con otros géneros próximos. Sin embargo, la acogida que le dispensó el público quedó muy por debajo del éxito logrado por la serie de televisión homónima, cuya estela pretendía seguir. El factor novedad que supuso su aparición no fue capaz de compensar la falta de garra de los relatos publicados, que no responden a una idea como la que se había marcado Chicho Ibáñez Serrador para su programa: "Intentamos hacer sonreír y pensar".

A pesar de sus fallos, *Historias para no dormir* contribuyó a preparar el terreno para que otras publicaciones periódicas con historietas de terror viesen la luz antes de que finalizase la década, y marcó el inicio de la proliferación que tuvo lugar en los años 1970. En cuanto al formato, supuso un paso intermedio hacia el modelo de revista de mayor tamaño y gran cantidad de páginas.

[Agradecemos la información facilitada por la agencia Bardon Art, en especial por Mercé Biadiu, sin cuya colaboración y extraordinaria memoria fotográfica hubiera sido imposible documentar este estudio.]

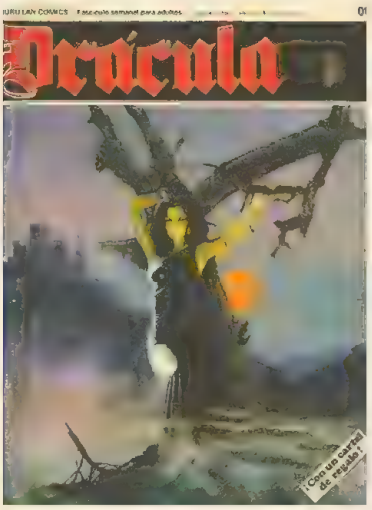
TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL DESCUBRIMIENTO DEL HORROR EN LOS SESENTA
- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA
Publicaciones relacionadas
- HISTORIAS PARA NO DORMIR (SEMIC, 1966)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
FEDERICO MORENO SANTABÁRBARA (2010): "HISTORIAS PARA NO DORMIR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, MADRID : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/historias_para_no_dormir.html

BURU LAN Y DRÁCULA. LUIS GASCA RESPONDE. (SEVILLA / SAN SEBASTIÁN, 28-I-2010)

Autor: LUIS GASCA, MANUEL BARRERO

Notas: A la derecha, portada del Nº 1 de Drácula, aparecida en el mercado español en 1971. La imagen situada donde arranca el texto corresponde al Nº 4.



BURU LAN Y DRÁCULA.
LUIS GASCA RESPONDE

El sello Buru Lan de Ediciones, SA, aparece a comienzo de la década de los setenta con tres alicientes. Uno, el interés por dar a conocer obras clásicas del cómic, sobre todo estadounidenses. Dos, el cuidado en la edición de los tebeos, ahora emitidos como fascículos para ser encuadernados como libros de lujo. Tres, su interés por el género de horror en una colección de tebeos que, precisamente, era obra de autores españoles en exclusiva. Sobre este mimo en la edición, la elección de los temas y los autores, y sobre la revista *Drácula* se ha avenido a contestar su editor, Luis Gasca.

Tebeosfera. Buru Lan nace en 1970. Cuéntanos cómo nace, con qué financiación, a qué responde el nombre del sello y cuál es la filosofía editorial de partida.

Luis Gasca. Nace en un tren que cubría el trayecto San Sebastián-Barcelona. Coincidí con un amigo donostiarra, Javier Aramburu, que trabajaba en la editorial Salvat. Descubrí que él sabía mucho del mundo editorial, dada su colaboración desde hacía años con Manuel Salvat. Le pareció fascinante otra vertiente editorial, el cómic y la cultura popular, y a partir de ese momento germinó la idea de crear una editorial en San Sebastián, con el nombre de Buru Lan ("trabajo intelectual" en euskera y dos últimas sílabas de su apellido). El accionista mayoritario fue Aramburu, con una inyección personal importante de Manuel Salvat. El propósito era dignificar el cómic sin censura, recuperar a los clásicos, descubrir en España a los Peanuts.

T. Aparte de destinar muchos esfuerzos por editar libros que rescataban la obra de clásicos de la historieta decides abrir un título hecho por españoles, *Drácula* ¿qué te guió a tomar esta decisión?

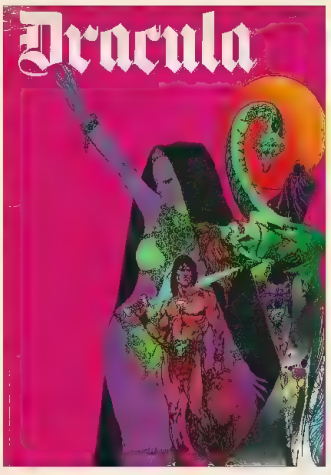
LG. Demostrar la alta calidad de los autores españoles, capaces de competir con ilustradores extranjeros, junto con textos de Juan Tebar, José Luis Garci y tantos otros en manos de agencias o que trabajaban por su cuenta. Era un proyecto que me entusiasmaba, mucho mas que el resto de colecciones, aunque lo sabía difícil, dado el mercado en el que se iba a lanzar.

T. ¿Por qué la figura de Drácula? ¿Por qué ese personaje, si en el interior apenas hubo alusiones, salvo las paródicas de Figueras?

LG. Deseaba utilizar un título de la literatura fantástica. Eran los años de las revistas en las que colaboraba desde sus inicios, *Midi Minuit Fantastique*, las españolas *Nueva Dimensión* y *Terror Fantastic*, sobre todo *Famous Monsters of Filmland,* donde trabajaba junto con Stephen King, Spielberg, Lucas, Don Glut, todos los locos que teníamos a Forrest J. Ackerman como a un ídolo. Fue él quien me insinuó llamar así a la revista. Imposiciones de censura y del mercado obligaron a que se editase en forma de fascículos y con menor tinte fantástico.

T. La idea inicial con *Drácula* era completar cinco lujosos tomos, pero no se alcanzó la pretensión. ¿Por qué se detuvo este planteamiento en el verano de 1971?

LG. Cuando, pese a mi opinión, el socio mayoritario decidió utilizar la cabecera de la colección para publicar personajes seriados, perdí la ilusión (y la posibilidad) de seguir con ese sueño.

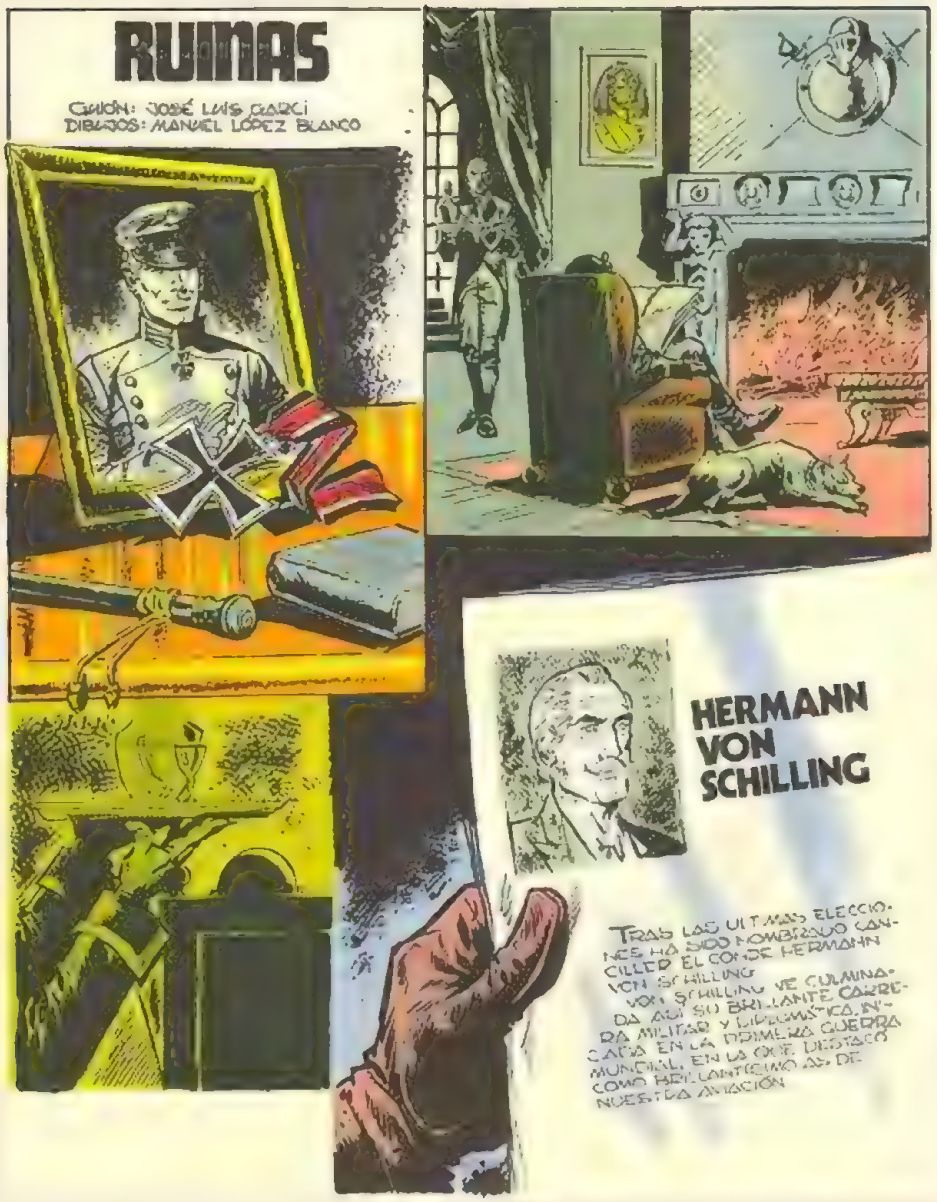


Dos exportaciones del producto hecho en España a mercados extranjeros. A la izquierda, portada de la edición de New English Library, distribuida casi por completo en Londres. A la derecha, portada del libro primero lanzado por Warren en EE UU. En ambos casos los materiales se diseñaron, tradujeron, imprimieron y registraron en España.

T. Coméntanos, por favor, cómo surgió la edición conjunta de *Drácula* con New English Library, pues se publicó toda la colección en inglés en 1972.

LG. Esa editorial británica tenía en aquella época muchos proyectos. Conocí en Londres a su director, que se adhirió enseguida a mi idea, vino a San Sebastián junto con el financiero de la empresa, y en una mañana se firmó el acuerdo. Tuvo un gran éxito de ventas, más que en España, gracias a una campaña de publicidad muy original en estaciones de metro londinenses y de cercanías. Les había hablado de la que hicimos para lanzar a Tex (carteles en estaciones de tren con "Wanted", se busca a este

hombre, al estilo Oeste) y decidieron hacer lo mismo.



Primera página de una historieta con guion del luego cineasta José Luis Garci y del dibujante clásico M. López Blanco. Fue uno de los pocos ejemplos en Drácula de historieta resuelta según los moldes clásicos.

T. ¿Qué negociaciones hiciste con Warren? ¿Por qué sólo salió un libro de *Drácula* en EE UU?

LG. Jim Warren, a quien me había presentado Ackerman muchos años antes, era un tipo muy peligroso. Con Forrest se portó de forma penable, sobre todo con "Vampirella", pero yo no sabía nada en aquel momento de su forma de actuar profesional, solo conocía la maravilla de sus publicaciones, de *Creepy* a *Blazing Combat*... o sus contactos con la empresa de *merchandising* Aurora, pionera en dar vida corpórea a los personajes... El caso es que me pidió reunirnos para firmar el contrato en España, acudió, le presenté a dibujantes, guionistas, a agencias como Selecciones Ilustradas de Toutain... un mes mas tarde ya estaba publicando colaboraciones de muchos de ellos, a precios irrisorios.

T. Para *Drácula* escogiste a Maroto, Beà, Sió, Figueras, Solsona. ¿Por qué ellos?

LG. Porque eran mis amigos, porque creía en ellos, porque eran y son formidables.

T. ¿Querías que los autores rompieran, en *Drácula*, moldes estéticos?

LG. Desde luego. Ellos mismos daban pautas para el color (como en mi época de Pala hizo Quino para el volumen en color de *Mafalda*, o Ana, la esposa de Hugo Pratt, para *Corto Maltese*). Enric Sió hizo experiencias de color que nunca pudo realizar paralelamente en *Linus*.

T. A primera vista, la filosofía editorial de *Drácula* parecía interesarse más por la artisticidad de las obras que en sus cualidades para producir miedo. ¿Quisiste que fuera una revista más artística que de género?

LG. Pese a su título, esta publicación nunca cultivó el terror, sino la fantasía.

T. ¿Qué hubo de reivindicativo en este tebeo, hecho por españoles y lanzado en la última década del franquismo?

LG. Demostrar la valía de nuestros autores y lo vergonzoso de la censura que el legendario y nefasto padre Vázquez azuzaba desde el ministerio, prohibiéndonos que los indios de Tex fumasen su calumet de la paz "porque era una apología de la droga"...

T. Llegó a denunciarse que algunos guiones en estos tebeos de *Drácula* y los que le siguieron fueron manipulados por Sadko, seudónimo que se te atribuye...

LG. Leyenda urbana. Solo fui responsable de los textos (no los guiones) de "Agar Agar", de Solsona, y de "Wolff", de Maroto, por deseo de sus autores. La edición francesa de este último personaje así lo atestigua.

T. Buru Lan cerró en 1983, habiendo lanzado 50 colecciones de tebeos. ¿Qué razones obligaron al cierre?

LG. En esa época ya no era socio de la editorial, hacia tiempo que me dedicaba a mi nueva aventura editorial, Pala.

T. Muchos tebeos de Buru Lan ya son inasequibles, pero quizá pudieran consultarse en tu Centro

de Documentación de la Historieta. ¿Esta consulta sería posible hoy?

LG. En casa del herrero solo hay cucharas de palo. No conservo la totalidad de lo editado en mi época de Buru Lan, ahora estoy en la tarea de localizarlos.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- DRACULA DE BURU LAN. HORROR EN LA QUIEBRA DE LA MODERNIDAD
Sagas
Drácula (Stoker)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
LUIS GASCA; MANUEL BARRERO (2010): "BURU LAN Y DRÁCULA. LUIS GASCA RESPONDE." en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA / SAN SEBASTIÁN : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/buru_lan_y_dracula_luis_gasca_responde.html

DRACULA DE BURU LAN. HORROR EN LA QUIEBRA DE LA MODERNIDAD (SEVILLA, 30-I-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Reseña de: DRACULA (BURU LAN, 1971)

Notas: Texto de reseña y análisis sobre la publicación Drácula, de la cual se muestra, a la derecha, la imagen de Enrich para la portada del primer fascículo.

DRÁCULA DE BURU LAN. HORROR EN LA QUIEBRA DE LA MODERNIDAD

La transformación del medio, y de la industria, en los finales sesenta.

Los tebeos de horror aparecen en España tardíamente, y cuando llegan, lo hacen de la mano del cómic "para adultos", que surge tras las transformaciones que experimenta la industria de la historieta durante la década de los años sesenta. El crecimiento económico español trajo consigo nuevos accesorios y modelos de vida (electrodomésticos, televisores, imágenes de modernidad procedentes de todo el Occidente), que desplazaron el interés de los muchachos por los caducos tebeos de antaño. Fue entonces cuando los cuadernos de aventuras y las revistas humorísticas infantiles entraron en crisis. A partir de 1965, aproximadamente, penetraron en nuestro mercado otro tipo de historietas: diferentes cómics británicos a través de Euredit o Vértice (luego, Rollán u otros continuarían traduciéndolos en los setenta), americanos (a través de las publicaciones de SEA/Novaro, luego las de Vértice, y ya desde 1971, también las de Fher), y los francobelgas, cómics presentes en ciertas apariciones en la prensa pero que desde la mitad de los años sesenta se vendieron en España con el formato de libro (por Molino, luego por Grijalbo desde 1968, y por Argos desde 1969), y sus historietas comenzaron a abundar de forma sobresaliente en nuevos y apetitosos tebeos lanzados al final de los sesenta, como *Gaceta Junior, Bravo, Strong, Cavall Fort, L`Infantil*, etc.

Nuevos tebeos en los años sesenta que trajeron a España historietas de Francia, al tiempo que proponían nuevos aportes de autores españoles para el mercado juvenil.

Ya se ha constatado que *Historias para no dormir*, colección de Semic de 1966, no sólo fue el primer tebeo que ofrecía monográficamente contenidos del género de horror: también ejemplificaba la transformación que vivieron los tebeos en el mercado español de aquella década. Fue así tanto por su formato, dependiente de las normativas legales, como por sus contenidos, caracterizados por la profusión de historietas que nos llegaban regurgitadas por el lector extranjero. En efecto, la tónica común de las "historietas para adultos" de los tebeos de los años sesenta era encontrar obras que habían sido ya digeridas por un inglés, o un alemán, y que por último disfrutaba un español. Sirva esto como metáfora simplificadora de un procedimiento no generalizado en todas nuestras publicaciones, pero que permite comprender la ingente producción de historietas a través de las agencias españolas por entonces: Bardon Art (la que surtía de contenidos a *Historias para no dormir*), Selecciones Ilustradas, Creaciones Editoriales u otras agencias menores. Unas producían obras para el público juvenil o "adulto" y otras se habían especializado en el material para lectores infantiles. Este modelo de explotación fue el que intermedió en toda oferta de publicaciones de aventura, romance y fantasía durante los años sesenta y casi todos los setenta; para el caso del horror, fundamentalmente a través de las publicaciones del sello IMDE, con *Dossier Negro* a la cabeza, a la que le siguieron las revistas de gran popularidad bajo el sello continuador Garbo: *Vampus, Rufus, Vampirella,* y un largo etcétera de títulos asociados o imitativos emparentados con el miedo.

Portadas de las primeras revistas con historietas de horror publicadas en España.

Mientras que el sector editorial se transformaba a lo largo de los años sesenta, por causa de los cambios en el tejido social, los tecnológicos, etc., los contenidos de los tebeos no mostraron cambios apreciables a corto plazo y muchos siguieron publicando obras de españoles elaboradas aquí, servidas por agencia al exterior y de nuevo publicadas aquí. Fueron, por lo tanto, obras sujetas a una doble criba: el lector de cómics románticos de los sesenta y el de horror en los setenta consumieron obras que pasaban por dos filtros, el del editor que solicitaba la obra y el del agente que manejaba el producto. El lector accedía a un cómic de ida y vuelta, dirigido y manipulado en muchas ocasiones, escaso de originalidad y de frescura. Con todo, hay excepciones, y una de ellas fue la revista *Drácula*, de Buru Lan, que vio la luz en 1971, la cual contuvo historietas también servidas por agencia, pero ofrecidas al lector español sin tanto filtro homogeneizador.

Drácula en su contexto.

La enorme demanda de cómics generada durante los años sesenta en países como Reino Unido, Países Bajos, Alemania, Suecia, Italia o Francia tuvo uno de sus orígenes claros en el llamado *baby boom*. Tras la contienda internacional finaliza-

da en 1945 se inició un proyecto de reconstrucción que llevó aparejado un incremento de la natalidad desarrollada en Europa entre 1946 y 1964; en España ocurrió de forma más lenta, entre 1940 y 1970, y por razones distintas. Una de las consecuencias obvias del crecimiento de la población fue el mayor porcentaje de chavales a los que interesar con el cómic, de ahí la actividad febril demostrada a finales de los cincuenta por Amalgamated Press en el Reino Unido, los editores galos Winkler, Dargaud o Editions Aventures et Voyages, o el industrioso Rolf Kauka en Alemania, por citar tres ejemplos. La población en edad de disfrutar de publicaciones con historietas fue elevada a lo largo de la década de los sesenta en esos países, y para los editores se abrió un mercado fértil, en el que se distribuyeron miles de cómics sobre todo a partir de 1960, muchos de los cuales dibujaron españoles. Era aquel un panorama abiertamente optimista, el de un mundo plagado de juventud, que iba a ser dominado por la juventud y transformado por la juventud.

Conjunto de cuatro viñetas con las que se ilustraba la segunda de cubiertas de los fascículos de *Drácula*, más inspiradas en los cómics renovadores galos (con chica incluida) que por los contenidos de la revista española.

Paradójicamente, sobre esta población joven aún pesaban las políticas represivas de ciertos Estados por entonces, y los contenidos de los cómics no evolucionaron en consonancia con el anhelo de los nuevos lectores. Es más, conociendo esta situación de mercado abierto frente a moral prieta, hoy resulta más comprensible la plasmación de la liberación sexual a finales de los sesenta, que se hizo desviadamente en los cómics precisamente por la mala asimilación de la sexualidad reprimida desde los cincuenta. A pesar de la "revolución de la imaginación" y del nuevo "poder juvenil" (que no era otra cosa que masa de consumidores en potencia), la mujer siguió apareciendo como un accesorio visual del varón, y así se perpetuó su figura en los cómics presuntamente rompedores del final de la década y en otros que se hicieron eco de esa idea durante los setenta.

También se constató entonces que, no obstante el acuerdo entre las facciones jóvenes de la sociedad europea, o al menos los sectores intelectuales, para rechazar el avance del imperialismo americano en muchos ámbitos de la sociedad y la cultura, los años setenta concluyeron con la acomodada absorción de sus productos.

En España no pudo entrar el horror que se hacía en el resto del mundo hasta que la censura franquista aflojó su garra. Es más, la intervención de la comisión respaldada por el ministro Fraga Iribarne retrasó en años la aparición del género en nuestros tebeos de una forma regular. Por fortuna, a finales de los años sesenta, gracias a la exhibición cada día más habitual de filmes de horror en los cines españoles, con la masiva incorporación de narradores e ilustradores a esta moda del *horror*, y con la presencia del género hasta en televisión, aparecieron tebeos de miedo y se localizó un público interesado. *Dossier Negro* demostró que una publicación con estos contenidos podía tener éxito, y lo hizo con una oferta que no difería notablemente de lo que producían otros países salvo en lo gráfico (aquí, la figura insular de un Gómez Esteban destacó como autor que hizo historieta espa-

ñola para tebeos españoles). Las primeras historietas ofrecidas en estos tebeos eran publicadas en blanco y negro y brindaban al lector una narración corta, desarrollada en media docena de páginas o menos, en la que la adversidad se cernía sobre quien *se la merecía*: la intuición de culpabilidad, la justicia poética y el castigo eran ejes naturales en estas historias que potenciaron, cada vez con mayor atrevimiento, la presencia de la violencia y del sadismo.

La representación del sufrimiento fue la nota común en las páginas de *Dossier Negro*, ya desde las portadas de Martí Ripoll, un eminente representante del tipo de ilustración que atraía a los lectores jóvenes de los sesenta y setenta, o en las historietas de Gómez Esteban y otros, manchadas y agresivas, plenas de contrastes. Estos contenidos serían los que cuajarían en nuestro mercado, sobre todo a partir de 1971, cuando entraron en España las traducciones de comics de Warren, Skywald u otros. El interés por ofrecer obras de producción propia murió, necesariamente, con aquel puñado de *Historias para no dormir* y los primeros números de *Dossier Negro*. Resultaba más rentable al autor trabajar para el editor americano o europeo, y era más provechoso para el editor adquirir la licencia de explotación de la obra de ese mismo dibujante con el fin de ofrecerla en España traducida. Al poco, los autores que trabajaron haciendo horror directamente para el editor español (o ni eso) serían los paródicos, como Figueras, Tunet Vila, etc.

Una pintura de Enrich para la portada de *Drácula*, núm. 4, de 1971. Protagoniza la imagen una mujer bella, con carne al aire, acosada, agredida.

Sin embargo, hubo un intento de producir horror patrio a comienzo de los setenta en un proyecto editorial de todo punto sorprendente, la mentada revista *Drácula,* lanzada por un sello vasco, Buru Lan. Esta publicación se proyectó como una publicación totalmente integrada por firmas españolas cuyas obras no procedían de una edición previa en otro mercado. *Drácula,* en este sentido, supuso un planteamiento nuevo en un contexto de formatos constreñidos o impuestos, de géneros agotados y de infantilismo por costumbre.

Cabecera para Drácula, con logotipo gótico y logoforma extraída de la iconografía cinematográfica

Trinca había demostrado en 1970 que se podía obtener un producto heterogénero y de calidad pese a ser editado desde los sótanos del Movimiento, y además bien impreso y cuidado en su diseño, y donde cabía la historieta fantástica con tintes alegóricos, algo por entonces elogiado por ciertos lectores. Y en esto que llegaron el empresario Aramburu y el teórico y editor Gasca, decididos a fundar un sello editorial para poner en práctica sus ilusiones: editar cómics con una calidad de edición que siempre les había estado negada y hacerlo usando formatos hasta la fecha ligados al mercado del libro (y al público adulto).

El proyecto fue titulado con el nombre del más famoso vampiro transilvano, meramente para entroncar la revista con una de las figuras de moda por entonces y así atraer al público. Se proyectó como un libro -primero de varios- que se servía en los kioscos en fascículos encuadernables, doce por tomo, cada uno con un relato literario y cuatro entregas de series de historietas, por un PVP elevado (30 pts., por 28 páginas, cuando Bruguera daba 36 páginas por la mitad de ese dinero o menos). La pretensión era que el lector viera el fiel de la balanza inclinado hacia la cuidada edición, los contenidos alejados de lo infantil y la evidente calidad de un grafismo orientado a un consumidor "adulto" y, sobre todo, "moderno".

Podría decirse que *Drácula,* con esa preponderancia de la imagen en detrimento de los contenidos, llegó a destiempo. Se adelantaba, como producto, en un mercado que todavía no podía absorber este tipo de tebeos. Recordemos que lo francobelga juvenil había penetrado en España desde 1968, pero no lo francobelga "adulto", que llegaría a finales de los setenta. Y lo mismo rezaba para los productos ingleses o estadounidenses.

Portadas de *Trinca*, revista que antecedió a *Drácula* en mostrar calidad de edición y propuestas nuevas, y de *CIDA*, boletín de coleccionistas editado a modo de fascículo, con historietas de J. Blasco.

Por otro lado, *Drácula* apareció en un momento en el que plantear competencia a las agencias era complicado. Buru Lan se nutría de materiales servidos por SI, pero editaba la revista como un paquete que luego vendía directamente a un editor inglés (New English Library) y a uno americano (Warren Publishing), previa impresión en España. No es aventurado pensar que este sistema era más laborioso y costoso que proceder con la inercia de las agencias, que fue de hecho la que perduró en las publicaciones españolas de los años sesenta "para adultos".

Finalmente, el formato y el planteamiento editorial elegidos se adelantaron en casi

una década a sus posibilidades. En el ámbito de los tebeos, una edición mediante fascículos era inaudita y muy difícil de implantar entre los consumidores posibles. No abundaron los casos en los que un editor sacó adelante tebeos con carácter monográfico, emitidos como fascículos, y que perduraron hasta el centenar de números (Valls, con *CIDA*, fue uno de ellos, pero el planteamiento de aquello como producto comercial fue muy diferente), y hubo que esperar hasta el final de los setenta para que otros editores, como Ediciones Actuales o Mercocomic, iniciasen de nuevo colecciones de este tipo, si bien para entonces el concepto de fascículo se había aproximado mucho al de revista, tema este que excede las pretensiones del presente artículo.

Drácula, publicación eminentemente visual, producto genuinamente español y con el formato de fascículo destinado a ser libro, fue un tebeo singular que se anunciaba como "un desafío a la imaginación" y con el que se pretendió inocular a la historieta ese carácter seudoartístico que en aquel momento no pudo cuajar en España.

El espejismo caleidoscópico. Salir del relato para hacer Arte.

Drácula se presentó al público como algo novedoso precisamente por ofrecerse como coleccionable y encuadernable. Por entonces había medrado en España una nueva confianza hacia lo crediticio, la propiedad hipotecada y, como muchos otros artículos, las enciclopedias fueron desmenuzadas y vendidas por piezas. El mayor atractivo de este lanzamiento lo constituía su cubierta, con un rótulo finamente trazado que tenía a su derecha la efigie del vampiro cinematográfico popularizado por la productora Hammer Films, bajo el cual se situaba la imagen de portada, a gran tamaño, sin rótulos que la estorbasen. Esas imágenes, las primeras de Enrich, proponían una atmósfera lóbrega en la que convivían miedo y deseo, pues era una mujer hermosa (y claramente peligrosa por lo común) la que se mostraba ante los ojos del comprador.

Obsérvese esta secuencia del Wolff de Maroto en *Drácula* núm. 1: el personaje entra en una estancia con suelo verde, le ataca un monstruo amarillo con porra rosa y todo el fondo se vuelve... ¡rosa e ingrávido!

En el interior la oferta era igualmente tentadora: mujeres semidesnudas dibujadas por Esteban Maroto abrían cada cuaderno, la fantasía idílica Agar-Agar, de Solsona, evolucionaba curvilínea en la tripa del tebeo, y culminaba el cuaderno con las extrañas viñetas de Sió, algunas veces dibujante de hermosas muchachas. Era una publicación de fantasía, en su conjunto, pero con aportaciones de auténtico horror, representado sobre todo en los relatos escritos por diferentes firmas (Tebar, Álvarez Villar, Garci) y en las aportaciones –sin mujeres en su caso- de J.M. Beà y las parodias de Figueras, que fue el único que desarrolló una serie inspirada por el personaje que daba título a la publicación.

Agar-Agar, fantasía onírica.

Al contrario que los acostumbrados tebeos, *Drácula* era visual, visual en exceso. De hecho, los colores aplicados con las últimas técnicas hacían de la publicación una suerte de parchís en el que los colores se mezclaban sin aprecio ni cuidado: verdes con azules, amarillos chillones al lado de rojos, sorpresivos violetas con naranjas... Este juego cromático combinaba con los volúmenes planos que planteaba Solsona, un dibujante y ya pintor que coqueteaba con el *pop art* abiertamente, pero no en el resto de los casos. Solamente Figueras obtuvo un resultado con el color impreso adecuado con respecto a lo que quería narrar: situaciones cómicas protagonizadas por los monstruos clásicos del cine de horror.

En lo temático, los reductos más claros para el horror fueron los relatos. Ya el primero de Tebar era angustioso, pues narraba cómo unos vampiros devoraban a una niña. Los otros, de Álvarez Villar o José Luis Garci, fueron historias cargadas de cierta poesía y misterio, con una atmósfera que conjugaba perfectamente con la indolencia general que emanaba de este nuevo tebeo.

En el caso de la serie de Maroto, *Wolff*, su macho y sus chicas dieron brincos sin llamar demasiado la atención por su dinamismo, que quedaba enmascarado por las coloraciones del mundo que transitaban los personajes, un combinado de tonos tropicales a cada episodio más chirriantes. La presunta gravedad del argumento, de Maroto en concepción pero escrito por Sadko (el mismo Gasca), se difuminaba ante la contemplación de esta fantasía infiel a la escala Pantone, más pendiente de la cosmética de sus personajes que de enhebrar un guión claro. Lo mejor de *Wolff* era, claro está, su carácter genérico pionero, porque aparte de los bárbaros de Brocal Remohí y el suyo propio para *Pueblo*, el llamado Manly, *Wolff* fue una producción de fantasía heroica genuina que se publica en España, a todo color, en 1970, al mismo tiempo que en EE UU aparecen las viñetas de Conan. Si bien esto no implicaba el inicio del género de la fantasía heroica en el cómic, porque en EE UU ya llevaba desarrollándose desde hacía diez años, para nuestros lectores fue toda una novedad este Baryshnikov en taparrabos. Y la alusión al

ballet no es casual, Maroto ya había sido premio internacional como dibujante pero seguía echando mano de fotos de bailarines masculinos, modelos de fotonovela y también, para qué vamos a ocultarlo, de viñetas de otros tebeos con el fin de resolver las suyas propias.

La serie *Agar-Agar*, creada a modo de revisión entre mitológica y folclórica por Solsona, a la que Sadko añadió textos, sirvió como lucimiento de las ínfulas pop del dibujante Solsona, que provenía de la ilustración de libros y tebeos infantiles pero que apuntaba hacia una carrera como pintor. *Agar-Agar* exhibió el mismo carácter caleidoscópico que *Wolff* desde un guión igualmente insustancial. Se desarrollaban estas aventuras en el año 3000, como dentro del sueño perfecto de un hippy: en la estrella Fairyland, "habitada por genios y hadas benéficos que sólo viven para el amor". Ahí queda eso. La protagonista de la historieta conoce los problemas de ese mundo, y los expone como queriendo ironizar sobre la sociedad contemporánea, lo cual se pone en solfa sobre todo cuando aparece el "millonario" Superbat, parodia de Superman y Batman. Pero a continuación siguen una serie de homenajes satíricos sin mucho sentido: a la bruja Carraspia (sí, la de Anita Diminuta), al Príncipe Azul de los cuentos... todo entremezclado en un descoque plástico.

El problema para el lector de las aventuras de Agar-Agar consistía en separar azules de verdes y morados en su mente con el objeto de poder delimitar las figuras, porque Solsona experimentó en esta obra con los volúmenes planos y no mostró piedad a la hora de generar profundidad (lo cual sí hizo quien pudo ser su inspiración, Calatayud, que publicaba casi al mismo tiempo historietas similares en *Trinca*). La simple historia aquí contada, casi infantil, culminó sin interés, salvo que se tome como tal la reivindicación de la mujer como protagonista, algo ensayado con atrevimiento por algunos autores europeos, los de *Barbarella* o *Epoxy* por ejemplo, pero que en el caso de nuestra Agar-Agar no funcionó porque, si bien se atisbaron ciertos mensajes antiimperialistas, terminó sus aventuras con la estampa tradicional de los cuentos de hadas o la historieta romántica: el matrimonio.

Agar-Agar pasa de deambular por mundos fantásticos a exponer una postura de la mujer frente a los símbolos del capitalismo.

José María Beà hizo para Gasca historietas de verdadero horror. Varias pertenecieron a la serie Sir Leo, pero otras no mostraron a ese personaje, si bien se las suele recordar como incluidas en ella. Su aportación fue de lo más interesante de *Drácula*, al menos por su homogeneidad gráfica, su honestidad y sus hallazgos narrativos. Los guiones que ilustró Beà fueron simples homenajes a la cosmología

lovecraftiana (los de Vigil para los núms. 1, 2, que sí eran historias de Sir Leo), sencillos cuentos con sorpresa (el de Sadko para el núm. 3 o los de Maroto para los dos siguientes) o algún relato atractivo en su propuesta (los de los núms. 7, 8, también éstos de Sir Leo, ambos escritos por Vigil). El grafismo de estas historietas era atractivo. Mostraban a un Beà deseoso de sumergirse en el horror inconsciente, preludiando así lo que serían sus obras maestras de los años ochenta. Así puede entenderse la historieta "Invasión", una plasmación de espacios no euclidianos y figuras horrendas que el dibujante ya había explotado en las páginas de *Nueva Dimensión* anteriormente y que aquí afronta con valentía experimental; igual que hace con las historietas que escribe él mismo para los núms. 10 y 11, bromas cósmicas o surrealistas. Lamentablemente, sus monstruos tentaculados y sus composiciones abstractas se vieron perjudicados por el color chillón conjugado con fondos en tonos igualmente escandalosos que restaban verosimilitud y miedo. Sólo "El conjuro", la última historia, salía mejor parada, acaso por su planteamiento con inspiración oriental.

Enric Sió aportó a la revista *Drácula* un grupo de historietas muy interesantes, sobre todo por su diagramación, con viñetas no separadas por calles, con el encuadre cortado a sangre, y con poses estáticas pero equilibradas en la página. Se ha llamado reiteradamente a este conjunto de historietas "Mis miedos" -este título no consta en los fascículos- y han sido alabadas inercialmente por bastantes críticos. Vistas hoy han perdido gran parte de su original capacidad para asombrar o estremecer. La primera que entregó, curiosamente, fue la adaptación del cuento de Juan Tebar que él mismo había ilustrado para el núm. 1 de *Drácula*. Esta obra muda se comprende en su desarrollo si se ha leído el citado cuento, pero su hilo argumental se pierde en una sucesión de viñetas ejecutadas con un delicado blanco y negro que sumergen al lector, de nuevo, en un tablero de parchís ininteligible. Esto mitigaba la carga de horror de la historieta, que comparada con el relato escrito publicado en paralelo nada aterra, antes bien al contrario: parece proponer un juego cómico. Sió conseguía a veces focalizar la atención del lector mediante el color, pero las planchas en rojo, los verdes limón y azules celeste no ayudaban en absoluto a generar la desazón que Sió tal vez deseaba provocar. Lo remarcable de esta serie es que iba protagonizada por muchachas que viven sofocadas, angustiadas, desesperanzadas en un mundo en el que lo doméstico acaba matándote, sea la chimenea, sean los gatos, sea un señor en la playa (es accesorio que se trate de un vampiro). El cómic más terrorífico de Sió publicado en *Drácula* fue "Eloísa", donde se vuelve sobre el viejo tema del pacto con la muerte, que siempre sale mal para la parte contratante: aquí se le reserva un destino peor que la muerte. "Lisita" le iba a la zaga, pero el coloreado de esta historieta truncaba un

Página de la primera historieta de Sir Leo que dibujó Beà. El monstruoso ser lovecraftiano pierde su capacidad de aterrorizar en cuanto le ataca la ictericia, por más que en el texto se le describe verde. El miedo acaba cuando se transforma en jabón rosado con pompas

final espeluznante y se quedó en ñoño.

En el relato de J. Tebar en que se inspira la primera historieta de Sió para Drácula, la niña es atacada por varios murciélagos que se transforman en vampiros y la devoran salvajemente. Aquí las estampas coloridas parecen indicar que celebran un asombrado manteo de la muchacha.

Merece la pena comentar dos aportaciones de Sió al margen del género del horror. Una, la historieta para el núm. 8, "Minins", que se recuerda como una de las primeras del género llamado autobiográfico, donde el miedo se dibuja en la prisión de los recuerdos de la infancia. Y, dos, "Brassière", obra que adquiere sentido solamente en el medio historieta porque el horror reside en que el personaje se vacía y se queda en silueta, perdiendo sus facciones; esto proponía, en 1971, un guión que trascendía lo narrado para jugar con lo mostrado, lo cual servía al autor para ironizar con las técnicas nuevas que se habían popularizado entre los historietistas, esas que recurrían a efectos de la fotografía o la cinematografía (isolado, desaturación, solarizado, etc.).

Varias viñetas de "Brassière", en la que el fotógrafo protagonista descubre un efecto de vaciado de silueta y, en su asombro, sufre una "isolación".

Un tratamiento del color adecuado y una edición más compacta, con guiones también más definidos y menos pendientes del efectismo estético (la historieta de Sió "Bittler Bratton" era ininteligible más allá del juego paródico del título), hubieran hecho de esta serie un producto realmente interesante. Para la posteridad, eso sí, queda como una de las aportaciones plásticas más seductoras de su tiempo, con unas composiciones de página equilibradas, casi poéticas, pese a que gran parte de la base parecía fotográfica.

Dos páginas de Wolff, la primera en su reedición por Buru Lan (Drácula, 01) y la de la derecha en su edición por Warren, con leves cambios en la coloración y un texto muuuucho más denso.

Los demás aportes en la colección de 12 números fueron dignos de recuerdo pero no destacables como aportes a la evolución del género de horror. Maroto, aparte de *Wolff*, dibujó la historieta "El Viyi", sobre vampirismo, que no fue otra cosa que vehículo para mostrar la esplendorosa belleza de una vampira. Vimos una obra de Carlos Giménez en el núm. 6, una historieta muda titulada "El mensajero", en la que experimentó con un montaje analítico similar al utilizado en "El miserere" (en *Trinca*), pero que concluyó con una anécdota boba: la entrega de una carta a Drácula. López Blanco resolvió un guión bélico de un joven José Luis Garci que dejaba en el aire la trama, aparentemente. Y Figueras contribuyó con sus típicas sucesiones de gags ridiculizadores de las figuras del horror, que encajarían mejor en las publicaciones de IMDE posteriormente.

Con este planteamiento se lanzaron los primeros números de *Drácula*, que en el verano de 1971 detuvieron su andadura paralizando la promesa editorial de encuadernar más libros con similares contenidos. El problema seguramente fueron las ventas, no ajustadas a las previsiones. Al cabo de un año, Gasca y su socio inversor lograron convencer a dos editores de lanzar la revista *Drácula,* tal cual había sido editada en nuestro país pero con distribución en Reino Unido y Estados Unidos. Por allí circuló la publicación con más o menos suerte (el editor Warren no llegó a traducirla al completo, sólo una parte de estos doce números), y varios de los contenidos fueron vendidos a otros editores, como los franceses, caso de *Wolff*. Los planes iniciales de seguir por el camino de la edición de lujo se modifi-

caron en pro de un plan editorial menos arriesgado: rescatar trabajos servidos por agencia, ya publicados pero revestidos de calidad con un nuevo color, con el fin de seguir emitiendo fascículos. Eso sí, ahora iban a ser dirigidos a un público más seguro, y los contenidos no serían de horror, sino de otro género, la ciencia ficción. Los doce primeros números de *Drácula* fueron reeditados (con un 0 antecediendo a la numeración original), y a partir de ahí se inició otra colección de fascículos destinados a ser encuadernables en tomos, que rescataban las series *Cinco por Infinito* y *Delta 99*. Aquí los experimentos formales, los riesgos, se redujeron a la mínima expresión.

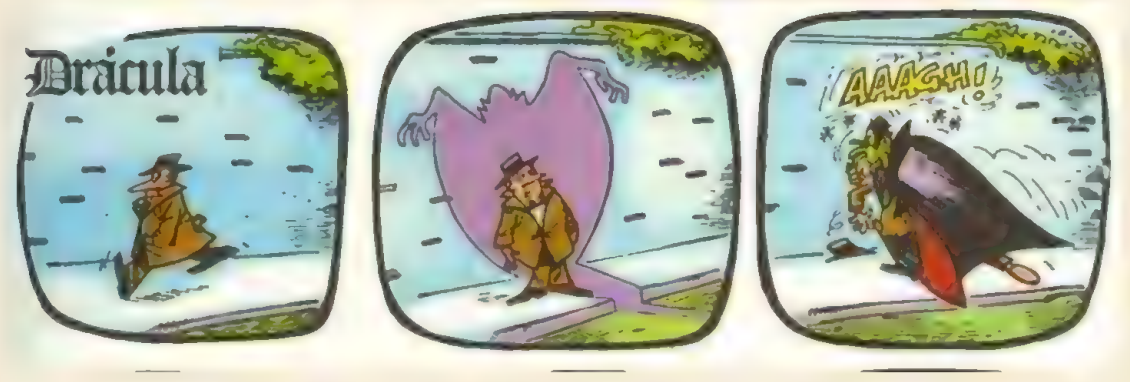
Tras la revisión de los tebeos del primer *Drácula* se extrae que el lector español no estaba preparado para admitir en el mercado un producto de tan buen acabado, caro en imprenta y de costosa distribución, que esclavizaba al comprador que deseaba completar los tomos encuadernados. Además, pensamos que la maduración del medio había sido malinterpretada tanto por autores como por editores en este caso, si es que se propusieron invertir en el formato y la apariencia del cómic (la forma) sin preocuparse por los argumentos y guiones (el fondo) con el fin de hacer un producto "artístico".

Craso error. La sucesión de estampas coloridas, con muchachas de carnes ebúrneas o con llamativas composiciones dibujadas, no bastaba para hacer deseables las historietas. Los guiones de estos tebeos eran flojos en su mayoría. Los paródicos, fáciles. Los de Maroto, lineales o simples. Los de Vigil, predecibles. Se salvan algunas de las propuestas de Sió, por inesperadas, y varias historietas de Beà, porque supo inocular ideas frescas, giros argumentales sorprendentes y algún planteamiento gráfico que revivificaba el género. Sus cualidades como dibujante, entre la caricatura y el grabado decimonónico, terminaban por componer una obra insólita que sí proponía sensaciones nuevas en aquel desmadejado caleidoscopio de viñetas.

Viñeta de la entrega de Agar-Agar para *Drácula* 8, en la cual la protagonista cita a la bruja de Anita Diminuta mientras esgrime su varita de Mary Poppins. Repárese en el florido jardín que la rodea, producto de los influjos del *pop art*.

Hagamos una digresión sobre los presuntos planteamientos estéticos de esta revista y de sus autores en el año 1970. Los años sesenta siempre se han descrito como la "década de las flores" por su efervescencia colorista. Fue para la cultura y los medios de comunicación una etapa prodigiosa en la que se constató que la ilustración había ganado cotas de consideración social y cultural gracias a las campañas publicitarias y a la evolución de los ilustradores de magacines y prensa. Hubo dos corrientes que los artistas tenían en cuenta en aquel año, la de autores como La Gatta, Whitcomb o el muy imitado Austin Briggs, que supo amoldarse a lo que demandaba el mercado desde los cincuenta (la representación de lo hogareño), pero añadiendo un toque sensible a sus congeladas estampas de felicidad doméstica. Por otro lado estaban la corriente del *pop* y la *psicodelia*, que había impactado en la publicidad y entre los artistas desde propuestas como las de Richard Hamilton, pasando por las obras de Hockney Caulfield o Allen Jones, y llegando hasta la experimentación con la línea y el color de Riley, Sedgley o Dorazio. Todos ellos demostraron sensibilidades anárquicas y una explosión de extravagancia estética que, reconducida hacia el cómic convencional sólo podría producir algo parecido al alocromatismo. Únicamente se aprovecho de manera apropiada esta corriente en los productos del *underground* (como los cómics e ilustraciones del español Moscoso, que trabajó en los EE UU). De este periodo, además, procede una falsa idea: el arte ya no está en la excelsitud, se halla también en lo inferior. Este fue el lema seguido por Roy Lichtenstein con sus trasvases de viñetas a pintura, precisamente porque deseaba mostrar al público que se podía hacer Arte hasta con lo que no merece ser considerado cultura en absoluto: los cómics. Matiz importante y a tener en cuenta. Esta idea, creemos, se malinterpretó en el inicio de los años setenta, así como las conclusiones del *underground* americano, que es donde se pusieron en evidencia las propuestas estéticas más rompedoras al final de la década florida. No se trataba solamente de emular las composiciones infantiles de Edelmann, ni era cuestión de ceñir la obra a la combinación de posibilidades que ofrecían las mejoradas técnicas de impresión en offset. Se trataba de narrar algo nuevo, diferente pero comunicativo, estuviera arropado o no por un envoltorio llamativo.

Lo sorprendente es que los dibujantes que recalaron en *Drácula* para hacer horror procedían de un ámbito creativo más deudor de Briggs (Beà, Maroto, Sió o Giménez se habían hartado de dibujar historietas románticas) y ahora ensayaban de golpe con la sicodelia, en la que sólo había bebido Solsona.



Alfonso Figueras mezcló a sus hombrecillos habituales con los mitos del horror cinematográfico.

A la luz de todo lo comentado, los autores de *Drácula,* en suma, dieron un recital de colores sin sentido narrativo claro. Tras las excelentes imágenes de portada, prometedoras de un universo terrorífico sugerente, se aportaron dosis de fantasía heroica algo feble, fantasías sencillas con aire *steampunk*, fábulas mitológicas

descocadas, alguna historieta de relleno nada sorpresiva, varias reflexiones sobre el horror cotidiano y parodias simples de los monstruos cinematográficos.

Hacia el miedo doméstico.

Después de la aparición y muerte de *Drácula,* los primeros doce números de esta colección de Buru Lan, en 1971, conviene reflexionar sobre el pobre horizonte que vieron los narradores gráficos del horror en los tebeos españoles. Gasca intentó subirse al carro de la *artisticidad* con este producto, antes que a la moda del horror, seguramente convencido de que hacer historietas sobre espléndido soporte y con esplendorosos colores bastaba para sumarse a la corriente europea (francesa) que reclamaba para la historieta un estatus dentro de las artes. Él mismo ha reconocido que no planteó *Drácula* como revista de horror, sino como publicación de fantasía en sentido lato. Y lo que siguió a *Drácula* fue una ristra de títulos de ciencia ficción y aventuras.

Número 1 de la renovada Drácula, de 1972.

El horror que vino después llegó de EE UU principalmente. De Francia, apenas. De otros países, nada. En nuestro país iniciamos un periodo convulso, en el que la sociedad salía de una dictadura para entrar en una etapa aperturista de las libertades en la que los reclamos del público se concentraron en la oferta de lo no visto (el erotismo, sobre todo) y en la crítica antes vedada, en este caso a través de la parodia y la sátira. Con todo, el horror se atisbaría en algunas producciones españolas de finales de los setenta.

Drácula abría una década de desconcierto y de dudas. Un periodo sombrío que contrastó poderosamente con el decenio anterior, pleno de esperanzas. Al inicio de los setenta la crisis sacudió cualquier atisbo de optimismo a causa del bloqueo en el suministro de petróleo, lo cual avivo unas tensiones en el llamado Oriente Medio que aún continúan. Esa crispación política, sumada a la desestabilización del poder en gran parte del mundo (EE UU, Chile, Argentina y casi toda Latinoamérica, los países soviéticos satélites, hasta llegar a Irán) produjeron una quiebra en la conciencia del proyecto de la modernidad, y como consecuencia fueron cayendo los ideales utópicos, y luego los proyectos históricos. Se ha dicho que en el verano de 1968, en Praga y Varsovia, el marxismo acabó consigo mismo dejando escapar, sin bozal, al capitalismo salvaje. Fue en el seno del desarrollo de este nuevo modelo socioeconómico para el mundo en el que el género del horror vivió una nueva vida.

En *Drácula* ya se atisbaron, tímidamente, algunos de los ejes por los que se conduciría el horror en la nueva década, a saber:

- La presencia del miedo a lo cotidiano: a objetos (como cortinas, chimeneas), a animales cercanos (como gatos, murciélagos, cucarachas), a vecinos o individuos próximos.

- Relatos en los que el final terrible para el protagonista no responde a una deuda o una culpa, aplicándosele castigo sin justificación (lo tenemos en algunas obras de Sió o Beà).

- La ruptura de las estructuras narrativas tradicionales. Tebar proponía en alguno de sus relatos una revisión del mito del vampiro, y desenfocaba la figura de Peter Pan o de otros personajes del folclor popular; Sió reflexiona sobre Alicia y su espejo. Figueras hacía lo propio con los iconos del terror cinematográfico.

- El atractivo de la figura femenina como materialización del terror o como canalización del sadismo: está en todas las portadas de *Drácula*, en *Agar-Agar* es ella misma el reclamo, gran parte del atractivo de *Wolff* consistió en el desfile de bellas mozas ataviadas con lo mínimo permitido, Sió tituló casi todas sus historietas con un nombre femenino y las muchachas en flor eran sus protagonistas.

- El uso de técnicas y efectos llevados desde la fotografía o el cine a la historieta, como el vaciado de siluetas, la manipulación de las masas de negro con diferentes técnicas, el rayado, etc., que lograba epatar al lector pero no por ello narrar mejor, salvo algún caso aislado ("Brassière" es precisamente una historieta en la que el efecto articula el relato).

Aquellas ideas y aplicaciones fueron invocadas a destiempo por Buru Lan, como se ha dicho. *Drácula* ha quedado, pues, como hito en la "maduración" de la historieta española, y, analizada hoy, se antoja más como un ejercicio de estilo que no pudo fraguar en un mercado plagado de productos ya probados (o regurgitados) en otros mercados.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- BURU LAN Y DRÁCULA. LUIS GASCA RESPONDE.
Sagas
Drácula (Stoker)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "DRACULA DE BURU LAN. HORROR EN LA QUIEBRA DE LA MODERNIDAD" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dracula_de_buru_lan_horror_en_la_quiebra_de_la_modernidad.html

LA CIMITARRA DE DAMOCLES. EL TERROR AL OTRO LADO DE LAS VIÑETAS (SEVILLA, 01-II-2010)

Autor: LOMBILLA
De su serie: LA NAVE DE LOS LOCOS, entrega 4

Notas: Artículo del humorista gráfico y escritor José Luis Castro Lombilla, acerca de la polémica acaecida a raíz de una caricatura sobre Mahoma del humorista gráfico danés Kurt Westergaard, a quien intentaron asesinar a principios de enero de 2010.

Kurt Westergaard, autor de la famosa caricatura de Mahoma

LA CIMITARRA DE DAMOCLES. EL TERROR AL OTRO LADO DE LAS VIÑETAS

La famosa caricatura de Kurt Westergaard

Como un perverso "efecto mariposa", el despliegue de un periódico danés, enorme lepidóptero de papel que exhibía a modo de irreverentes ocelos caricaturas y chistes de Mahoma, provocó la radical transformación de miles de "buenos y pacíficos" musulmanes "doctor Jekyll" en violentos y demenciales "mister Hyde" con turbante que salieron en masa para ejecutar una improvisada fatua contra todo infiel que cogiera un lápiz sin ponerle antes el preceptivo burka.

Lejos de ser un asunto pasajero, como alucinadas vestales del terror los líderes fundamentalistas se han ocupado de mantener encendido el fuego del odio contra los dibujantes daneses. La simbólica mariposa provocadora de tanta locura continúa llevando hoy en su tórax una calavera tatuada con la indeleble tinta del más cerril fanatismo religioso. Han pasado casi cinco años y esta "mariposa de la muerte" continúa agitando el aire de la sinrazón. El día 1 de enero de 2010, un somalí de 28 años armado con un hacha y un cuchillo penetró en la casa de Kurt Westergaard, el dibujante que caricaturizó a Mahoma con una bomba en el turbante. Por suerte, el terrorista fue detenido y el dibujante se encuentra, al menos de momento, a salvo.

La caricatura de Westergaard es, sin duda, el dibujo que más ha enardecido las ciegas pasiones religiosas de todos los que publicó el diario *Jyllands Posten* en septiembre de 2005. Desde entonces, el dibujante ha sido objeto de varios ataques y, junto a su mujer, ha tenido que cambiar de domicilio repetidas veces. El terror, pues, ha traspasado la "cuarta pared" de la viñeta para instalarse con

excluyente protagonismo en la vida de este humorista gráfico.

La manida sentencia "la realidad supera a la ficción" parece cumplirse con siniestra eficacia en el caso de la caricatura de Westergaard. Cualquier invención, por terrorífica u horrorosa que sea, jamás podrá competir con esa azarosa realidad que representa con extraordinaria contundencia una turbamulta de ciegos islamistas soliviantados por una interesada campaña de agitación integrista.

Viñeta realizada por el autor del presente documento

En su excelente ensayo "La génesis del miedo. Elementos de horror y terror en la historieta española hasta 1960" (*Tebeosfera*, 20-XI-2009), Javier Alcázar aborda la disyuntiva semántica entre "terror" y "horror" para clasificar de manera conveniente las historietas según los elementos que las constituyan, aceptando la distinción que de los dos términos hace la cultura anglosajona, según la cual "terror" es el miedo enorme ante una circunstancia dada, y "horror", el que se da cuando el hecho que lo provoca es sobrenatural, ajeno a lo humano. A pesar de que sus virtuales verdugos salidos directamente de la caricatura pudieran parecer ogros, demonios o cualquier otro tipo de monstruosa creación fantástica, parece claro, por tanto, que la trágica realidad de Kurt Westergaard, si quisiéramos aplicarle estos postulados taxonómicos, por así decir, pertenecería al ámbito del terror y no al del horror; por más que esta diferenciación pudiera parecerle baladí, naturalmente, al dibujante danés amenazado de muerte. Y, ciertamente, más allá de las definiciones para encuadrar la situación que vive Kurt Westergaard, lo verdaderamente relevante es que con un simple dibujo, una certera caricatura con la que se pretendía criticar al terrorismo islamista, se ha invertido el orden normal de la dicotomía realidad-ficción. Como escrito por un demente epígono de Lewis Carroll, la ficción terrorista representada por Westergaard ha saltado al otro lado del espejo deformante de la caricatura para alojarse con impertinente y asesina contumacia en su realidad diaria. Parafraseando el acertado título del apartado que dedica Javier Alcázar a las historietas durante la Guerra Civil Española en el ensayo citado: "1936-1939: cuando el terror cotidiano desborda a la ficción", en la vida de Kurt Westergaard el terrorismo cotidiano ha desbordado a la ficción.

Es cierto que la caricatura periodística no crea ficciones sino que interpreta la realidad. Como también es cierto que no participa del género del horror, pues su objetivo es diametralmente opuesto, es decir, a través de la parodia busca una reacción festiva, ya sea reflexiva y crítica o tan sólo divertida. La caricatura no pretende causar miedo a pesar de que el personaje representado sea pavoroso, como es el caso del estereotipo de terrorista dibujado por Westergaard. El miedo lo ha de causar necesariamente la espantosa realidad que la caricatura retrata.

El "Dios Cristiano" echándose un pulso con Alá, para el tomo *¡Dios Mio! Guerra de Civilizaciones*. Por J.L. Martín, editado por *El Jueves*.

La caricatura es un efectivo y necesario medio para desactivar la carga de terror que la realidad inflige; una válvula de escape a la que se recurre para desahogar de la tensión que provoca la actualidad. De hecho, la decisión de publicar dibujos sobre Mahoma en el diario *Jyllands Posten* respondía a una necesidad de debatir la autocensura que algunos artistas y críticos daneses ejercían motivados por el miedo a represalias de grupos islamistas afincados en Dinamarca. Se utilizaba pues el recurso del humor para luchar contra el miedo.

A diferencia de lo que ocurre en la historieta temática de horror, que pretende asustar a un lector que goza de cierto placer estético en sentir miedo con unas historias imaginarias, la caricatura procura todo lo contrario: desdramatizar el terror de la realidad. El lector de una historieta de horror siente miedo leyéndola en la seguridad de que al cerrar el cómic esos peligros con los que ha disfrutado sintiendo miedo desaparecen, se esfuman. Sin embargo, cuando se observa la caricatura que representa una realidad espeluznante como es la del fundamentalismo islamista, la realidad queda por un momento suspendida, paralizada por efecto de la comicidad inherente al dibujo, mientras el lector ríe o tan sólo sonríe o, simplemente, reflexiona. La caricatura no puede dar miedo. La realidad sí. Y esta terrible realidad en la que un orate con anteojeras espoleado por el fanatismo integrista se cuela en la casa de un dibujante para matarlo por realizar una caricatura, realmente lo da. Un buen argumento, desgraciadamente, para hacer una historieta digna del mejor Robert E. Howard.

Algunos sectores han pretendido englobar lo que se ha llamado "Crisis de las caricaturas" dentro de un supuesto "Choque de Civilizaciones". Al observar la angustiosa realidad en la que está inmerso el dibujante Kurt Westergaard, este artificial concepto en el que sin duda subyace el miedo, es decir, el triunfo del terror como arma para aherrojar la libertad de expresión, se antoja cuando menos ingenuo. El asesinato es incompatible con la civilización. Existen muchas culturas, pero civilización sólo puede existir una. Lo demás es barbarie. En su conferencia titulada "Sátira, intromisión y transgresión. El humor como atentado gráfico" (impartida en mayo de 2007 en unas jornadas de estudio del humor que organizó la Universidad de Sevilla y publicada por la editorial Padilla en el volumen *Morfología del humor II. Fabricantes*), Manuel Barrero analiza con rigor esta cuestión:

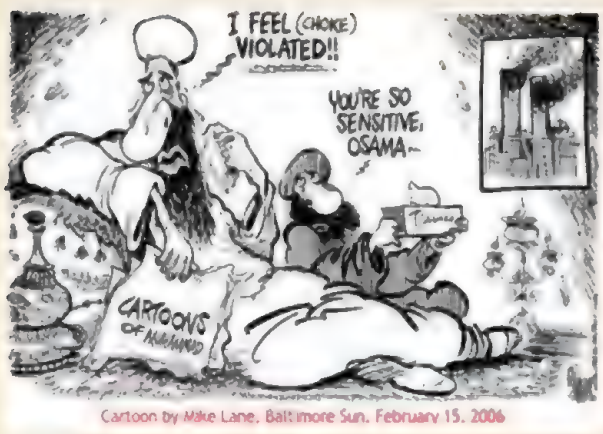
> «Varios diarios trataron la crisis de las viñetas como un ejemplo del llamado Choque de Civilizaciones (en oposición a la Alianza de Civilizaciones puesta en marcha por la coalición de presidentes Zapatero/Erdogan en noviembre de 2005), ya que entendían que la crisis implicaba un choque de culturas. Si nos ceñimos a las imágenes que iniciaron la discordia, antes que eso deberíamos

hablar de un choque de conceptos, el del venerable derecho a expresarse libremente contra la inmarcesible imagen del profeta de Alá. Pero estos son aspectos arbitrarios, uno relacionado con la religión y otro con la libertad democrática, que difícilmente pueden conciliarse para efectuar cualquier tipo de razonamiento. El artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos reza:

Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

»Este derecho es uno de los pilares del sistema democrático occidental y no cabe la opción de crear colectividades con derechos especiales o superiores superpuestos al derecho de crítica. O sea, la sátira constituye un derecho de la cultura occidental que se define como eminentemente laica y que, por eso mismo, no puede ni debe someterse a la injerencia de quienes manejan dogmas sobre la base de la interpretación de un texto críptico escrito hace 2.000 años, sea éste la Biblia, la Torah, el Corán o cualquier otro.

»Es cierto que también los cuerpos legales previenen el derecho al honor, a la propia imagen y al respeto de las creencias religiosas, pero la sátira no consiste en pisotear esos derechos, sino en poner en solfa la dimensión social o política que las figuras públicas, incluyéndose las religiosas, desempeñan en la sociedad». (pp. 61 y 62).



A la vista de esta insufrible irracionalidad con la que se pretende por medio del terror someter las conciencias a una ideología religiosa al modo en que Procusto ajustaba los cuerpos de sus invitados a la cama en la que los hacía dormir (ora cortándoles partes del cuerpo si éstas sobresalían, ora estirándolos con crueldad si eran pequeños hasta que quedaran convenientemente acomodados), sorprende el clamoroso silencio, cuando no taxativo desprecio a los dibujantes daneses por una parte importante de los medios europeos.

En España, la brecha ideológica que mantiene a los medios de comunicación miserablemente atrincherados en una sempiterna guerra civil de papel, ha tenido fiel reflejo en las posturas de sus editorialistas gráficos. Mientras los imanes integristas arengaban a una muchedumbre de musulmanes enfurecidos por unas caricaturas que ni siquiera habían visto, como polarizados por otros imanes igualmente intransigentes los dibujantes se orientaban cada cual en la dirección conveniente magnetizados por el férreo polo del sectarismo impuesto por sus respectivos medios. Un caso paradigmático resultó ser la viñeta publicada por Forges en el diario *El País* (periódico que decidió no mostrar los dibujos de

Mahoma pese a ser noticia de primer orden), el día 10 de febrero de 2006 en la que, con infantil demagogia, el célebre humorista español dibujó una enorme mancha negra que representaba la información sobre las llamadas "caricaturas de Mahoma" («Océano de tinta y bites por las caricaturas»), a la que hacía contrastar con unos escasos puntitos apenas visibles que simbolizaban la exigua información dada sobre el hambre en el mundo, el maltrato a las mujeres y otros asuntos igualmente dramáticos. Tristemente desconcertante resultaba esta crítica hacia la información de un tema de innegable interés periodístico viniendo, además, de un autor que no duda en distraer su respetada mirada de esos problemas realmente acuciantes para dedicarla en numerosas ocasiones a un costumbrismo tan gracioso como ramplón, por ejemplo. Esta especie de enmascarada deserción de la función crítica del dibujante parecía responder más a una impostura política que a una verdadera motivación moral del autor. Sus declaraciones al respecto en una entrevista realizada en diciembre de 2008 para *Tebeosfera* evidencian esta certeza. Al ser interpelado sobre su supuesto desagrado por las caricaturas, Forges contestó lo siguiente: «Lo de las caricaturas no fue el motivo de mi disgusto; lo que me molestó es que una publicación europea de ultraderecha empleara la excusa de los dibujos para azuzar más aún a los integristas musulmanes, y en cierta forma darles la razón ante sus huestes de fanáticos». Esta llamativa motivación para repudiar a los caricaturistas daneses deslegitimando sus obras con la arbitraria descalificación de "ultraderechista" aplicada a la publicación que les dio cobijo ha servido de simplón comodín con el que algunos medios y dibujantes autodenominados "de izquierdas" justifican su oposición a los dibujantes daneses. Curiosamente, los mismos que se manifiestan con solidaria intrepidez para defender la portada sicalíptica que el semanario *El Jueves* dedicó a los príncipes; lucha con un alto grado de compromiso por la libertad de expresión, y, de camino, menos peligrosa, tratándose de la familia real en la España democrática, que la defensa de unos dibujos fachas anatematizados por la furia de Alá. Pero ya nos decía don Quijote que uno de los efectos del miedo es turbar los sentidos.

La viñeta de Forges publicada en *El País* el día 10-II-2006.

Tras el último intento de asesinato de Westergaard las reacciones por parte de los dibujantes españoles han sido prácticamente inexistentes, como si de pronto todos se hubiesen convertido en personajes de Herman Melville y emularan a Bartleby, aquel escribiente que no hace ni dice nada y que por toda contestación cuando se le encarga un trabajo o se le pide que cuente algo responde siempre lo mismo: "Preferiría no hacerlo". (Esta fue, sin duda, la medrosa posición adop-

tada por la revista *El Jueves* en la famosa portada que dedicaron al asunto de los dibujos de Mahoma en 2006: «Íbamos a dibujar a Mahoma... ¡Pero nos hemos cagao!»).

Parece, pues, que finalmente la postura que preconizaba Forges en su viñeta ha triunfado y la mayoría de humoristas españoles están dedicando sus valientes dibujos al hambre en el mundo mientras Kurt Westergaard, ese peligroso dibujante de extrema derecha que ha destruido junto a sus compañeros del *Jyllands Posten* la Alianza de Civilizaciones, anda de un lado para otro cumpliendo una penitencia inexcusable para purgar sus pecados contra la buena armonía del universo.

La citada portada de *El Jueves* en la que la mascota de la revista aparece "borrando" una supuesta caricatura de Mahoma

En un capítulo de *Los hermanos Karamázov,* en el desarrollo de una discusión en una taberna, el racionalista y ateo Iván Karamázov proponía a su hermano el novicio Aliosha una hipótesis inquietante con la que pretendía demostrarle sus motivaciones para rechazar a Dios. Le pedía al hermano que tratara de imaginarse que él mismo era el arquitecto del edificio del destino humano con el propósito último de hacer feliz al hombre, de proporcionarle al fin la paz y sosiego; mas para lograrlo le era absolutamente necesario e inevitable torturar a una niña inocente. Después le exhortaba a que respondiera si estaría de acuerdo en ser el arquitecto en esas condiciones. A la luz de críticas como las de un creador de opinión tan importante como Forges o la "prudente" actitud de un medio tan poderoso como *El Jueves*, tan felices ambos en su próspero mundo de éxito y "paz"; de armónica convivencia con los poderes democráticos con los que lidian en un combate incruento, felizmente democrático (a pesar de la desproporcionada retirada de ejemplares por orden de un juez y el posterior juicio por la conocida portada de los príncipes, que se saldó, por cierto, con un espectacular aumento en la tirada de la revista); a esa luz, se decía, quizás cobre sentido plantearse de una manera simbólica la turbadora posibilidad expuesta por Iván Karamázov consistente en sacrificar a un inocente para conseguir la paz. Tal vez Kurt Westergaard debiera entregarse a las hordas fundamentalistas para propiciar, al fin, paz y sosiego en el dichoso mundo de los comprometidos dibujantes que tanto hacen por la libertad de expresión desde sus cómodas tribunas sin necesidad de que ningún "ultraderechista" danés con ínfulas venga a ponerlos en incómodas tesituras...

Esta hipótesis, qué duda cabe, si no diera terror, daría risa.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- EL DISEÑO DE LO INCORRECTO. LA CONFIGURACIÓN DEL HUMOR GRÁFICO
- LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA VIÑETA

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
LOMBILLA (2010): "LA CIMITARRA DE DAMOCLES. EL TERROR AL OTRO LADO DE LAS VIÑETAS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_cimitarra_de_damocles_el_terror_al_otro_lado_de_las_vinetas.html

HORROR SE ESCRIBE CON HACHE (SEVILLA, 02-II-2010)

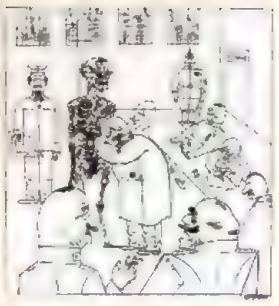
Autor: LOMBILLA
De su serie: LA NAVE DE LOS LOCOS, entrega 5

Notas: Repaso del humorista gráfico y escritor José Luis Castro Lombilla al humorismo gráfico negro, tenebroso y cadavérico, de algunos de los más ilustres humoristas. A la derecha, la Catrina de Posada, risueña calavera que resume el espíritu de este escrito.

HORROR SE ESCRIBE CON HACHE.

DEL ESQUELETO DE BÉCQUER A LAS CENIZAS DE ERMENGOL (ANTOLOGÍA SELECTA DE CRÁNEOS ILUSTRES)

Jardiel Poncela dejó dicho que el humorismo, como todos los campos espirituales, es infinito e inconmensurable y que no se puede saber de él sino que limita al Norte con la muerte; al Sur con el nacimiento; al Este con el razonamiento, y al Oeste con la pasión. Y ésa es, precisamente, la brújula retórica que nos señala el rumbo adecuado para establecer, con más o menos acierto, la vinculación existente entre el "horror" y el campo específico del humor gráfico.



Imágenes que cita el autor, todas relacionadas con la medicina: de Hogarth (*Lección de anatomía*), Ensor (*Los malos médicos*) y Grosz (*Los curanderos*).

Si bien no se puede decir que el humor gráfico participe del género del horror, sí que parece claro, no obstante, que se relaciona de una manera activa con él a través del humor negro, norte magnético de esta particular brújula expuesta por el autor de *Amor se escribe sin hache* que linda con la muerte: su principal caballo de batalla temático.

A pesar de ser un humorista literario, las opiniones de Jardiel Poncela son fácilmente extrapolables al dibujo de humor, pues según palabras de Máximo San Juan, recordadas por Iván Tubau en *El humor gráfico en la prensa del franquismo*, el chiste gráfico es un género literario. Y lo mismo ocurre con el criterio del gran escritor Pío Baroja, quien en su especial meditación sobre el humor, *La caverna del humorismo*, nos habla del "humorismo macabro": «Naturalmente, el

humorismo no se ha podido parar con respeto ante la muerte, por el contrario, ha encontrado en ella una serie de motivos de bufonadas y de risa».

El humor gráfico interpreta la vida resaltando su lado cómico. Por más que tome de base para crear las ideas humorísticas aspectos horrorosos o terroríficos de la realidad, entre los objetivos del humor gráfico jamás estará el de causar miedo. Por su propia esencia, el humor desactiva la carga de horror que la realidad transmite en el momento mismo de representarla. Al igual que Midas convertía en oro lo que tocaba, una viñeta humorística transforma en risa o reflexiva sonrisa la realidad cuando entra en contacto con ella, por horrorosa que sea. El humor negro sería, pues, un recurso para conjurar el miedo a la muerte.

La lista de autores que han cultivado este género está llena de firmas notables: William Hogarth en Inglaterra; James Ensor en Bélgica; Roland Topor en Francia; G. Grosz en Alemania... Y en España, de honda tradición macabra, el humor ha hundido sus raíces en el fértil suelo roturado por Goya para fructificar en un humor negro tan castizo como sustancioso. Mingote, Gila, Regueiro, Abelenda, Summers, José Antonio Garmendia, Perich o El Roto son humoristas que, con más o menos dedicación, han dejado grandes muestras del género con las que se han enfrentado no sólo a la muerte sino también a otros aspectos de la vida que causan repulsión o terror como la violencia, la decrepitud, la pobreza, la enfermedad..., y que sin duda también son elementos inherentes al humor negro. Pero el ingrediente estrella, el símbolo por antonomasia de una buena composición de humor negro con toda seguridad es la calavera, espejo siniestro que nos muestra con su impertinente sonrisa el inexorable futuro. Más que al humor macabro de Pío Baroja, el dibujo de esqueletos en una viñeta humorística pertenecería al humor "macabrón", adjetivo creado por el ingenio lingüístico de José Luis Coll y que él definía como «exageradamente fúnebre» en su divertido y brillante diccionario.

Algunos de los humoristas españoles citados. De izquierda a derecha y de arriba abajo: Mingote, Garmendia, El Perich, Gila, Regueiro, Summers y Abelenda.

Ciertamente, no puede haber nada más fúnebre que un esqueleto, por lo que parece lógico pensar que no habrá manifestaciones más claramente identificables con el humor negro que las que reflejan esa constatación palpable de la muerte.

Danzas de la muerte: A la izquierda, grabado del siglo XV. Sobre este texto, fresco gótico.

Esta especie de silogismo cogido por los pelos, esta argumentación tan discutible como cierta, serviría, no obstante, para emparentar a los humoristas gráficos con aquellos artistas antiguos que exorcizaban el miedo a la muerte a través de su reflejo burlesco. Cuando un humorista gráfico dibuja una calavera, aun sin saberlo está recogiendo el testigo de aquellas danzas macabras con las que los moralistas medievales recordaban a todos el poder igualador de la muerte. Posiblemente el germen del humor gráfico haya que buscarlo en esa danzarina iconografía inspirada por las constantes epidemias de peste que asolaron Europa durante la Edad Media. Las Danzas de la Muerte constituían una corrosiva sátira social, una suerte de comunismo funesto a través del cual las clases sociales quedaban abolidas. Heredero de aquella necesidad crítica, el humorismo gráfico no ha dudado en dibujar constantemente a esos descarnados representantes de la muerte que son los esqueletos; esos mismos, por cierto, que, conscientes de su protagonismo en cualquier obra sobre el horror, piden ya, quizás con una urgencia un tanto insolente, salir a escena para realizar, si no unas danzas aleccionadoras, sí, al menos, bastante pintorescas. Hagamos, pues, una admirable aunque subjetiva selección de esqueletos cachondos, no sin antes leer, naturalmente, un poco más a Pío Baroja que es algo que siempre enriquece a la par que da lustre a cualquier texto por poco meritorio que éste sea. En su obra citada, La caverna del humorismo, nos instruye don Pío acerca del origen de las Danzas de la Muerte: «La idea de hacer danzantes a los pobres Macabeos ha dado origen a la danza macabra. El buen Macabeo, levantando su pierna esquelética en el aire, es un motivo de risa. Un esqueleto es siempre algo grotesco, y a veces también un muerto

reciente». Saquemos a bailar, por consiguiente, algunos difuntos ilustres. ¡Que Dios nos coja confesados!

LAS GOLONDRINAS EXTRAVAGANTES DE BÉCQUER.

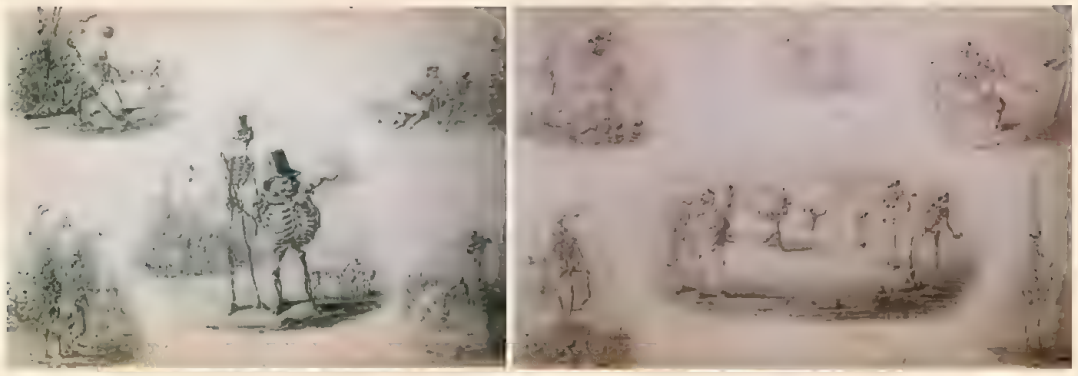
El mito de poeta lánguido y sentimentaloide con el que aburridos exégetas de la obra de Gustavo Adolfo Bécquer acostumbraron a generaciones de españoles, quedó felizmente destruido cuando descubrimos las fabulosas láminas de esa transgresora serie llamada *Los borbones en pelota* que firmaba Sem, seudónimo con el que los hermanos Valeriano y Gustavo Adolfo Bécquer satirizaron a Isabel II y su "corte de los milagros". Con esos dibujos en los que mostraban a la reina en actitudes pornográficas junto a sus amantes, los hermanos Bécquer demostraron ser unos humoristas gráficos a la altura de Francisco Ortego, con el que precisamente compartían el seudónimo Sem en *Gil Blas*, la revista en la que aparecieron estas magníficas muestras de humor satírico.

Pero antes de las fabulosas sátiras contra la monarquía, Gustavo Adolfo Bécquer había dejado su impronta de buen dibujante de humor en diversos álbumes de juventud, como los dos que dedicó a la musa de sus rimas, Julia Espín y que se encuentran en la Biblioteca Nacional de Madrid. En estos álbumes, encontramos unas delirantes estampas macabras que recuerdan las Danzas de la Muerte de Brueghel, por ejemplo, pero pasadas por un humor posromántico.

Las dos primeras estampas atribuidas a Bécquer que comenta el autor.

En el primer álbum, entre diversos dibujos de escenas operísticas, demonios y diablesas, delicadas damas, funciones teatrales, caballeros medievales o algunas escenas callejeras, incluye Bécquer algunos chistes de impagable humor negro. En un cementerio, un hombre abre un ataúd en el que puede verse a una dama que ha empezado a corromperse mientras un elegante caballero que la mira exclama: «Cáscaras!! cómo ha cambiado!» [sic]. En una viñeta titulada Día de difuntos, un esqueleto entreabre su nicho para recoger la tarjeta que le tiende un caballero, el muerto dice: «No recibo», y el caballero, mientras levanta educadamente su chistera, contesta: «Pues hai queda la targeta» [sic]. En otro dibujo, una pareja de elegantes esqueletos tocados con chisteras, la de ella con velo, cabalgan sobre unos caballos también descarnados conformando una humorística estampa de paseo ecuestre. Igualmente cómica resulta otra escena de costumbrismo burgués en la que el esqueleto de un hombre vestido convenientemente de frac toca un piano mientras un elegante esqueleto de dama con miriñaque escucha de pie. Pero es en el segundo álbum donde se encuentran reunidas la mayor parte de estas imágenes humorísticas del Bécquer más disparatado y macabro. Bajo el título *Les mort pour rire. Bizarreries dédiées à mademoiselle Julie par G.A. Becker* [sic] (Los muertos de risa. Extravagancias dedicadas a la señorita Julia por Gustavo Adolfo Bécquer), recoge el poeta dibujante una divertida co-

lección de dibujos "esqueléticos" que vienen precedidos por una macabra alegoría del mundo del artista y su musa, a modo de portada, en la que ésta observa cómo aquél trabaja mientras al otro lado de la amorosa escena se contrapone un cementerio en el que un esqueleto con gorro de bufón los observa chulescamente apoyado en una tumba. El grupo que sigue es una buena muestra del mejor humor negro becqueriano a través de dibujos con los que parece querer invertir la jerarquía de la naturaleza, dando vida a los difuntos en una peculiar reedición del tópico del mundo al revés: dos esqueletos que juegan al tenis con la cabeza de un tercero; un esqueleto con gorro militar y pata de palo que pasea por el parque con el esqueleto de un niño de la mano; dos esqueletos burgueses con chistera, uno gordo y otro flaco, que pasean muy ufanos y risueños mientras fuman en pipa; una mujer viva y un esqueleto sentados en el suelo de un cementerio que protagonizan un cómico almuerzo campestre; esqueletos danzarines que bailan al son que les toca un diablillo violinista desde lo alto de una cruz; esqueletos toreros que desafían de nuevo a la muerte realizando una faena de ultratumba a la osamenta de un toro; esqueletos acróbatas que ejecutan divertidas escenas circenses; un patético esqueleto que actúa disfrazado tal vez de Hamlet ante la atenta mirada de un público cadavérico; un esqueleto jinete con sombrero de copa que cabalga por el cementerio; esqueletos de antiguos militares que realizan con descarnada marcialidad un patético desfile castrense; un duelo de esqueletos que pelean ante la atenta mirada de sus padrinos también esqueletos; una joven difunta aún sin corromper que sale de su ataúd y es saludada con educación por varios esqueletos corteses; esqueletos a caballo que luchan en un torneo mortuorio; un esqueleto de mujer que se asoma a su nicho como una Julieta fiambre para ser cortejada por un Romeo de huesos mondados... Un esquelético acopio de humor negro, en fin, que muestra el ingenio humorístico del gran poeta sevillano.



Otras dos estampas atribuidas a Bécquer que comenta el autor. Debajo, detalle de la primera.

En el riguroso ensayo *Pintura y Literatura en Gustavo Adolfo Bécquer* (premio Manuel Alvar de Estudios Humanísticos 2006), el profesor Jesús Rubio Jiménez, que en 1996 editó estos álbumes en el anuario *El gnomo, boletín de estudios*

becquerianos, nos da algunas claves para comprender estas "extravagancias" de Gustavo Adolfo, estas "rarezas" que tanto contrastan con el Bécquer de las famosas y manidas golondrinas: «Un aspecto sobre todo llamó la atención en los álbumes de Julia a los primeros que los vieron o ahora tras su edición: la abundancia de dibujos macabros; la presencia de la corrupción y la muerte, que sorprenden en unas colecciones de dibujos dedicados a una señorita a la que se pretende enamorar. Lo que pueden tener de repulsivo queda claramente atenuado si se ahonda en la tradición de la que proceden y terminan por descubrirnos un Gustavo Adolfo más coherente de lo que podría parecer a primera vista, un dibujante cultivador del humorismo romántico de la mejor tradición».

Equiparable al de los grandes dibujantes franceses de mediados del siglo XIX, el humorismo macabro de las "extravagancias" de Bécquer es deudor de esa tradición estética que impregna el arte postromántico, heredada de Goya o Callot, en la que lo grotesco es un elemento fundamental. Jesús Rubio Jiménez lo deja claro en su ensayo: «Estas *bizarreries* y otras del primer álbum, deben ser vistas dentro de esta tradición que Bécquer hace suya y a través de la cual mostrará también sus obsesiones. En sus *bizarreries* -como corresponde al género y el momento postromántico en que fueron dibujadas- no desaparece cierto tono de juego, aunque sarcástico y atrevido. La voluntad de conjurar la muerte mediante la risa se adivina detrás de esta actividad. Son una manifestación más del humorismo postromántico. En este aspecto no difieren los planteamientos de Bécquer de algunos de los expuestos por Baudelaire en sus ensayos sobre la risa y lo cómico en las artes plásticas o en sus ensayos sobre el humorismo de la caricatura, conectándolo con lo grotesco romántico».

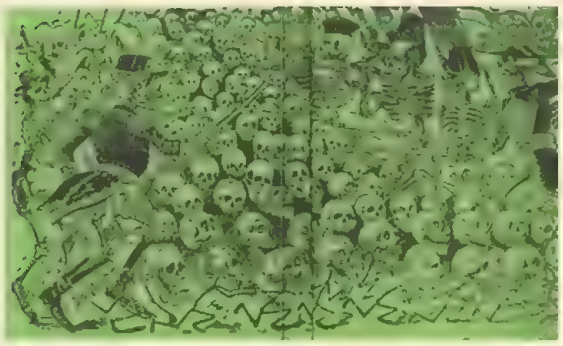
Decía Dostoievski que la literatura rusa de su tiempo nacía bajo el abrigo de Gogol para significar la influencia del relato *El abrigo*. A la vista de las *Bizarreries*, cuando "mudos y absortos y de rodillas, como se adora a Dios ante el altar" contemplamos estos divertidos esqueletos, bien podríamos decir que todo el humor negro de nuestro tiempo viene de las calaveras de Bécquer; como esa con la que juegan al tenis unos "muertos de risa" deportistas y que ahora, quizás por efecto de un revés demasiado fuerte, sobrevuela los límites de la pista para llegar como redondo testigo hasta el mismísimo México donde ya la recoge, con prontitud y esmero, José Guadalupe Posada, siguiente emplazado de esta singular danza antológica.

LA CATRINA RISUEÑA DE POSADA

Resulta difícil no ver a José Guadalupe Posada como un esqueleto con bigote y leontina en la famosa fotografía que le tomaron en 1899. A pesar de su aspecto felizmente orondo, está tan presente en nosotros ese imaginario entre burlón y macabro de sus calaveras, que no podemos evitar imaginarlo como una de ellas cuando lo vemos posando en la puerta de su taller de grabado en Ciudad de México.

Heredero de una tradición literaria y gráfica popular que se originó en la Europa de la baja Edad Media, Posada es sin duda el mayor exponente de ese grabado que en el siglo XVI embarcó en el puerto de Sevilla para llegar a México. Considerado como fundamental para la historia de la cultura mexicana, el dibujante y grabador Posada es su artista gráfico por antonomasia.

Aunque el total de grabados con esqueletos y cráneos representa un porcentaje pequeño de la totalidad de su obra, a Posada se le conoce como "el novio de la muerte" por su reinterpretación de las Danzas de la Muerte medievales en dibujos satíricos para periódicos dirigidos a la clase obrera. De la ingente producción de litografías, xilografías, cincografías y fotograbados de Posada, salta un risueño ejército de esqueletos montaraces para recordarnos el triunfo de la muerte. Pero, más allá de esto, las calaveras de Posada no tenían como objetivo hablar de la muerte en un sentido religioso o trascendente, sino, como recuerda la historiadora Montserrat Galí Boadella en su ensayo sobre el grabador mexicano, *José Guadalupe Posada, tradición y modernidad en imágenes* publicado en 2006 por el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo «Es una reflexión sobre los vivos, sus defectos, sus flaquezas y sus vicios. Así, las calaveras no tienen en el fondo mucho que ver con la muerte y mucho menos con reflexiones trascendentes, sino con todo aquello de los vivos que se presta a la sátira, la burla y al "relajo"». Las calaveras de Posada reflejan la podredumbre política y social del México de la época. En palabras de Galí, el grabado de Posada «se transforma en un desfile de personajes, desde los más grotescos hasta los más entrañables: los fenómenos de la naturaleza, los borrachos, los aguadores y demás vendedores callejeros, las soldaderas, los vendedores en los tianguis, las indígenas en las trajineras de Xochimilco y Santa Anita, políticos, bandidos, cirqueros y maromeros, charros a caballo, policías y federales; éstos a su vez los transforma en calaveras, y entonces, el desfile de la vida se convierte en la Danza macabra».



Dos grabados típicos de Posada, representando a soldados y a mesoneras.

Uno de sus epígonos más conocidos, el muralista Diego Rivera, que lo comparaba con Goya o Callot, decía que fue el precursor de un nuevo tipo de artista que desde una perspectiva crítica reflexionaba sobre la relación entre el poder y el ciudadano. Rivera resume magistralmente la filosofía de José Guadalupe Posada: «Todos son calaveras, desde los gatos y garbanceras hasta don Porfirio y Zapata, pasando por todos los rancheros, artesanos y catrines, sin olvidar a los obreros, campesinos y hasta los gachupines. Seguramente ninguna burguesía ha tenido tan mala suerte como la mexicana, por haber tenido como relator justiciero de sus modos, acciones y andanzas al grabador genial e incomparable Guadalupe Posada. Su buril agudo no dio cuartel ni a ricos ni a pobres; a éstos les señaló sus debilidades con simpatía, y a los otros, con cada grabado les arrojó a la cara el vitriolo que corroyó el metal en que Posada creó su obra».

Aunque desarrolló a lo largo de su extensa carrera los más diversos temas, desde crónicas de sucesos a cartas de amor, pasando por corridos, manuales técnicos, estampas religiosas, ilustraciones sobre tauromaquia, cuentos infantiles o las magníficas caricaturas políticas, una sola imagen identifica a Posada: La Catrina, feliz señorona de sonrisa eterna y penetrante mirada desde la oquedad de sus ojos, tocada con un exuberante sombrero emplumado que representa una burla a la clase alta del "Porfiriato", esa "historia" dentro de la historia de México bajo la férula del general Porfirio Díaz que existe porque la grabó Posada.

Otros dos grabados de Posada. El primero, alusivo al Quijote. El segundo representa a ciclistas.

José Guadalupe Posada, que se consideraba un trabajador más que un artista, puso sus calaveras al servicio de los sectores sociales que carecían de espacios públicos para expresar sus opiniones y sentimientos. Y así, no dudó en lanzar sus delirantes esqueletos, vanguardia festiva de la necesaria lucha por la modernización política y cultural de México, para denunciar con su humor la desigualdad e injusticia social existente en la sociedad porfiriana y cuestionar su moralidad. Con esas calaveras describió Posada el espíritu del pueblo mexicano desde los asuntos políticos, la vida cotidiana, el miedo al cambio de siglo, a los desastres naturales; sus creencias religiosas, la magia... Y demostró que la muerte no existe porque todos estamos muertos; sólo somos calaveras festivas que danzan sin parar, igualadas por la podredumbre y la corrupción las altas señoritingas enjoyadas y las pobres sirvientas, los altos mandatarios solemnes y los campesinos sudorosos. O el mismísimo don Quijote de huesos hidalgos que, lanza en ristre, desde un divertido grabado cabalga alanceando esqueletos y desfaciendo entuertos sobre la osamenta de Rocinante. O esas estilosas calaveras ciclistas de elegantes tocados que pedalean divertidas en una alocada carrera de muertos, quizás para huir del ejército de esqueletos que viven sus muertes con el mismo ardor guerrero con que vivieron sus vidas. O el mismísimo mito de don Juan, calavera pendenciero de cuencas vacías y hermosos bigotes. O las alegres calaveras garbanceras de las frívolas meseras. O La Catrina, que vuelve a salir en este baile de muertos para recordarnos con su mirada bromista que somos cadáveres disfrazados de nosotros mismos, pobres seres ilusos que sueñan que viven mientras la

calavera que llevamos puesta se ríe sabedora de su triunfo. Después, esta matrona emperejilada sacará a bailar guiñando coqueta uno de los ojos que no tiene a José Gutiérrez Solana, próximo danzante en este ritual jocosamente macabro. Y mientras ellos bailan, en nuestros oídos se queda resonando el eco cavernoso de las apodícticas palabras de José Guadalupe Posada: «La muerte es democrática, ya que a fin de cuentas, güera, morena, rica o pobre, toda la gente acaba siendo calavera».

LA VANITAS TABERNARIA DE SOLANA

Cuentan que Sísifo retuvo a la Muerte para salvarse de morir, pero al poco tiempo los dioses liberaron a la cautiva y castigaron severamente al secuestrador. Sísifo quiso burlarse de la muerte, pero fracasó. Solana, sin embargo, ha triunfado sobre ella. Lo que el fundador de Corinto no consiguió poniéndole grilletes lo ha logrado el pintor de la España negra encasquetándole una boina.

Las enseñanzas de las Danzas de la Muerte quedan inmediatamente anuladas cuando observamos el esqueleto que dibujó Solana como colofón ilustrativo de su novela *Florencio Cornejo*. El papa y el usurero; el emperador y el ermitaño; el rey y el labrador; la gran dama y la pastora, ante la muerte danzante todos son iguales... excepto los españoles de Solana.

Ilustración para *Florencio Cornejo*

Observando la magnífica ilustración humorística con la que cierra su novela, crónica solanesca de la agonía, muerte, velatorio y posterior entierro de Florencio Cornejo, no podemos por menos que reírnos del triunfo del humor (negro, naturalmente), sobre la muerte. Una carpetovetónica boina con el rabillo apuntando al cielo, como Dios manda, ha servido a Gutiérrez Solana para desafiar a la Muerte y vencer en el lance, pues ese esqueleto sin dientes y un acné de gusanos traviesos que se exhibe con orgullo macabro delante de un barril espitado, esto es, en una taberna como Dios, también, manda, representa la idiosincrasia española más allá de la muerte.

En el epílogo de *La España negra*, mientras descansa de su viaje mirando láminas de caricaturistas a los que tiene cariño, Solana dice del humorista Hogarth que era desconcertante y genial y que tras él iba todo el siglo XVIII. Sin duda, detrás de la desconcertante y genial calavera "emboinada" de Florencio Cornejo está todo el siglo XX español que vivió y retrató Solana. Y como Hogarth, de quien también dice que a veces se muestra como un caricaturista grotesco y hasta grosero, siempre es original. Solana tiene un algo de Hogarth y un mucho de Goya. Su interpretación de la muerte sigue la vieja tradición española y alcanza su culmen, según creemos, en ese Florencio Cornejo con boina tabernaria.

Goya, capricho 59: "y aún no se van!"

En su libro *Solana. Vida y pintura*, su amigo y biógrafo Manuel Sánchez-Camargo contaba que a Solana le gustaba llamarse «pintor de la muerte y de los muertos», ya que «era lo único que podía pintarse "en serio"». Ciertamente, su interpretación de la muerte encaja en esa tradición española de raíz medieval y por eso no está exenta esta caricatura fatal de intención moralizadora. Una filacteria con la leyenda «Hoy a mí y mañana a ti», sirve de eficaz memento mori a ese esqueleto tabernario que se agusana en una tasca de ultratumba comiendo pajaritos fritos y regando con generoso morapio la vacuidad de su garganta mientras nos recuerda la futilidad de la vida. Pero esta calavera, entre putrefacta y risueña, también insinúa la unicidad de los españoles ante la muerte. La muerte iguala a todos, sí, pero a los españoles los iguala la boina de Solana. Una Danza Macabra de muertos españoles es una carnavalesca hilera de esqueletos con boina que se han mirado en *El espejo de la muerte*, otra muestra genial de ese humor negro entre trágico y burlón que destilan los pinceles de Solana. Como algún dibujo preparatorio para el lienzo *El fin del mundo* en el que unos esqueletos jaraneros se llevan al "tío miserias", avaro salido directamente de un grabado de Goya.

Dibujos de Solana. A la izquierda, *El espejo de la muerte*. En el centro, *El tío miserias*. A la derecha, dibujo preparatorio para *El fin del mundo*.

Solana, que participó en diversos salones de humor como el *VIII Salón de Humoristas de Madrid* en 1922, era un humorista capaz de llevar su humor más allá de los lienzos. Afirmaba que de no haber sido pintor le hubiera gustado convertirse en un famoso criminal; y en el prólogo de *La España negra*, "prólogo de un muerto", se veía a sí mismo dentro de un ataúd y rodeado de cirios encendidos. También consideraba al gran caricaturista francés Honoré Daumier como «el Balzac del lápiz», pero es él mismo, con su burlesca concepción de la muerte, quien ha conformado una especie de "Comedia humana" castiza de retozonas máscaras danzantes. Romeros, peinadoras, mascarones de carnaval, coristas, chulos, prostitutas, disciplinantes, toreros, criadas o mendigos, cuando llega la hora, todos los personajes de Solana que representan a esa España tan negra como un mal pensamiento bailan detrás de la muerte. Como ahora mismo, que febriles, chirigoteros y con la boina puesta, naturalmente, se dirigen a Galicia para convocar, al son de una murga de muerte, a Castelao, continuador consecuente de esta

saga de risa macabra.

EL OJO DIFUNTO DE CASTELAO

Cultivador de un humor filosófico, a la vez tierno y escéptico, con sus *Cousas* (dibujos con pies en lengua gallega), Alfonso Daniel Rodríguez Castelao entra por méritos propios en esta miscelánea macabra gracias a un ojo. Como un Polifemo del humor gráfico, este ciclópeo humorista, político, pintor, médico y escritor, así como uno de los padres del nacionalismo gallego, posee un ojo para mirar a ese Norte del humorismo que limita con la muerte, según nos enseñó Jardiel. *Un ojo de vidrio. Memorias de un esqueleto* es una divertida suma de historias de esqueletos contadas por uno de ellos que conserva la vista gracias a un ojo de cristal que le pusieron en vida: «Aquel ojo que no me había servido de nada en la vida ahora me sirve para mirar. Loco de contento me saqué el ojo, le di cuatro besos y volví a ponerlo en su sitio».

Estos relatos, originalmente formaban parte de una conferencia sobre el humorismo y la caricatura, *Humorismo. Dibujo humorístico. Caricatura*, que Castelao pronunció en 1920 en Pontevedra y fueron publicados por primera vez en 1922 por la editorial Céltiga, de Ferrol. Junto a la conferencia, la editorial Trama reeditó estos relatos en 2001 en una deliciosa edición cuya portada, por cierto, reproduce una estupenda ilustración de José Guadalupe Posada, compañero antológico de Castelao en estas líneas funerarias.

Tres de las cuatro imágenes de este libro.

Un ojo de vidrio es una obra crítica y comprometida, salpicada de alusiones satíricas de tipo político y social, y con un final marcadamente anticaciquil. Pero, como apunta la editorial en la contraportada, es ante todo un ensayo teórico-práctico sobre el humorismo. Las memorias del esqueleto, referidas por éste en primera persona, están precedidas de un prólogo y un epílogo en los que también en primera persona habla el autor, médico y antiguo estudiante de Compostela, es decir, el propio Castelao, que lee las memorias del esqueleto tras habérselas comprado por cuatro cuartos, junto al ojo de cristal, a un enterrador sin escrúpulos del que se hace amigo por un interés empírico-humorístico, por así decir: «Un

enterrador sabe siempre muchas cosas y las cuenta con humorismo. Un enterrador de ciudad, que desnuda y descalza a los muertos para surtir las tiendas de ropa vieja, tiene que ser un hombre necesario para un humorista. Un enterrador, que saca un buen sueldo con el oro de los dientes de las calaveras, tenía que ser amigo mío».

Esta excelente muestra de humor negro literario viene acompañada de cuatro imágenes del propio Castelao que se alejan de su habitual y característico estilo realista, simple y seguro, de finas y elegantes curvas, sin manchas negras, con el que solía ilustrar sus viñetas de humor, muchas veces de inspiración rural. En las ilustraciones macabras de *Un ojo de vidrio* aparca Castelao sus reflexiones grafico-literarias, cuya intención es hacer pensar, para dejar una muestra de dibujo tenebrista, sin líneas, sólo iluminado por las manchas blancas de los esqueletos. En uno, cuatro esqueletos danzan cogidos de las manos, como si jugaran al corro: «Los esqueletos son tan tontos como las personas. Basta con decir que no piensan más que en bailar». Otro muestra a un lánguido esqueleto de mujer con la calavera ladeada («Expresión de tristeza y melancolía en este mundo»), llevando un pequeño esqueleto de niño en el regazo, que murió enamorada del hombre que se pudre debajo de la lápida sobre la que está sentada: «Y al mirar la piedra pude leer un epitafio en verso castellano y colgando de la cruz vi un retrato con marco de varilla dorado. Era un sargento de bigote rotundo fumando un puro con vitola». El tercer dibujo caricaturiza a un esqueleto con elegante ademán decimonónico: «Cuando entré me fui hacia una panda de esqueletos que estaban escuchando la cháchara de una calavera que tenía un agujero en una sien (calavera muy de suicida muy del siglo XIX)».

El vampiro

La última ilustración es la única que no muestra esqueletos, sino a un hombre de carne y hueso. Es un vampiro que todas las noches sale a chupar sangre de los vivos. La ilustración, a diferencia de lo que ocurre con las anteriores, no tiene ningún elemento humorístico. Como en los dibujos más "clásicos" de Castelao, la comicidad le llega a través del texto: «Quise saber quién había sido el vampiro en el mundo de los hombres y fui a leer su nombre de bronce en el rico mármol de la lápida. El nombre sólo me bastó: había sido un canalla que robaba para dar privilegios a su barriga de cerdo; amo de la justicia, robaba desde su confortable casa. ¿Para qué decir más? Era... ¡era un cacique!».

Para contextualizar *Un ojo de vidrio* en su época y ambiente, la editorial reproduce a modo de introducción una reseña de la primera edición que se hizo en la revista gallega *Nós* y que da algunas claves del humor negro de este gran humorista que, ya en el prólogo, dice que él es de los que se aprietan la cara para palpar la propia calavera, y que jamás huye de los cementerios: «El macabrismo es uno de los aspectos más dignos de estudio del arte de Castelao, cosa que en él y quizás en los otros está habitualmente unido al humorismo. El humor es cosa de gente reflexiva del Norte, y, por descontado, es algo ajeno a la Antigüedad clásica. Pues bien: el macabrismo es cosa del Norte y de la Edad Media. Y, por lo tanto, es cosa nuestra. El macabrismo de Castelao es el macabrismo de los primitivos flamencos, que él tanto ha estudiado. Él mismo es un primitivo, un medievalista, con toda la gracia y el espiritualismo y el rusticismo popular, sano y puro, de las almas prerrenacentistas. Lo que queda en nosotros de puro y bueno es lo

que nos hace comprender a Castelao».

Por su parte, en la conferencia incluida en el libro, el autor dice cosas muy interesantes acerca del humor: «Yo pienso que un humorista dibujante, como todo humorista, tiene que ser un buen psicólogo y, por lo mismo, impresionista»; «Ante la vida, su sentido crítico va desmigando cuanto mira y después de descomponer y analizar, exterioriza su análisis mostrándonos solamente los elementos escogidos por él. Ahí tienen por qué un dibujante humorista tiene que ser impresionista»; «Puede que no sean humorismo ni la sátira ni la ironía: pero aun así, creo que ante las penas de la Tierra oprimida, cualquier humorista de buena cepa gallega tiene que convertirse en satírico o ironista»; «Yo bien quisiera que mi Arte riese con esa risa de los niños, de los buenos, de los sanos y de los felices, pero como humorista gallego, profunda y sinceramente gallego, tengo que ahogar mis risas ante una verdad que llora»; «El humorismo interpreta la Vida de una manera sencilla y fuerte, no solamente plástica sino ideológica, y así como en el dibujo puro la forma es el fin, en el humorismo es un medio para expresar ideas»; «Los dibujos humorísticos tienen un alto valor para la Historia, pues debajo de la risa o de la sonrisa descansa un comentario justo a la Realidad». Reflexiones cautivadoras con las que nos despedimos de estas memorias de ultratumba, menos ambiciosas que las de Chateaubriand pero sin duda más divertidas, mientras recordamos presos ya de cierta saudade esos dibujos de Castelao que son como instantáneas fotográficas en las que se ha colado, ahora lo vemos, una especie de espectro travieso que aparece por detrás de alguna lápida insigne para rasgar con una mueca gamberra la negritud del camposanto gallego. Es el fantasma calavera de Chumy Chúmez que, sin respetar la liturgia convocante de la muerte, aparece aquí no porque tenga que ir a San Andrés de Teixido para cumplir una promesa, sino porque a él, y nos parece de lo más normal, le da la real gana. Que pase..., qué le vamos a hacer.

LA BALADA DE LOS AHORCADOS DE CHUMY CHÚMEZ

De haber sido interpelado acerca de la identidad de los esqueletos que aparecen en sus viñetas, Chumy Chúmez muy bien podría haber contestado parafraseando a Flaubert: "La Muerte soy yo".

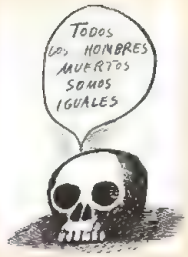
Después de ver una calavera dibujada por Chumy y leer lo que dice, resulta imposible dejar de pensar que no es una representación iconográfica de la muerte sino una creación original suya. La muerte, pues, sería algo así como la madame Bovary de Chumy Chúmez; igual de adúltera, probablemente, pero sin duda más graciosa. Chumy Chúmez era una especie de demiurgo travieso que se planteaba las viñetas de esqueletos con premeditación creacionista desde su nacimiento hasta su defunción y posterior corrupción. Así, la niña bestia que da de beber la sangre de una cabeza recién cortada a una ovejita, por ejemplo, no es más que el antecedente carnal, la forma primaria por decirlo de alguna manera, del esqueleto que más tarde dirá «No está reservado el derecho de admisión». Sin embargo, dejar crecer a una niña sádica y esperar que muera puede resultar bastante aburrido, por lo que Chumy optó por cargarse antes a sus personajes para que continuaran en las prodigiosas viñetas macabras sus cuitas vitales, si se acepta, claro está, la contradicción. El caso es que Chumy Chúmez, no pudiendo esperar a que sus

monigotes cumplieran de una manera natural el ciclo de la vida, no dudó en ahorcarlos a la menor ocasión para poder así explotarlos en ese otro departamento de su holding creativo que son las viñetas de esqueletos. Si Chumy Chúmez hizo tantos chistes de ahorcados sin duda fue para poder surtir de muertos sus magníficas viñetas de esqueletos y calaveras festivas. Esos fabulosos chistes de ahorcados, que para sí los quisiera Françoise Villon, serían, pues, la antesala mortuoria de los extraordinarios chistes macabros de calaveras.

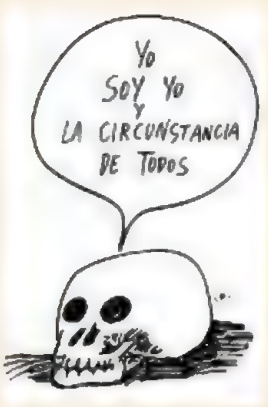
Esta es, qué duda cabe, una hipótesis como otra cualquiera, muy discutible y hasta reprobable, sin embargo, no parece descabellado pensar que Chumy Chúmez, consciente del enorme valor de esas viñetas negras llenas de esqueletos blancos, hubiera adoptado esa maquiavélica estrategia. En cualquier caso, las motivaciones no nos importan. Aquí, lo único relevante es que entre el precioso legado artístico de este dibujante antropólogo; de este humorista filósofo (valga la redundancia); de este inmenso y valleinclanesco cráneo "previlegiado", se encuentra una colección de viñetas con esqueletos parlantes que por sí solas elevan el humor negro al rango de Arte con mayúsculas... ("Más o menos", podría ser la oportuna apostilla con la que alguno de esos estupendos esqueletos desactivara estas afirmaciones rimbombantes que tanto contrastan, además, con el lúcido escepticismo destilado por Chumy en sus viñetas de muertos).

Traicionando el precepto que dice "De mortuis nil nisi bonum", y siguiendo sin

embargo ese otro que decreta que cada barco aguante su vela, Chumy Chúmez saca a pasear sus esqueletos por las viñetas con aséptico respeto a su condición. De esta forma, encontraremos que el aristócrata arrogante en vida seguirá tratando con desdén a sus inferiores en la muerte («Señor conde, ¿puedo ya tutearle?»); de igual forma, el "macho ibérico" que fue rijoso en vida levantará sin dudar la lápida de su sepultura en la muerte para mirar con descaro bajo las faldas de cualquier mujer que se le ponga a tiro. Aunque a veces, aplicando su peculiar mirada marxista de la vida («Todos los hombres muertos somos iguales»), con inusual generosidad y sin que sirva de precedente, Chumy puede dejar que algún difunto se redima: «Yo he especulado mucho con el suelo, pero ahora que conozco la cosa más a fondo estoy avergonzado».



Realmente, tantas viñetas de muertos no pueden significar nada bueno. Emulando a Chumy en lo de ciscarse en el latinajo ese de unas líneas arriba, que viene a significar que de los muertos no se diga nada sino lo bueno, realmente habría que concluir que esa profusión de calaveras en su obra responde a una mórbida propensión hacia lo escatológico fruto de una megalomanía que le hace arrogarse atribuciones bíblicas ciertamente exageradas. En numerosas ocasiones, convierte sus viñetas en pequeñas "vanitas" extraídas directamente del *Eclesiastés*: «Yo soy yo y la circunstancia de todos», dice una impertinente calavera que Chumy lanza contra los lectores cogiéndola de sus cuencas vacías, con maneras de buen jugador de bolos.



En su ensayo *De la palabra a la imagen: el chiste gráfico de Chumy Chúmez*, publicado en 2008 en Tebeosfera, el doctor José Antonio Llera analiza con rigurosidad el humor negro de Chumy: «Los tópicos literarios y pictóricos de la vanitas barroca y del *memento mori* están sin duda en la obra de Chumy Chúmez (ya sea en forma de calavera parlante y hamletiana o de ángel emboscado). Lápidas, tumbas, mausoleos, esqueletos... Chumy se aproxima así a uno de los grandes pintores del 98: José Gutiérrez Solana. Sin olvidar precedentes literarios señeros como el Quevedo de *Los sueños* o el Valle-Inclán de los esperpentos. La memoria ancestral de lances de honor, la recua de señoras con mantilla junto a sus pobres siameses y la caricatura de las fuerzas vivas forman parte de una nueva reedición de la España negra. La combinación grotesca entre lo humano y lo inanimado con apariencia humana de óleos como *El espejo de la muerte* (1929) influye decisivamente en nuestro dibujante, por no citar cuadros como *El fin del mundo* (1932), *La procesión de la muerte* (1930) o *El osario* (1931). Sin embargo, Chumy Chúmez juega con esos modelos, los parodia, ya que la muerte se halla

desprovista de cualquier solemnidad moralizante. (...) La presencia de la muerte, reprimida por la cultura, degenera en un sentimiento de angustia. Chumy Chúmez, sin embargo, disfruta convocándola, representándola, vistiéndola de humoradas. Tal vez así trama o ensaya su exorcismo. De esta forma, como los cínicos antiguos, cita a la naturaleza y voltea el gran tabú de la cultura occidental contemporánea».

Con su obsesión por la muerte y los muertos, Chumy Chúmez ha hecho una curiosa reinterpretación de la teoría de la comunicación, llegando a convertir por su cuenta aquello de "El medio es el mensaje" en "La calavera es el mensaje". Y, ciertamente, el mensaje de Chumy, toda la filosofía de este macabro MacLuhan castizo, nos llega con nitidez gracias a esas aleccionadoras calaveras iluminadas por la deslumbrante luz de su ubicuo sol. Calaveras que, según soplen las musas, serán patéticas: «Tengo la edad que represento»; quejosas: «¡Y no paran de reproducirse!»; acojonantes: «Soy tú»; noctámbulas: «¡Serenooo...»; ridículas: un esqueleto militar que conserva banda y medalla... En cualquier caso, siempre efectivas.

Estas calaveras son un reflejo fiel de la sociedad en la que vivieron, un espejo en el que mirarnos y comprender que Chumy Chúmez no hacía caricatura sino que pintaba del natural. Por muy horrorosa que sea la visión de ultratumba; por muy desagradable que nos resulte enfrentarnos con nuestros propios defectos retratados por el implacable pincel de Chumy, a la vista de sus obras no tenemos más remedio que repetir aquellos argumentos con los que fray José de Sigüenza defendió la obra de El Bosco: «Si hay algunos absurdos aquí, son nuestros, no suyos». Y después, sólo nos queda disponernos a disfrutar con el baile de un nuevo danzante a quien los potentes focos de este circo macabro van ya iluminando: Ermengol, digno heredero de Chumy Chúmez que espera paciente en la pista central para realizar sus malabares artísticos y que, sorprendentemente y para regocijo de todos, aún está vivo; circunstancia que no le desautoriza en absoluto para comparecer al baile de muertos, pues, como muy bien le recuerda una educada señora esqueleto en una viñeta de Chumy, eso no durará mucho: «Anda, niño. ¿Cómo tienes que despedirte de estos señores tan simpáticos?», y el niño esqueleto responde: «¡Hasta pronto!».

LAS CENIZAS EPICÚREAS DE ERMENGOL

Poco podía imaginar Mary Shelley en aquel verano de 1816, cuando instigada por Lord Byron en Villa Diodati ideó un cuento de terror, que la monstruosa criatura a la que había dado una existencia literaria cobraría algún día vida real. Más allá de las imposturas del cinematógrafo, Frankenstein realmente vive. Se llama Ermengol Tolsà y reside en España.

Ermengol es un monstruoso humorista gráfico hecho con trozos de difuntos. Sin embargo, a diferencia del engendro de Mary Shelley, él ha sido creado a partir sólo de huesos; de ahí, sin duda, su afición a dibujar esqueletos. El científico demente que lo creó le puso el cráneo lírico de Bécquer; le incrustó los sonrientes dientes de la Catrina de Posada; le encajó la boina calcificada de Solana y le metió en una de las cuencas el ojo de cristal de Castelao que había comprado a un enterrador gallego. Para completarlo, le pidió el resto de huesos a Chumy Chúmez, que por generosidad y por quitarse ciertos dolores óseos que su hipocondría post mórtem le obligaba a sufrir, los entregó de muy buen grado. Y así, galvanizado por los huesos de sus mayores cobró vida y se puso a dibujar esqueletos como si le fuera la vida en ello. O la muerte.

Siguiendo la huella de sus "esqueletos" mayores, este dibujante argentino con acento catalán y currículum interplanetario (ha publicado en multitud de medios de ámbito local, nacional e internacional y, además, fue premio Mingote en 1993), en 2005 publicó con la editorial Milenio un delicioso libro con forma de ataúd llamado *RIP*, en el que, sin embargo, y a pesar del significativo título, no ha respetado el descanso eterno de los finados, pues, con una impertinencia inadmisible, se ha puesto a levantar con despreocupada alegría las losas de las tumbas para hurgar con su impertinente lápiz en la intimidad de los muertos, como un diablo Cojuelo de ultratumba. De ahí la airada reacción de un esqueleto que, al sentirse molesto por tan descarada mirada, ha levantado su dedo admonitorio para espetarle convenientemente una escalofriante y aleccionadora verdad: «La mujer que me sedujo a mí, viene ahora a por ti».

A pesar de todo, la imagen íntima de estos esqueletos que retrata Ermengol sale muy bien parada. Cuando superamos la aprensión que provoca tener este pequeño ataúd entre las manos y lo abrimos, nos encontramos con un grupo de esqueletos entrañables, ingenuos, reflexivos y siempre razonablemente divertidos. Co-

mo el que juega a introducirse los huesos de sus dedos entre las costillas para sacar las puntitas y hacerse así la ilusión de tener todavía pezones. O ese galante que intenta guiñarle un ojo a la rubia de la tumba de al lado pero no le sale. O el coqueto que deja pasear por su cabeza a los gusanos: «Los dejo porque así parece como si tuviera pelo». O ese otro, que, candoroso, se sorprende de estar adelgazando: «En las últimas semanas no he hecho más que añadir agujeros al cinturón». No obstante, también los hay orgullosos de su descarnamiento: «¡Esto es una dieta de adelgazamiento y no las estafas que hay por ahí!».

Realmente, se podría decir que esta diversión macabra propuesta por Ermengol es un canto a la felicidad en la otra vida, una especie de exaltación de la muerte como estado perfecto. «Yo tenía diabetes, ácido úrico, colesterol, triglicéridos, tensión alta... la incineración me lo ha curado todo», dice una satisfecha calavera hecha cenizas desde el interior de una sobria urna. Si descartamos la posibilidad de que haya sido untado por alguna empresa de cremación para que haga publicidad, tendríamos que inferir que Ermengol es un epicúreo con barretina que ha sustituido "El Jardín" ateniense por un camposanto moderno en el que los difuntos pueden alcanzar la feliz ataraxia con más holgura que en la Grecia clásica. Pero que nadie se engañe, las cosas no están tan claras. Al observar una pequeña calavera unida solamente a su columna, como un flagelo de vértebras, y leer lo que dice: «Voy a intentar convertirme en un espermatozoide y así comenzar de nuevo...», nos entran dudas y pensamos que quizás bajo su apariencia de agradable libro de humor, de muestra simpática de genio creativo, este ataúd de papel quizás esconda una defensa nietzscheana del mito del eterno retorno: o sea, que Ermengol, además de epicúreo sería también un estoico como la copa de un pino... Cosa que, por otra parte, no parece ser óbice para disfrutar su trabajo humorístico plenamente. Lo más probable es que ese estado entre delirante y filosófico en el que parece debatirse este autor que tan bien dibuja la negrura de los cementerios sea fruto de un descreimiento provocado por una decepción religiosa. Sólo hay que mirar a uno de sus esqueletos para llegar a esta conclusión: «No era así como me imaginaba yo el paraíso que me describía el cura aquel...».

Los magníficos esqueletos de Ermengol están acompañados en este singular libro por unos ocurrentes y oportunos epitafios escritos por el autor catalán Xavier Macià, como, por ejemplo: «Siempre fui un calavera, y ahora se me ve entera»; o «No dejes que la muerte te amargue la existencia»; o «aunque de muchos vi la suerte, nada aprendí de la muerte», elocuentes leyendas que bien pueden servir como perfecto colofón a este "diálogo de los muertos" que no hemos mantenido con Luciano de Samosata sino con otros excelentes humoristas que reaparecen tan sólo un momento para despedirse mientras bailan frenéticos una sensual y promiscua Danza Macabra de la que huye despavorido, cosa muy lógica por otra parte, el último compareciente en esta antología caprichosa que merecería más

atención de la que ha tenido, mas no podrá ser, pues bien pudiéramos aplicar a estas insuficientes líneas otro epitafio de los que aparecen en *RIP*: «Tampoco aquí nada es eterno».

¡Vaya por Dios!

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- DE LA PALABRA A LA IMAGEN: EL CHISTE GRÁFICO DE CHUMY CHÚMEZ
Publicaciones relacionadas
- CASTELAO (EVEREST GALICIA, 1987)
- CASTELAO EN COMIC (NOSA TERRA, 1989)
- EDICIONES DE BOLSILLO (PENINSULA, 1970)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
LOMBILLA (2010): "HORROR SE ESCRIBE CON HACHE" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/horror_se_escribe_con_hache.html

LA NAVE DE LOS DIPSODAS (SEVILLA, 04-II-2010)

Autor: LOMBILLA
De su serie: LA NAVE DE LOS LOCOS, entrega 6

Notas: Reseña del libro TRATADO DEL BUEN USO DEL VINO SEGUIDO DE LOS SUEÑOS RARÍFICOS DE PANTAGRUEL, obra de François Rabelais publicada por el sello Melusina. A la derecha, una de las imágenes que recoge este volumen.

LA NAVE DE LOS DIPSODAS

En el relato *El monje negro*, de Chéjov, para responder a un personaje que alucinaba, otro dijo: «Es una alucinación, pero la alucinación es real porque forma parte del ser humano y, por tanto, de la Naturaleza». A la vista de los 120 grabados que conforman esa alucinante "nave de los locos" llamada *Los sueños rarísficos de Pantagruel*, editados en 2009 por la editorial Melusina, resulta difícil estar de acuerdo con Chéjov, pues estos monstruosos dibujos no parecen haber salido de la imaginación de un ser humano sino de la aberrante fantasía de algún demiurgo cachondo. También pudiera pensarse que han sido creadas directamente por la amorosa mano del Supremo Hacedor, con el fin último de aleccionar a los hombres. Esta suposición nos llevaría a pensar en una didáctica representación de deformaciones físicas como signo de deformidad moral. Y no sería raro aceptar tal presunción, tratándose de criaturas relacionadas con el insaciable rey de los dipsodas: el grandísimo Pantagruel, creación a su vez de Rabelais, ese escritor obsceno (según la Sorbona), o impío y ateo (según Calvino). Realmente, estas animalistas y barbáricas imágenes no tienen una paternidad clara. Fueron publicadas por primera vez en París en 1565, doce años después de la muerte de Rabelais y, según una nota a la exquisita edición de Melusina firmada por Rufus Axis, hoy en día se cree que el verdadero autor es un tal François Desprez o Deserpres, si bien el debate no está cerrado.

Imágenes de las páginas 56, 141, 152 y 49 que cita el autor de este texto.

Quizás a la mente que engendró estas variaciones sobre el tema de lo monstruoso, en la línea de la obra de pintores como Brueghel o El Bosco, le ocurrió lo mismo que a la madre de Pantagruel cuando lo alumbró, que murió de mal parto, pues la criatura era tan grande y pesaba tanto que no pudo salir a la luz sin sacrificar a su madre... Resulta "rabelesianamente" cómico imaginar a estas grotescas criaturas salir de la cabeza de su creador

como Atenea salió de la de su padre. Ninguna cabeza humana podría quedar indemne después de parir a un elefantiásico ser de enorme nariz rematada en una ruedecilla dentada (p. 56); o a un aberrante pez antropoide de cuya boca sale otro pez menor que también escupe otro más pequeño mientras con una sierra se raja la barriga de la que le salen otros muchos pececillos (p. 141). Con toda seguridad, la cabeza de la que salieron estas inquietantes criaturas explotaría al salir de ella un engendro cabezón de enorme joroba (p. 152) al modo de aquellos "montíferos" o "porta-montañas" que nos describía el difunto M. alcofribas, álter ego de Rabelais, en el primer capítulo del libro de Pantagruel.

Páginas 50, 51, 52 y 53 del libro que reseña el autor.

Estos delirios pantagruélicos tienen claras reminiscencias de aquellas aberraciones recogidas en bestiarios medievales de la que, sin duda, son deudores. Así, están presentes los *blemmyae*, esos seres sin cabeza que llevan la cara en el tronco; o los *sciopod* de una sola pierna con un pie gigantesco; o los *cinocéfalos*, hombres con cabeza de perro...

A pesar de su apariencia sobrenatural, elemento por el que, según el canon anglosajón seguido para distinguir entre "terror" y "horror" en las obras de creación, habría que incluir estos sueños dentro del género del horror, su grotesca desmesura los convierte en una espectacular parodia de la humanidad a la que bien se le podría aplicar el texto que dedica Rabelais a los lectores al comienzo de *Gargantúa y Pantagruel*: «Amigos lectores que este libro leéis, renunciad a toda afección, y al leerlo, no os escandalicéis: no contiene mal ni infección, aunque tampoco gran perfección. Si no aprendéis, reiréis al menos; mi corazón no puede otra materia elegir al ver el pesar que os consume y mina; mejor es de risa que de llanto escribir, pues lo propio del hombre es reír».

Desde luego, parece innegable la intención satírica que esconden. Perfectamente distinguibles y recurrentes resultan algunos estamentos de la sociedad, como la iglesia o el militar: una especie de religioso que asoma su animalesca mandíbula por la capucha que le tapa la cabeza y empuja una extraño ingenio militar con ruedas, al que rodea con el tahalí con que también sostiene su espada, parecería un absurdo monje soldado (p. 49); o un ridículo militar pertrechado con una armadura imposible (p. 50); o un chocante soldado con la nariz casi tan larga como su fusil (p.51); o un risible mutante de boca acordonada que empuña una espada (p. 52); o un hombre al que le salen enormes pelos de la punta de la nariz, que esgrime un palo y lleva una bota con espuela en la cabeza (p. 53); o el raro personaje con labio belfo y nariz porcina que viste con capa pluvial y lleva en la cabeza un estrafalario gorro alrededor del cual vuela una multitud de moscas (p. 55); o un estrambótico personaje mitrado, con ínfulas que le llegan al suelo, que empuña una espada con pose amenazadora llevando un jarro atravesado en una de sus piernas acabada en garra mientras que la otra es un fuelle (p. 130); o el clérigo con cara de agresiva alimaña que guarda con avaricia sus hostias en un enorme saco que lleva colgado (p. 127).

No obstante, como dice en su nota Rufus Axis, «lo que estas imágenes refieren constituye aún un sabroso misterio sin resolver que ha dado pie, a lo largo de la historia, a innumerables creaciones artísticas». Así, nos cita tres ejemplos dispares como el techo de Prestongrange House, en Escocia, que incluye cuatro imágenes inspiradas en estos sueños rarificos; y las veinticinco litografías que Salvador Dalí realizó en 1973 bajo el título *Songes drolatiques de Pantagruel*, y el espectáculo multimedia que ideó el artista esloveno Zoltan

Krök y que se escenificó en Sydney en el año 2000 como protesta por el cambio de milenio.

Páginas 55, 130, 127 del libro que reseña el autor de este texto, y otra de propina.

Los sueños rarísimos de Pantagruel se publican por primera vez en lengua española junto al divertido *Tratado del buen uso del vino*, de Rabelais, extraño texto emparentado con el *Libro del buen amor*, del que sólo se conserva la edición medieval en checo rescatada en 1995. Según se lee en la contraportada del libro, «este opúsculo ensalza las virtudes de este notabilísimo psicotrópico que las gentes del Mediterráneo elaboramos y consumimos desde hace miles de años para buen provecho de nuestras sociedades y nuestros espíritus». Después de leer el embriagador tratado sobre el uso del vino, cabe preguntarse si los sueños rarísimos no serán más un producto del alcohol que del humor. Aunque, también pudiera ser, habida cuenta de que no está clara la autoría, que estas admirables criaturas pantagruélicas hayan sido creadas por el mismísimo Pantagruel a la manera en que engendraba hombrecillos y mujercillas en el capítulo XXVII de su libro, cuando, tras soltar un pedo que hizo temblar la tierra en nueve leguas a la redonda, con su aire corrompido «engendró más de cincuenta y tres mil hombres pequeños, enanos y contrahechos; luego, de un follón, engendró otras tantas mujeres pequeñas y encorvadas». Todo pudiera suceder. En cualquier caso, lo mejor será regocijarse en la lectura y visión de este libro en el que todo es sugestivamente monstruoso (hasta la editorial, Melusina, que es una mujer con cuerpo de serpiente), siguiendo los sabios consejos de Rabelais: «Regocijaos, amigos todos, y leed alegremente lo que ahora sigue, dando recreo al cuerpo en provecho de los riñones. Mas escuchad, grandísimos asnos (¡así tengáis moquillo!), no olvidéis beber a mi salud por igual, yo os imitaré sin tardanza...».

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
LOMBILLA (2010): "LA NAVE DE LOS DIPSODAS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_nave_de_los_dipsodas.html

LA PARODIA TERRORÍFICA. HORROR EN LOS TEBEOS DE HUMOR ESPAÑOLES BAJO LA DICTADURA. (SEVILLA, 06-II-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: A la derecha, imagen del tebeo más sorprendente de los comentados en este texto, aparecido al final de la década de los 1950, una época en la que la censura puso muchas dificultades a los autores y editores de historietas para mostrar en sus tebeos seres extraídos de la iconografía del horror.

LA PARODIA TERRORÍFICA.
HORROR EN LOS TEBEOS DE HUMOR ESPAÑOLES BAJO DICTADURA.

Nuestro agradecimiento a Javier Alcázar, Alejandro Capelo, Toni Marín Navarro, Alfons Moliné, Antonio Moreno, Dionisio Platel y Álvaro Pons, sin cuyos datos e imágenes no hubiera sido posible escribir este texto.

La evolución del género de horror en los tebeos españoles ha sido diferente de la que ha experimentado en otras tebeografías, con el ejemplo claro de la estadounidense, donde los cómics de crimen y horror florecieron hasta que los que se hicieron responsables de la preservación de la moral se percataron de su "potencial peligrosidad". En Reino Unido y Francia también hubo normativas que reprimieron el desarrollo del género durante las dos décadas que siguieron al final de la II Guerra Mundial. En España hubo, además, una dictadura, lo cual ahogó al género entre aventuras policíacas (las de Dan) o algunos apuntes excepcionales, de modo que la historieta de horror española entre 1948 y 1968 fue muy escasa.[1]

Pero... ¿y la parodia? ¿No pudo el horror deslizarse por esa rama, disimulado bajo las máscaras del humor? Ni eso. En la España de Franco hubo mucho miedo entre 1939 y 1949, pero los que se rieron después acallaron sus carcajadas al poco. Veamos por qué.

HISTORIETAS DE HORROR PARA PRODUCIR RISA

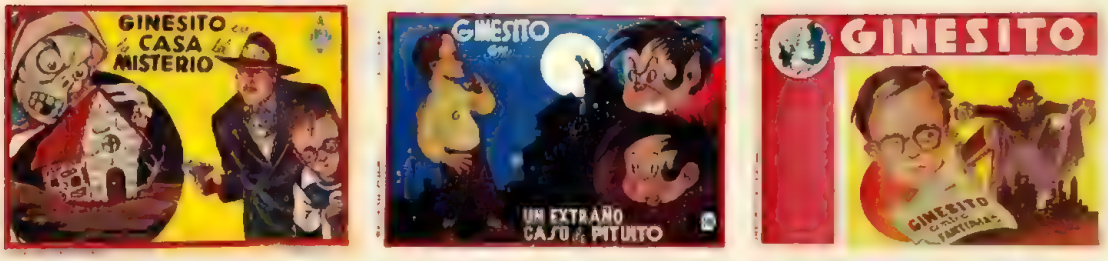
Parodiar consiste en recrear, una obra de arte, literaria, un hecho o un personaje, con el fin de emitir un mensaje, ligado a los anteriores pero con interés transgresor. Generalmente la parodia se hace con carácter irónico pero también sirve como homenaje porque (re)contextualiza lo parodiado[2]. Claro que para llegar a comprender la intencionalidad del autor de la parodia hay que conocer previamente no sólo el objeto que se parodia y su contexto, también al autor y el discurso

que se ha propuesto enlazar con él el crítico o el estudioso[3].

No entraremos en cuestiones de lingüística aquí, pero baste con reservar esa idea en nuestra mente: la de la difícil contextualización de lo parodiado ya que, a su vez, *recontextualiza* lo real y lo vivido. Este bache nos encontramos cuando tratamos de investigar la parodia del género de horror en España en los tebeos publicados entre 1940 y 1970, que son las fechas de la "sequía" del género en nuestra historieta[4]. Esto es así por la falta de corpus suficiente para contextualizar cada obra en su momento (mucho se ha hablado, por poner un ejemplo, del *Pulgarcito* de 1947 y del de 1952 pero actualmente no hay colecciones completas que los investigadores podamos consultar, sólo muestras), por la falta de datos sobre la gestión editorial y sus agentes (no hay entrevistas practicadas a los verdaderos protagonistas de aquellas ediciones, los editores, como Pantaleón o Juan Bruguera, como Rafael González, sólo alguna a abogados de empresa o guionistas, a algunos de los autores, y "testimonios" de esposas o secretarias, que no pueden aportar datos concretos sobre asientos, pactos o registros documentales de las editoriales), y por falta de una metodología de trabajo que permita obtener ideas claras de por qué o cómo surgieron ciertas series y por qué o cómo murieron otras o cambiaron los personajes.

Portadas de cuadernos de la colección *Infantil de las Grandes Aventuras*, de Hispano Americana, los números 41, 46 y 51.

Desde que se dio por finalizada la Guerra Civil, hubo un tiempo, aproximadamente de diez años, que gran parte de los historiadores coinciden en identificar con una continuación de la guerra. La precaria situación económica, la escasez del papel y el control gubernamental de la prensa impidió un desarrollo de la industria de los tebeos que pudiese a su vez explorar (y explotar) ciertos géneros, siendo los favorecidos los directamente proselitistas, los didácticos, los de aventura ensalzadora de lo heroico, así como los de humor blanco. Esto no sufrió alteraciones hasta el año 1947, cuando debido a los cambios en el Gobierno producidos entre 1945 y 1946, concretamente en las secretarías de las que dependían los tebeos,[5] se produjo un crecimiento en el número de publicaciones en circulación y un ascenso de la calidad media de las historietas publicadas. Fue a partir de entonces que brotaron ciertas historietas en algunos tebeos que parodiaban personajes o ambientes propios del horror gótico, los cuales se conocían en España desde los primeros años treinta gracias a sus adaptaciones en la novela popular y en el cine. Para elaborar alguna hipótesis de trabajo, enfocaremos nuestra atención sobre varios cuadernos y revistas de historietas que, por sus contenidos relacionados con personajes o iconografías del horror (gótico, literario, cinematográfico) demuestran que hubo cierta apetencia por este género entre 1947 y 1952, año en que casi todas las aportaciones tangentes con el género desaparecen por causa de la censura.



Portadas de la colección *Diamante amarillo* cuando se ofrecía la serie *Ginesito*. Se muestran aquí tres números en los que fue invitado algún representante del horror, lo que ocurrió hacia el final de la colección: 44, 54 y el presumible 58, pues no llevó numeración.

Esta sería una primera aproximación a los personajes, series y tebeos que estuvieron dedicados al horror, entendiendo que en sus contenidos desarrollaban elementos del género no como algo accesorio a la historieta sino como parte esencial de ella (y dejando en un aparte las apariciones de elementos del horror folclórico o de los representantes del gótico en las colecciones de aventuras o románticas[6]):

AÑO COLECCIÓN, SERIES, PERSONAJES Y COMENTARIOS

1944 *Infantil de las Grandes Aventuras*, colección de Hispano Americana que arranca en 1943 y que comienza a mostrar fantasmas y otros seres del horror gótico primero introducidos en los cuadernos de cuentos de hadas y, luego, a partir de 1944 aproximadamente, en cuadernos humorísticos como: *El gato aventurero, Historia de Pitusín* (ambos con brujas), *¡Gangsters!* (con fantasma), *Sinfonía nocturna* (objetos animados en casa de un dibujante) o *El castillo de los cuervos* (con castillo gótico),

1945 *Diamante amarillo*, colección de Editorial Rialto que comenzó mostrando una serie titulada *Satanás*, la cual tuvo que cambiar su título debido a que aludía al mismo Belcebú. Este nuevo título fue *Ginesito,* y ofreció las aventuras del mismo personaje, un niño aventurero pero que vive experiencias cargadas de comicidad. A partir del núm. 48, y con dibujos (muy pobres) de Perellón y de Ibarra, comenzaron a publicarse historietas con personajes tomados del cine o de la literatura de quiosco: núm. 48, *Ginesito y la casa misteriosa*, 50: *Ginesito y la momia*. 52: *Ginesito y el hombre invisible*. 54: *Ginesito y el extraordinario caso de Pituito* (un licántropo). 58: *Ginesito contra Fantomas*.

1945 *Chicos*, de Consuelo Gil, aparece una serie que se puede relacionar con el género, en el núm. 359: *S.O.S. en el Museo Diabólico*, de Puigmiquel, donde los personajes se encuentran con esqueletos andantes, sombras horribles, magos hindúes…

1946 Alfonso Figueras (un enamorado del cine y la fantasía, como sabemos) dibuja personajes extraídos de la iconografía del horror gótico en diversas publicaciones: en *Cuqui* (sello Cuqui) a *Mysto*; en *Chispa* (de Toray) a *Mefisto,* un fantasma que fuma en pipa. Ambos se los lleva el autor a las páginas de *Chicos* en este mismo año.

1946 En *Chicos* también, a partir del núm. 384 se desarrolla la serie *Se ha escapado la momia invisible*, de J. Canellas y C. Roca, que no tiene representantes del horror pero atrae a su público con llamadas a sus iconos. Igualmente ocurre con la obra de Puigmiquel *Los crímenes del gramófono* (desde el núm. 394), que se presenta con ciertas imágenes reminiscentes de las atmósferas terroríficas pero que no pasa de lograr cierto suspense con ambientes y algunos estrambóticos personajes.

1946 *Mundo infantil*, de Marco, aparece un personaje asimilable al género llamado Trifón Carcamonia, creación de Emili Boix, un detective que se enfrenta a una familia de vampiros que cometen actos horrendos.

1948 *Chispa*, revista de Toray, aparecen historietas de *El vampiro Draculín*, obra de Ayné

1948 *P.B.T.*, de Marco, abundan los fantasmas, tanto en la portada, en una aventura por entregas de autor desconocido como en el pliego central, donde Emili Boix ensayó historietas para leer con visor (iban aimpresas a dos tintas, naranja y gris, de modo que al interponer un celofan rojo entre papel y ojos aparecían fantasmas y duendes).

1948 *Chispa*, de Toray, aparecen historietas de *La bruja Pepe*, obra de G. Iranzo

1948 *Pulgarcito*, de Bruguera, Vázquez desarrolla la serie *La mansión de los espectros*, que es una historia seriada. Tiempo después, en este mismo título, en el núm. 169, Vázquez introduce a un espectro en la historieta "Un espíritu burlón", de la serie *Heliodoro Hipotenuso*.

1949 *Nicolás*, de Clíper. Alfonso Figueras realiza algunas historietas inspiradas directamente en el horror gótico, como "Noche de pesadilla" (en el núm. 94)

1950 *Búfalo*, del sello De Haro, Figueras crea a su *Mr. Hyde*, que en 1952 traslada a la revista *Pocholo*, pero por poco tiempo (y que rescataría mucho después).

1951 *El DDT contra las penas*, de Bruguera, Vázquez crea la serie *Azufrito*, protagonizada por un diablo maligno, que perdura entre los números 1 a 76. El personaje reaparece en 1964 en otra época de la revista.

1952 *Pocholo*, de Hispano Americana. Alfonso Figueras no sólo trae a estas páginas a su personaje Mr. Hyde, también crea a *Mr. Mosifón*, que se publicará en el lanzamiento del mismo sello *Almanaque Texas Bill*.

1952 *La Risa*, del sello Marco. Raf crea la tira *El fantasma Pepe,* que aparece al menos hasta 1953, aunque esporádicamente.

1952 *Garabatos*, del sello Toray. Ayné crea a *La familia Mediosusto*. Conocemos una aparición en el *Almanaque para 1953* de esta colección.

1952 *Jaimito*, de Valenciana. El autor Nin publicó en esta revista *Gori-Gori, el fantasma loco*, serie que cambió su título (presuntamente por presiones de los censores) por el de *El habitante del viejo castillo de Mockery*.

1957 *Tio Vivo*, del sello DER. Escobar crea la serie *Profesor Tenebro*.

1958 *Tio Vivo*, del sello DER, dedica un número al género: *EXTRAORDINARIO DEDICADO AL TERROR*.

Tres páginas de tres series aparecidas en *Chicos* en el año 1946, las cuales se comentan más adelante en el texto.

Esta tabla es incompleta, indudablemente, pues habrá más casos de los descritos, pero nos permite ver un intervalo definido en el que aflora y desaparece la presencia del horror paródico en nuestros tebeos. Primero con una tímida muestra de este tipo de personajes en los cuadernos de la mitad de los años cuarenta, y luego en las revistas de historietas con contenido heterogéneo, sobre todo a partir del año 1946, que es la fecha en la que tiene lugar el primer auge de la industria de la historieta en España. Los mejores ejemplos del horror paródico aparecen entre 1947 y 1952, siempre servidos por autores interesados en el género, como Ayné, Escobar, Iranzo y más claramente Figueras (que es el único que insiste),

descollando entre todos una creación de Vázquez, pues su diabólico cafre se mantiene en el quiosco más de un año. En 1953 ya no encontramos ejemplos de horror paródico en este tipo de publicaciones, y esto ocurre tanto en la historieta realista como en la humorística, con alguna excepción. Entre las salvedades encontramos varias historietas en las que aparecen fantasmas como invitados, en *El DDT contra las penas* de Bruguera (en lo sucesivo, *El DDT*), acaso en *Jaimito* (lo cual sería sorprendente, habida cuenta del tipo de historieta que solía publicar Valenciana), y de un modo extraordinario en el *Tio Vivo* de DER, que incorpora una nueva serie con un personaje abiertamente tenebroso, de Escobar, y además los editores / autores lanzaron un número dedicado expresamente al género, con los iconos del horror clásico expuestos en su portada: el codiciado *Extraordinario dedicado al terror*.

El número especial Terror del primer *Tio Vivo*.

Este caso, aislado, sólo puede explicarse atendiendo a las condiciones en las que se publicó aquel primer *Tio Vivo*, el editado por un colectivo de historietistas, sobre cuya edición es posible que no se aplicara el mismo control férreo ya instituido en Bruguera debido al pequeño tamaño de la empresa DER, o a la escasa o dispersa distribución de la revista *Tío Vivo* en los dos primeros años de vida editorial. Todo lo que podemos decir aquí no va más allá de la conjetura pues ni conocemos el funcionamiento empresarial de aquella aventura ni disponemos de datos sobre circulación o copia de las circulares que, en buena lógica, tuvo que ir recibiendo el editor de la comisión de censura correspondiente; además, tampoco hemos podido manejar ese tebeo especial dedicado a los iconos del horror, y su excepcionalidad únicamente nos sirve para intuir que no hubo otra manifestación, al menos de forma abierta y continuada, del horror paródico en los tebeos humorísticos hasta bien entrados los años sesenta. Las razones para este auge y caída de un género en tan corto lapso de tiempo (cinco años), y esto sí podemos argumentarlo, están íntimamente relacionadas con el momento político y sociológico que atravesaba el país.

EL TERROR EN SU CONTEXTO.

Los recientes esfuerzos invertidos en el rescate de la memoria de la última guerra civil vivida en España han dejado nuestra Historia sin llagas pero con cicatrices. Nos ha quedado claro que las marcas del pasado, los odios y los desencuentros, jamás desaparecerán, y que muchos de sus rastros permanecieron indelebles en

la cultura popular; por ejemplo, en los tebeos.

El periodo que fue de 1939 a 1949, por redondear el intervalo, fue de guerra continuada, de conflicto proseguido, porque la represión y la violencia que instauró el régimen de Franco sobre la población civil no podía tener otra denominación. Tanto fue así que la ONU no dudó en votar en contra del ingreso de España en la Asamblea en 1946, identificando nuestro país como un "Estado fascista". Si el país ya estaba sumido en la quiebra política y social, durante la segunda mitad de los cuarenta y la primera de los cincuenta lo estuvo también en lo económico. A raíz de la derrota del Eje y de la falta de conciliación con los países aliados tras la II Guerra Mundial, la España de Franco quedó a la deriva, aislada cultural, económica y políticamente, lo que condujo al pueblo a una autarquía angustiosa. Este cuadro general de comportamientos y costumbres, conformes pero a disgusto, se vio agravado por la regulación que estableció la moral cristiana y la censura consecuencia de ella, que se preocupó principalmente de la persecución de toda presencia de sexualidad en los medios impresos, audiovisuales y en los escenarios. Sabemos que el Gobierno de España buscó afanosamente apoyos en el Vaticano en este periodo como única posibilidad prevista por Franco para salir del aislamiento internacional, y es muy probable que esta fuese la razón principal para depositar en manos de la clase eclesiástica la regulación inquisitiva de toda ética ciudadana y de cada manifestación pública con el objeto de erradicar la concupiscencia.

En 1950, por fin, EE UU recomendó el fin del asilamiento diplomático de España, por el interés de aquel país por instalar en nuestro suelo bases militares, lo cual lograron mediante acuerdo en 1953, el mismo año en que España firmaba el concordato con la Santa Sede, en cuya redacción queda manifiesto el elevado interés de la Iglesia Católica por los acuerdos firmados, que aseguraban bienes muebles e inmuebles, seguridad y el mantenimiento del poder de la institución sobre la población y también sobre el Estado[7]. O sea, si la Iglesia participó en los mecanismos de la censura instaurados por el llamado Movimiento Nacional Trazando un símil obvio, la llamada Guerra Fría sacó a España de su periodo más negro mientras se mantenía, también fría, la libido. Hasta que llegara la reforma económica pasaría aún otro lustro, pero el terror de los cuarenta, el de la represión, parecía haber llegado a su fin, si bien no se despejaron sus

Número 585 de *Maravillas*, suplemento infantil del diario *Arriba*, que data de julio de 1952, pocos meses antes de que la censura eliminase a los espectros de los tebeos. Clic para ver la imagen en el blog *Viñetas*

brumas hasta que no se eliminaron las trazas de horror que aún quedaban en nuestras costumbres y publicaciones.

Ese terror al que aludimos, el real, se había implantado en el país tras la promulgación de la *Ley de Responsabilidades Políticas* en 1939, cuerpo legal creado para justificar los sistemáticos ejecuciones y asesinatos con las que se implantó el miedo entre la población durante casi una década. No hubo nuevas leyes para el control de la prensa, quedando vigente la "de Serrano Suñer" promulgada en 1938, de escaso interés por las revistas y folletos dirigidos a los niños. Los libros y revistas quedaron a merced de lo impuesto por el *Fuero de los Españoles* de 1945, que declaraba un conjunto de derechos y deberes realmente no reconocidos y que sólo servía para transmitir la mentalidad tradicionalista y católica del nuevo Régimen[8]. Nuestra economía, sumida durante años en la supervivencia, el mercado negro y el estraperlo, todo ello bajo un oscuro manto de corrupción, vislumbró una mejora con el fin de la autarquía en el año 1950, que trajo consigo una tímida liberalización de precios, del comercio, de la circulación de mercancías, todo lo cual condujo al fin del racionamiento de alimentos en 1952. Hasta inaugurar la década de los años cincuenta, los tebeos habían sido producidos y distribuidos masivamente, sin control de las tiradas ni asientos registrales, con una atención de la censura muy laxa (el miedo evitaba que los editores y los autores se pasaran de la raya), pero llegados a este punto, el Estado y sus Ministerios ya eran conscientes de que las revistas con historietas eran consumidas masivamente y procedieron a su regulación. Precisamente la fecha en la que se da "el primer paso en el control de la edición de tebeos"[9] es enero de 1952, al crear la Junta Asesora de la Prensa Infantil que emitió unas primeras *Normas sobre Prensa Infantil*. Esta Junta vería ampliadas sus atribuciones en 1954, y en 1955 y por Decreto del Ministerio, se publicó la normativa (Normas y Reglamento) definitiva a la que se verán sometidas las publicaciones infantiles y juveniles en España, quedando afectados todos los tebeos y revistas para la juventud.

Por lo que al género del horror respecta, la normativa que nos interesa de ese primer cuerpo legal es la que afectaba a las presencias sobrenaturales, y volvemos a citar el cuerpo legal que afecta a este tipo de figuras prohibiendo los...:

> «Cuentos de crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos que puedan perjudicar el sistema nervioso de los niños.
> Cuentos en los que se invoque el diablo para obtener algún éxito »[10].

Por lo tanto, y ante la prohibición expresa que la normativa de 1952 establecía para los tebeos, nos interesa centrarnos en ese lustro, el que transcurre entre 1946 y 1952, fechas de marcan el comienzo del remonte de la industria editorial de los tebeos, con lo que eso supuso para el barajado de temas y géneros, entre ellos el horror, que llevó aparejada la parodia del mismo género, hasta que se estableció la primera traba normativa de regulación de contenidos. Nos ha interesado centrarnos en una publicación que nace en el ecuador de ese periodo, la cual hemos podido estudiar con la suficiente amplitud, *El DDT*.[11] Este tebeo no fue meramente uno más de la editorial Bruguera, fue una publicación que reforzó la presencia en el mercado de un nuevo modelo de tebeo, la revista infantil / juvenil, que logró triunfar y que además reformuló la estética de las publicaciones de este tipo así como la oferta de contenidos. Con todo ello, *El DDT* marcaba diferencias con respecto a las revistas de historietas de otros sellos, y dio salida a un elenco de personajes que rápidamente se constituyeron en hitos de nuestra historieta.

EL HUMOR FRENTE LA AVENTURA Y EN LAS REVISTAS PARA MUCHACHOS.

Portada del almanaque para 1952 de TBO, datado en diciembre de 1951. En la historieta, titulada "El hambre", la imagen del cuadro aflora, cual fantasma, para consumir las viandas. Era la España de los estómagos vacíos, hasta los de los espíritus o las figuras representadas.

Se han elaborado algunos estudios sobre la evolución de las publicaciones de Bruguera y el crecimiento de sus tiradas, siempre con datos que hay que sopesar con cuidado. Juan Antonio Ramírez aportaba dos valiosos gráficos en su libro sobre la historieta cómica de posguerra, uno referido a la evolución de las tiradas por años de siete títulos de Bruguera y otra comparativa de ese crecimiento (en miles de ejemplares) con respecto a sus directas competidoras, Buigas y Valenciana[12]. Son datos que hay que tomar como referente a falta de otros pero que proceden de fuentes (datos del historiador Antonio Martín, los catálogos de publicaciones emitidos por agentes oficiales, recuerdos de Peñarroya, estimaciones del propio Ramírez) nunca lo suficientemente contrastadas o corroboradas con registros oficiales. No obstante, estas gráficas y tablas con cifras son de utilidad para nuestra acotación, ya que cubren el arco de 1948 a 1958 en el cual Bruguera mantuvo en el mercado dos títulos humorísticos, *Pulgarcito* y *El DDT*, cuyos competidores fueron dos de Valenciana (*Jaimito, Pumby*, éste último aparecido en 1955) y otros sellos menos poderosos que publicaban títulos como *Dumbo, Farolito, Pepote, Tin Tan,* etc. Los planteamientos editoriales de Bruguera tuvieron siempre como objetivo, en buena lógica empresarial, superar en ventas al tradicional *TBO*, que entre 1950 y 1960 triplicaba la tirada de los títulos de Bruguera (350.000 ejemplares tirados por mes frente a unos 100.000 de Bruguera) pero que acabaría cediendo terreno en el mercado entre los años 1965 a 1970 (*TBO* tiraba 150.000 y Bruguera ascendió a más de 1.000.000 de ejemplares de tirada mensual)[13].

Fueron pocos los títulos que Bruguera lanzó en ese periodo de fuerte competencia, sobre todo entre 1950 y 1955, años en los que las tiradas de ambas empresas barcelonesas se mantuvieron invariables en su proporción de tres a uno. Los lanzamientos fueron tímidos y aparecieron entre una cantidad apreciable de títulos de aventuras, el género preferido por los lectores entonces como se puede comprobar en la siguiente tabla comparativa. En ella se datan y se contabilizan los nuevos lanzamiento de cada año durante una década de crecimiento de la industria, se recoge la proporción de publicaciones humorísticas de Bruguera frente al resto de sus lanzamientos en ese año, y todo lo anterior se puede contrastar con el cálculo del total de competidoras de Bruguera (revistas humorísticas de otros sellos, las cuales se ponen en relación con el total de publicaciones humorísticas de otros sellos, fueran o no de carácter monográfico):[14]

Año	Nuevos títulos lanzados este año	Revistas de humor de Bruguera frente a nuevos títulos del sello de ese año.	Revistas de humor de otros sellos con respecto al total general de títulos de humor aparecidos en ese año.
1947	60	1 de 9: Pulgarcito, frente a 8 títulos de aventura.	2 de 11: Dumbo (Fantasía), Cuadernos Extraordinarios de Ediciones TBO (Buigas), entre un total de 11 publicaciones humorísticas.
1948	70	1 de 9: Vacaciones todo el año, frente a 8 títulos nuevos de género aventurero.	8 de 16: Chispa (Toray), Dumbo (ERSA), El Globo y El Globito (Hércules), K K O (Hércules), K CH T (Saturno), Nicolás (Clíper), P.B.T. (Marco), entre un total de 16 publicaciones humorísticas.
1949	67	2 de 2: Magos del lápiz, Super Pulgarcito, frente a ningún lanzamiento nuevo de aventuras.	5 de 15: Cubilete (Gong), Florita (Clíper, pero también de género romántico), Maginet (Alas), Pituko (Grafidea), Trampolín (Acción Católica), entre un total de 15 publicaciones de género humorístico (no se contabilizan CIMA o Clarín, con mayor peso propagandístico ideológico entre sus contenidos). Dos de los títulos eran de Novaro, que penetró en el mercado español este año con Cuentos de Walt Disney e Historietas de Walt Disney.
1950	78	2 de 2: Álbum infantil Pulgarcito, Magos de la Risa, frente a ningún título de aventura.	9 de 22: Búfalo (De Haro), Garabatos (Toray), Humor de bolsillo (Hispano Americana), Kitin (Silán), Lupita (Clíper), Merche (Marco), Los Peques (Ameller), Tin Tan (Paulinas) y Topolino (Clíper), entre un total de 22 publicaciones de género humorístico. Se contabiliza Humor de bolsillo por ser cada tebeo de un personaje, no así Pancho Kolate; Trampolín fue lanzada de nuevo, presumiblemente; falta por contrastar la fecha de Kitin. Hubo tres títulos de Novaro, todos humorísticos, aquel año.
1951	72	1 de 4: El DDT, frente a 3 títulos de cuentos (Caperucita), aventura (El Cachorro) y policíaco (Inspector Dan).	3 de 14: Pocholo (Hispano Americana), Recreo (Maravillas), Valentín (Paulinas), entre un total de 10 publicaciones de género humorístico. Hubo un lanzamiento de Humor de bolsillo, vertical, de Hispano Americana, que pudiera ser un especial de la colección apaisada, pero en todo caso fue único. Hubo cuatro títulos de Novaro (frente a los seis que lanzó aquel año).
1952	49	1 de 2: Pulgarcito, frente al cuento de hadas Rosita.	8 de 14: Amiguito (ISMC), El botones (Hispano Americana), Chicolino (Símbolo), El fanfarrón (s.e.), La risa (Marco), TBO ("tercera" época), A todo color (suplemento de La Prensa), Valentín (continuación de Tin Tan), entre un total de 14. De Novaro apareció Chiquilladas (y además lanzó cinco títulos de aventuras aquel año).
1953	56	1 de 2: Picolín, un tebeo único, frente al cuento de hadas Celia.	8 de 16: Album Comico (Símbolo, 1953), Amiguito (Ismc, 1953, hasta 1956 reinició numeración cada año), Dumbo (Ersa, 1953), Gaviotin (suplemento de Voluntad, 1953, con los contenidos de La hora del recreo), El Gorrion (Cliper, 1953), Hipo, Monito y Fifi (Marco, 1953), Historietas Cómicas (Símbolo, 1953), La hora del recreo (suplemento de Levante, 1953, con contenidos reproducidos en otra prensa), Pepote (Rollán, 1953), Yumbo (Clíper, 1953), entre un total de 16. Titirimundi (Mon) fue una publicación con más texto que historieta. De Novaro apareció Muñequitos (y dos títulos de aventura: Hoppalong Cassidy y Titanes Planetarios).
1954	15	2 de 9. Cangurete y Hambre canina, pero ambos pertenecían a la colección Pulgarcito. Suplemento cómico, que este año lanzó el suplemento para niñas y de aventuras también.	7 de 14: Almanaque De Reyes (Símbolo, 1954, lanzamiento único), Amiguito (Ismc, 1954, de nuevo), La familia Félix (Toray, 1954, único), Farolito (Manraf, 1954, y otro lanzamiento único del mismo año), Mosaico (Símbolo, 1954, presumiblemente único), Pito (Símbolo, 1954), Quico (1954), entre un total de 15. Novaro lanzó, entre sus títulos, los humorísticos El gato Félix y Clásicos del cine (éste, también de aventura, y otros tres títulos más no humorísticos).
1955	85	0 de 2. Lanza Bisonte Gráfico e Historias.	8 de 13: Amiguito (Ismc, 1955, de nuevo, y los tomos), El ganso (Símbolo, 1955, presumiblemente único), La guasa (Símbolo, 1955, único posiblemente), Álbum Cómico de Jaimito (Valenciana, 1955), Juguetitos (Chiquito, 1955), Liliput (Símbolo, 1955, con varias series servidas monográficamente), May Dole (Símbolo, 1955), Pumby (Valenciana, 1955), entre un total de 13. Se

			lanzó este año la revista satírica Don José. De Novaro aparecieron: Album de Chiquilladas y La zorra y el cuervo.
1956	77	0 de 2. Lanza Vendaval y El capitán Trueno, ambos en la colección a modo de línea Dan.	11 de 18: 3 Amigos (PPC, 1956, con aventura también), Amiguito (Ismc, 1956, otro año más), Columpio (Torroba, 1956), Don Pepito (Barbero, 1956), Fin de semana humorístico (Alas, 1956), Els infants (Hispano Americana, 1956, también con historieta de aventura), Jim Phoscao (Phoscao, 1956, publicitario), Liliput (Saturno, 1956, posiblemente único), Molinete (Teresiana, 1956, que renovaba la numeración cada año), Paseo Infantil (Gestion, 1956), Tio Vivo (Der, 1956), entre 18. De Novaro apareció Archi, solamente (y el lanzamiento no humorístico Leyendas de América).
1957	50	1 de 2: Selecciones de humor de El DDT. La otra colección fue la aglutinadora Super Aventuras.	7 de 8: Balalin (FdJ, 1957, también con historietas didácticas y de aventuras), El barbas (Barbas, 1957, posiblemente único), Molinete (Teresiana, 1957, con numeración renovada), El pequeño vaquero (Ferma, 1957), Pim, Pam, Pum (Ferma, 1957), Pinocho (Cliper, 1957), Sandalio (Ferma, 1957), entre un total de ocho. Novaro no lanza ya ningún título de humor, sólo distribuye por España en este año el título Tesoro de cuentos clásicos.
1958	118	1 de 3: Can Can, que también contiene otro tipo de historietas, frente a El Jabato y Sissi.	6 de 14: Amuca (suplemento de Ama, 1958), Hipo, Monito y Fifi (Marco, 1958), Molinete (Teresiana, 1958, de nuevo), La olla (Cliper, 1958), Selecciones de Jaimito (Valenciana, 1958), Tex Revolver (Generales, 1958, lanzamiento único y tebeo del italiano Jacovitti) y Yumbo (Hispano Americana, 1958, continuadora de la de Clíper). Novaro distribuye tres títulos, pero ninguno de humor.

Las conclusiones que pueden extraerse de esta compleja tabla son: la poca evolución del mercado por estas fechas, con tímidos repuntes en las nuevas publicaciones lanzadas pero sin una progresión clara; la escasa proliferación de nuevos títulos de Bruguera (y menos de los humorísticos); y la abundancia de nuevos títulos humorísticos de otros sellos, de los cuales la mitad eran revistas de contenido variado. Aparentemente, estos datos refuerzan la idea de que Bruguera quiso enfocar los esfuerzos sobre ciertos títulos para fortalecerlos frente al público y adueñarse del mercado, como *Pulgarcito* o *El DDT*, mientras el resto de editores probaban suerte pero sus lanzamientos fueron de corta vida y quincenales en vez de semanales (al menos *Chispa, Nicolás, La Risa, Hipo, Monito y Fifí)*. También debemos tener presente la precariedad de algunos lanzamientos de los relacionados, bastantes de ellos únicos, otros fluctuaron entre los 12 y los 20 números publicados, sin pasar de ahí, de todo lo cual habría que exceptuar las publicaciones confesionales y los títulos del sello Buigas y Valenciana, los verdaderos competidores de Bruguera. Se observa también como se elimina del panorama editorial al sello mejicano Novaro (deja de publicar ciertas revistas en 1964) y cómo, al final de la década, a tenor del auge de las tiradas de Bruguera frente al resto de competidores (de 1956 a 1958 Bruguera eleva su tirada de 100 a 200.000 ejemplares mensuales), algunos autores intentan buscar suerte de forma independiente (como en *Jim Phoscao, El Barbas* o *Tío Vivo*) fracasando en todos los casos.

Por lo tanto, hubo títulos que lograron mantenerse en el mercado y permitieron el desarrollo de series que pudieron arraigar en el gusto popular y otras colecciones que no sobrevivieron y, por consiguiente, no hicieron aportaciones relevantes ni al medio ni al género en el que se inscribían. Si nos planteamos como elemento de control que una inserción popular se produce a partir de que una publicación alcanza los 25 números publicados, o sea al menos medio año de vida, tendríamos que eliminar del repaso una buena cantidad de títulos (aparte de los de inspiración confesional, que no van a mostrar ningún atisbo de horror en sus páginas, ni siquiera paródico). Esos títulos escogidos de entre los aparecidos en el periodo

1948-1953 son: *Chispa, Nicolás, El DDT, La Risa, Hipo, Monito y Fifí, Yumbo* y *Pocholo*. Casi todos estos tebeos ofrecieron productos puramente infantiles, dirigidos hacia un público aún no adolescente, con aportes de humor blanco en gran parte de los casos. Sólo se atisbaba cierta carga satírica o humor más grueso en títulos como *Chispa*, donde Iranzo cargaba las tintas en algunas de sus creaciones, en *Nicolás*, donde Alfonso Figueras dejó entrever su querencia por el fantástico, o en los productos de Marco, en cuyas revistas ciertos autores se permitieron mostrar algún engendro del terror de vez en cuando, para producir risa pero con opción a estremecimiento de miedo también: J. Rizo, F. Ibáñez, Rafart o Martínez.

Doble página de Alfonso Figueras en *Nicolás*.

De todas las publicaciones mencionadas la más atractiva para el presente análisis fue *El DDT*, porque sus historietas humorísticas destacaron como las menos "blancas" de todo este muestrario. *El DDT* fue una publicación que surgió con un planteamiento sólido de partida, un producto ideado y coordinado desde Creaciones Editoriales (empresa ligada a Bruguera y que coordinaba Rafael González) agrupando a un conjunto de autores con los que se pretendía satisfacer a un público tipo y que combinaba un conjunto de temas y personajes más homogéneos que los de anteriores intentonas de Bruguera (como *El Campeón*) para competir fuerte y directamente con el resto de editores. Apareció en 1951, en un momento en el que *Pulgarcito* ya había arrancado con fuerza y en el que se legalizaron los títulos con numeración propia (esta revista la llevaría doble y en romana durante un tiempo). Pero ni fue una revista satírica estrictamente, ni se puede afirmar de modo tajante que fuera un ejemplo del "erotismo frustrado" de los españoles en aquel tiempo, no al menos en un alto porcentaje de sus historietas, algunas de las cuales practicaban el humor cafre pero sin alusiones al desengaño amoroso. Acaso la intersección más obvia de frustración con enojo se halla en la serie de Escobar "Doña Tula, suegra", donde el erotismo brilló por su ausencia y lo monstruoso se limitaba a lo doméstico, pero "tuvo que desaparecer (...) acusada de atentar contra la institución familiar."[15]

HORROR CON HUMOR SE PAGA.

En un primer acercamiento analítico a estas representaciones del horror en la historieta de humor debemos tomar en consideración lo antedicho, tanto la supedita-

ción a una regulación de los contenidos en función del público al que van dirigidos los tebeos, y también las escasas posibilidades de experimentación en unas publicaciones que estaban desarrollándose en un tejido industrial aún germinal. De esta guisa, para tomar en consideración a un personaje o una serie debemos primar el carácter permanente de un personaje paródico del horror frente a la eventual presencia de lo sobrenatural en una historieta aislada. La abundancia del segundo supuesto sólo nos permitiría concluir que la parodia del horror se practicó de forma casual y sin seguir patrones.

Tres páginas de historietas comentadas en el texto, una de *Trifón Carcamonia*, otra de *La bruja Pepe* y otra de *El vampiro Draculín.*

Esto nos ocurre con las series de humor en las que el representante del horror es un invitado fortuito, lo cual ocurre en *Chispa, Pulgarcito, La Risa* o *Nicolás*, donde no se desarrollan series de larga duración protagonizadas por espectros, monstruos o vampiros, y los ejemplos hallados son puntuales y explotan las imágenes del folclor o del humor gótico como excusa para producir risa, salvo casos excepcionales que son desarrollados entre 1947 y 1952. Así, *Trifón Carcamonia* es un detective que presencia verdaderas salvajadas (degollamiento explícito de animales a la vista de los lectores) que son obra de una famlia de nigromantes. En el caso de *Draculín*, de Ayné, se trata de una parodia del vampiro sediento de sangre que además se mueve por entre tumbas y ataúdes, y resulta lo bastante amenazador para el lector infantil pese a que su efigie está tomada del hermano mudo de los Marx. Lamentablemente, no hemos podido manejar los suficientes números de *Chispa* como para analizar mejor esta serie o las otras que se desarrollan en esta publicación de corta vida (25 números): *Diavolo Tallerini*, de Figueras, y *La bruja Pepe*, de Iranzo, trabajos claramente orientados a producir humor mediante el uso de representantes del horror y que luego no muestran tan clara inserción en otras publicaciones. Por ejemplo, la serie vinculada a este género que desarrolla Vázquez en *Pulgarcito,* la titulada *La mansión de los espectros,* no goza de larga vida ni de imitadores en esta cabecera.

No obstante, hay que hacer una excepción para el caso de los personajes de Alfonso Figueras. Por ejemplo, *Búfalo* fue un tebeo de De Haro que deberíamos desestimar como cabecera a tener en cuenta porque sólo alcanzó 22 números. Pero el personaje *Mr. Hyde* que Figueras desarrolló en sus páginas en 1950 no murió en ellas, sino que saltó a Pocholo y, luego, perduraría hasta nuestros días en distintos rescates y ediciones. Se trata de un tipo malévolo, característica representación de la maldad humana tras un proceso paródico que se basa en la novela *Dr. Jeckyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson. Este autor no detuvo ahí su afán paródico del horror, en *Pocholo* publicó las desventuras del anterior personaje con el nombre de *Mr. Mosifón* y en *Nicolás* también alojó historietas en las que rendía homenaje a los ambientes del horror gótico por estas fechas. Figueras se mostró a lo largo de toda su trayectoria muy interesado y atento a los argumen-

tos fantásticos, especialmente por los mitos cinematográficos del humor y del horror, como demuestra su serie *Cine Locuras* o sus parodias del horror repartidas por distintos tebeos y editoriales durante los años setenta.

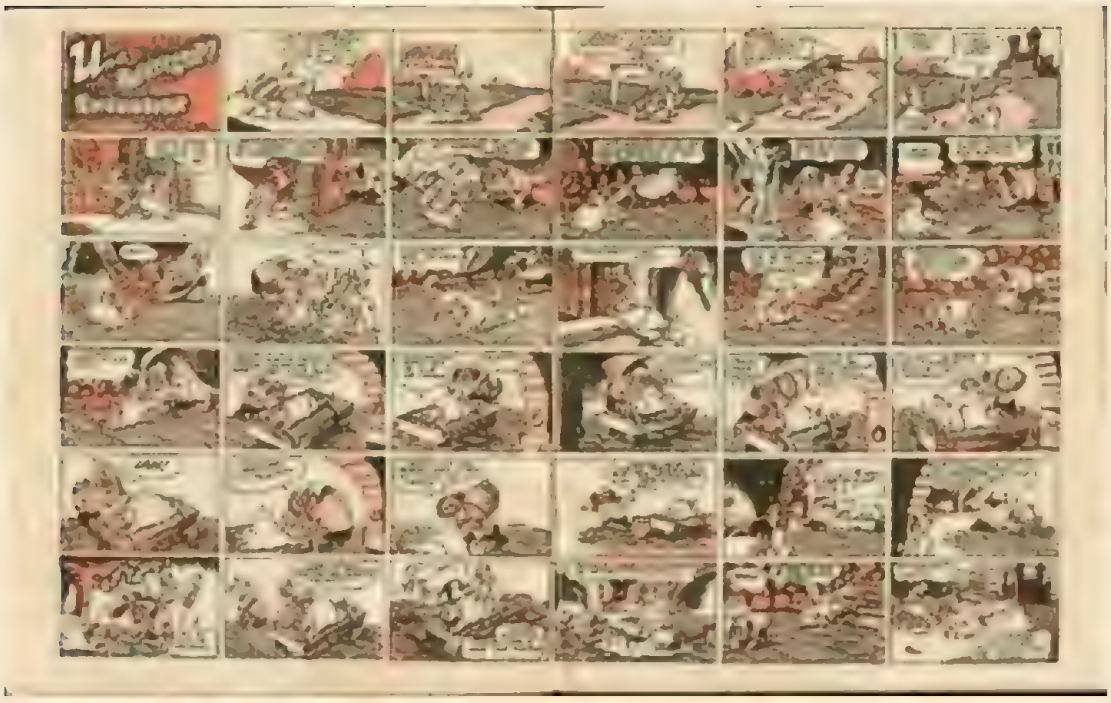
Una tira de El fantasma Pepe firmada por Rafart (el popular Raf), tomada del núm. 93 de *La Risa*. Clic para ver la página completa

La familia Mediosusto al completo, pasando frío. Clic sobre la imagen para leer la página completa.

El interés demostrado por Iranzo o Figueras sobre personajes fantásticos y malévolos no se transmite a otros autores o publicaciones durante estos años de crecimiento de la industria y de inserción de nuevas propuestas, y las que aparecen agonizan rápidamente en cuanto llega el año 1953. Esto ocurre con Ayné, otro autor sensible a lo fantástico que crea la serie *La familia Mediosusto* para la revista *Garabatos,* una original propuesta que toma la imagen de una familia española característica (padre, madre, hijo) sumidos en la preocupación por su precaria situación económica y con el aliciente de que los tres son fantasmas, aunque tampoco asustan a nadie, con lo que también se ve frustrada su naturaleza espectral. De nuevo, desconocemos el número de entregas de esta serie, habiendo manejado solamente su aparición en el *Almanaque para 1953* de esta cabecera. Hallamos otros fantasmas vagando por las viñetas de los tebeos publicados entre 1951 y 1953: el fantasma turulato que Nin creó para *Jaimito*, de Valenciana, para la serie *Gori-Gori, el fantasma loco*, que pese a su infantilismo palmario tuvo que modificar su título por el de *El habitante del viejo castillo de Mockery* por intervención de la censura. En la revista *La Risa*, del sello Marco, encontramos a otro fantasma, en la tira titulada *El fantasma Pepe*, que es un espectro con forma de almohada que no consigue asustar ni al más pusilánime. La serie no goza de larga vida, pero nos interesa porque la creó un autor también apetente por los iconos de la literatura popular que estaba medrando en estilo por entonces: Rafart. Joan Rafart firmó así historietas por entregas de corte aventurero y también la tira del fantasma Pepe. En esta misma revista, y hacia finales de 1953, hallamos alguna viñeta dispersa en la que aparece un fantasma (por F. Ibáñez), un vampiro (por J. Fraga) o algún ogro monstruoso (por J. Rizo). Pero son casos testimoniales, de hecho la historieta citada de Rizo, "Una accidentada excursión", publicada a doble página en *La Risa* núm. 92, es la más larga con elementos de horror paródico que aparece en esta colección, que no vuelve a mostrar este tipo de personajes en lo sucesivo.

Donde sí debemos intensificar el análisis es sobre la revista de Bruguera *El DDT*, porque en sus páginas, sobre todo las publicadas en 1951 y 1952, aparecen con cierta frecuencia parodias del horror. Lo hacen como invitados en ciertas historietas, como las de Prudencio, de Martz Schmidt (en 1951), en chistes agrupados, como "Sábanas rellenas", de Nadal (en diciembre de 1952), en chistes sueltos,

como alguno de Conti en el que aparece el monstruo de Frankenstein, o incluso en textos como el publicado en agosto de 1953 en el que el reporter Tribulete entrevista a un fantasma. Pero es que además, en estas páginas se desarrollaron series que aludían sesgada o directamente a lo vampírico, lo demoníaco o lo monstruoso: Rosita la vampiresa, que no chupaba la sangre a nadie pero cuyo nombre sí aludía a un ser parásito y despreciable, Azufrito, que era un demonio con tridente obstinado por hacer el mal, Doña Tula, personaje humano pero más monstruoso que ninguno de los de la revista, o Super-Birria, un desgraciado superhéroe pero no por ello carente de poderes sobrenaturales. Y aparte estaban Don Danubio, un tipo aprovechado con aspecto de enterrador, y Don Berrinche, un misántropo que portaba un bastón con clavo. Daban miedo. Pero es que además desafiaban los postulados de la buena moral que aconsejaba la clase eclesiástica de la época: Rosita o se casaba o debía ser expiada, Azufrito era la viva representación de Satanás, Doña Tula era una asesina alevosa y cruel, Super-Birria compartía las habilidades de los ángeles... Seres así no podían mantenerse mucho tiempo.



Doble página de J. Rizo, "Una accidentada excursión".

Estos personajes de Bruguera eran verdaderamente contrarios a los preceptos morales que se querían imponer por ley en este periodo de la dictadura franquista. Tengamos en cuenta que estos preceptos ya no son producto de una acción propagandística como resultado de la guerra, es que llegan a los años sesenta y allí se perpetúan. Sobre la libertad de expresión establecida por el *Fuero de los Españoles,* prevalecieron las mismas limitaciones en 1966 tras promulgarse nueva *Ley de Prensa:* "el respeto a la verdad y a la moral; el acatamiento a la Ley de Principios del Movimiento Nacional y demás leyes fundamentales".[16] Esto rezaba en el artículo 2 de esta nueva Ley y en el 3, "De la censura", a continuación, aseguraba: "La Administración no podrá aplicar la censura previa ni exigir la consulta obligatoria, salvo en los estados de excepción y de guerra expresamente previstos en las leyes"; esta ausencia de censura previa quedó supeditada a la promulgación de un Estatuto especial que se desarrollaría posteriormente, como muy bien sabemos.[17] Pero durante los años cuarenta y los primeros cincuenta la censura previa existía y ésta venía regulada por preceptos emanados de la igle-

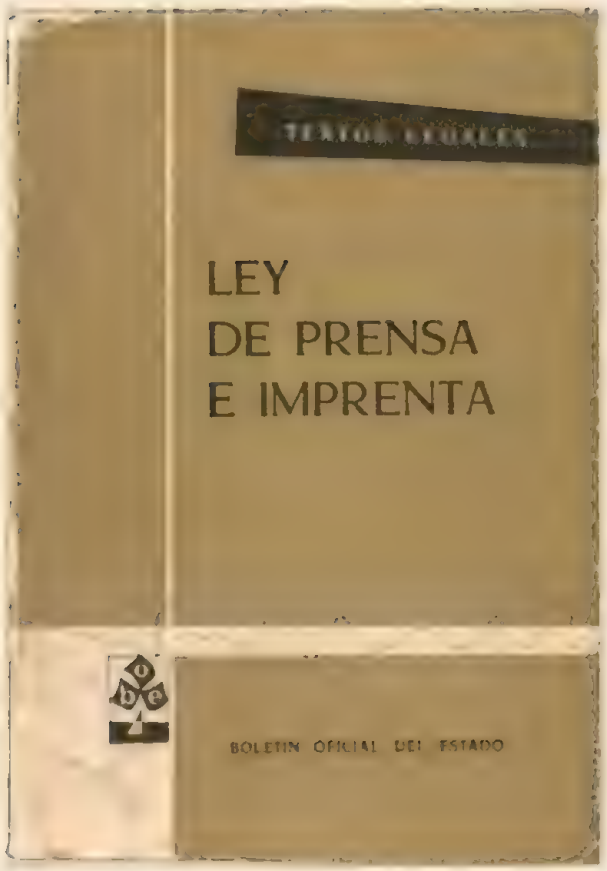
sia católica. Son varias las entrevistas practicadas a autores que indican que padecieron extrañas correcciones sobre algunas de sus historietas o creaciones,[18] y de los casos conocidos todos apuntan a que hubo una regulación eminentemente de los contenidos que afectaban a la moral (voluptuosidad, relaciones sexuales, incesto, unidad de la familia, incitación libidinosa, etc.) poniendo la tilde en lo provocativo ante todo.[19]

Dos páginas del núm. 1 de *El DDT contra las penas*. A la izquierda, la de Doña Tula, que se presenta como una asesina confesa en la primera viñeta. A la derecha, el superhéroe cañí, capaz de volar y de transformar su aspecto en un "plop" (como haría al cabo de una década Mortadelo)

La España de los años en los que nacen nuevos tebeos como *Pulgarcito* o *El DDT* era un país no sólo frustrado en lo material, también en lo sexual. En la novela, el cine o el teatro se satisfacían ciertas pulsiones a través de atisbos de muslos o relaciones concupiscentes intuidas. Fue el tiempo del cuplé, la zarzuela moderna, el cine de Hollywood que llegaba con sus promesas de mujeres vampiresas, y también el tiempo de los maridos virtuosos en su casa pero putañeros en la calle, y la era de las venéreas que desde 1945 lograron aliviarse un poco gracias a la penicilina y otros remedios: es leyenda popular que algunos brutos aplicaban el insecticida D.D.T. sobre sus genitales.

Esta pudo ser una de las llamadas a la picaresca practicadas desde la nueva revista de 1951, porque en sus páginas no hay más sombra de picaresca o erotismo que las curvilíneas siluetas de los personajes de Nadal o Cifré, los más inspirados por José Antonio Guillermo Divito y su *Rico Tipo*. La ausencia de estos contenidos dirigidos a "adultos" es comprensible en un país en el que la cruzada moral instaurada por Franco, primero como precepto del Movimiento y luego como meta ante el Vaticano, seguía en pleno vigor.[20] Y conviene tener presente este "proteccionismo moral" para comprender cómo pudo operar la censura sobre los contenidos de estas publicaciones y para admitir o dejar vivir a cierto tipo de personajes. Recordemos que en 1948 tiene lugar el bloqueo ruso de Berlín y se opera un auge del comunismo en China. Esto reactiva el anticomunismo franquista al tiempo que exacerba la preservación de la llamada Reserva Moral de Occidente, imagen que por fuerza quería asociarse a la de España, insistiendo en poner el máximo cuidado en la cristiandad (sobre todo entre la población campesina del país, que aún era del 40%). No sólo proliferaron los libros de E. Enciso o de Vallejo Nájera dando disparatados consejos sobre sexualidad conyugal, también se advertía del pecado acechante en programas emitidos por Radio Nacional o en la

letra de la canción del verano (la de 1948); el paroxismo se alcanzó en las publicaciones eclesiásticas: se llegaron a emitir hasta cuarenta y dos pastorales sobre moralidad de costumbres entre 1950 y 1952.[21]



La edición del BOE, de la *Ley de prensa e imprenta* de 1966

Pero nos interesa sobre toco cerrar el cerco sobre la actividad precisa de quienes censuraban previamente las historietas. Los propios historietistas de entonces han declarado sobre que los funcionarios que aplicaban las normas eran más exigentes que los propios directores de la Comisión responsable, y nos referimos aquí a la formada en 1946 bajo el mando de Carrero Blanco y con Juan Aparicio y Arias Salgado bajo sus órdenes. La intensidad de aquel aparato censor se ha descrito como feroz, hasta el punto de censurar al mismo Franco en los escritos que publicaba en *Arriba* bajo seudónimo.[22] Este cuerpo de censores se preocupó mucho por la literatura y los espectáculos en vivo, los teatrales o los cinematográficos. Sobre todo estos últimos; tanto les preocupaba la posibilidad de un pueblo enfervorizado por los bajos instintos representados en vivo o en imágenes en movimiento que en 1950 se creó la Oficina Permanente de Vigilancia de Espectáculos, que segregaba obras "para jóvenes", "para mayores" o "para mayores con reparos", todo lo cual era una actividad ligada al Estado pero controlada y dirigida, íntimamente, por preceptos religiosos. Es lógico pensar que con los tebeos que aparecieron en estos años se aplicó la misma vara de medir, con una preocupación principal: evitar la transgresión moral, la muestra carnal, el concubinato. Por esta razón no hubiera sido posible una revista como *Rico Tipo* en España, al menos con la sección central de chicas despampanantes de Divito.

Tres historietas de *El DDT*. En el núm. 1, Conti dibuja a Magdaleno cargándose a un querubín de un balazo. Rosita, en segundo número de *El DDT,* hace gala de vampiresa. por obra y gracia de Nadal En el mismo número, Martz Schmidt lleva a Prudencio a ver una proyección de Frankenstein.

Lo llamativo es que, en 1951, la censura se aplicó eficazmente sobre las revistas de historietas de Bruguera pero sólo en lo relativo al apartado erótico, en la representación de muchachas o en las alusiones picaronas, pero no sobre el resto de contenidos, como los alusivos a lo sobrenatural. En el núm. 1 de *El DDT*, en la página 3, nos encontramos con dos historietas brutales. En una, la de *Mi tío Magdaleno*, de Conti, aparece un querubín disparando flechas y el contrariado personaje central lo mata de un disparo (¡abate a un ángel ante todo el público infantil!). En la otra, la nueva serie de Vázquez *Azufrito*, el personaje central es un demonio, negro zaino él, que decide atentar con bomba contra un eminente arquitecto (¡Satanás contra los españoles egregios!). En ese mismo número encontramos una historieta de la nueva serie de Escobar *Doña Tula, suegra*, cuyo protagonista estima como buena idea envenenar a su yerno con cianuro, crimen que procede a cometer con total naturalidad. En ese mismo numero, Rafael González demostraba su pasión por el folletín en la sección escrita bajo el seudónimo de Afrodisio de Camembert, que trataba sobre crímenes contra jovencitas. Y no olvidemos que Nadal usaba el término "vampiresa" en su serie protagonizada por *Rosita,* aunque nada tenía que ver con el horror sino por su interés en la conquista de mancebos caballeros. El resto de personajes eran ejemplos del españolito medio frustrado, del quiero y no puedo encarnado en risibles parodias del derrumbe económico político y moral del país: *Microbio, Pedrusco Brutote, Don Telescopio, Sinforino, Ofelio, Apolino Tarúguez, Prudencio, Don Danubio, Currito Farola, Don Berrinche, Casildo*, o las familiares *Cucufato Pi, La familia Cebolleta* y la citada serie Super-Birria, de Cifré, única de continuará, cuya vida fue muy corta.

Tres muestras de la serie *Azufrito,* de Vázquez. La de la izquierda fue la inaugural, publicada en el núm. 1 de *El DDT.* La del centro corresponde al núm. 52 de la revista. La de la derecha pertenece al final de su andadura, al núm. 75, una de las pocas que se ofreció en bitono. Clic para ampliar en todos los casos.

De todos los ejemplos anteriores, el más longevo fue *Azufrito*, serie que aparece ininterrumpidamente desde el núm. 1 al 75 de *El DDT*, siendo la parodia terrorífica más resistente frente a la censura de todas las que se recuerdan en esta época. Azufrito era un personaje depravado que intentaba cometer ignominias pero, siempre, cambiaban las tornas y terminaba haciendo una buena obra. Este planteamiento se mantiene incólume a lo largo de toda su vida editorial, sin apenas cambios en los argumentos y hasta agotar todas las posibilidades de malignidad y chasco derivado. Lo mejor de esta serie es el dominio que Vázquez demuestra con la cinética narrativa, ya que cuenta con cuatro o seis viñetas para desarrollar un gag y no puede explotar la expresividad del personaje, reducido como está a silueta. Lo importante de Azufrito es su pervivencia y la fecha de su desaparición, noviembre de 1952, precisamente cuando por imposiciones de la Iglesia la censura ejerce un mayor control sobre los contenidos de los tebeos, y Azufrito, encarnación del Mal pese a ser solamente silueta, tuvo que ser eliminado de las páginas del tebeo. El personaje reaparecería en los tebeos españoles cuando la censura

abrió levemente su presa, en 1964, entre los números 682 al 702 y último de la primera época de *El DDT,* pero en este caso no dibujado por Vázquez sino por otros autores, posiblemente Peñarroya o García Lorente.[23]

La evolución de todos los casos comentados y especialmente la de Azufrito nos permite datar con precisión la normativa que pesaba sobre los tebeos españoles. Todo cambió entre 1952 y 1953, en un marco de transformación general del panorama social y cultural. Tras el primer intento de creación de infraestructuras e industrialización (en 1950 se funda SEAT, se inician los recorridos del TALGO), y las consiguientes huelgas generales de 1951, llegó en 1952 el fin del racionamiento y del mercado negro, el tímido crecimiento económico, los préstamos americanos, la entrada de algunos electrodomésticos, aparatos y comodidades, la compra a plazos y, por lo que se refiere a la prensa, la florescencia de la prensa del corazón y sensacionalista, o el auge de la deportiva. El público alfabetizado era mayor, al menos 200.000 españoles compraban *Marca* cada día, al menos 40.000 *El DDT* a la semana. Tras el respaldo de la Unesco en 1953, España sería otra, pero la censura siguió operando sobre la base de los preceptos promulgados en 1952 y reforzados en 1955 y no permitió la reaparición de seres tan "horrendos" como los que se atrevió a albergar *El DDT*.

Las dos páginas de *Hipo, Monito y Fifí* que se comentan en el texto. La de la izquierda muestra la escalofriante historieta en dos partes en la que una bruja vuelve para vengarse y destroza una familia, argumento ciertamente impactante para una revista infantil. En la de la derecha, el personaje antropomorfo encuentra un fantasma de verdad.

Hubo, eso sí, algunos casos aislados de manifestaciones de lo sobrenatural que soslayaron a la censura. Por ejemplo, en la historieta "La doncella de las nieves" firmada en 1956 por Rafart (luego más popular como Raf) para *Hipo, Monito y Fifí* núms. 84-85 del "segundo formato", donde el incumplimiento de una promesa desata la ira de una aparición que es su misma esposa, y que acaba con la vida de su propia hija, un argumento sorprendente que desafiaba cualesquiera de los preceptos de la iglesia (aparición fantasmal, ruptura de la unidad familiar, parricidio...). Otro que sorteó la censura en 1956 fue *Narizán*, parodia del Tarzán de E.R. Burroughs creada por Ayné y continuada por Martínez también en las páginas de *Hipo, Monito y Fifí*. En sus historietas por parajes exóticos y fantásticos el semidesnudo personaje se enfrenta ocasionalmente a seres extraordinarios, como

alienígenas o magos, y en el num. 89 de esta revista corre aventura singular, la que le enfrenta con un científico cavernícola que se dedica a crear servidores monstruosos, una parodia clara de *The Island of Dr. Moreau* tratada con la comicidad adecuada pero que, en todo caso, concibe a un hombre como creador de otros seres, algo que sólo estaba reservado a Dios.

Monstruos en editorial Marco. Sobre estas líneas, viñeta extraída de *Hipo, Monito y Fifí* nº 89, de un episodoi en el que Narizán se topa con un demiurgo ımilar al de H.G. Wells. La de la derecha es una viñeta de *La Risa,* 106, con un terrible vampiro. Clic sobre ambas para ver la página completa.

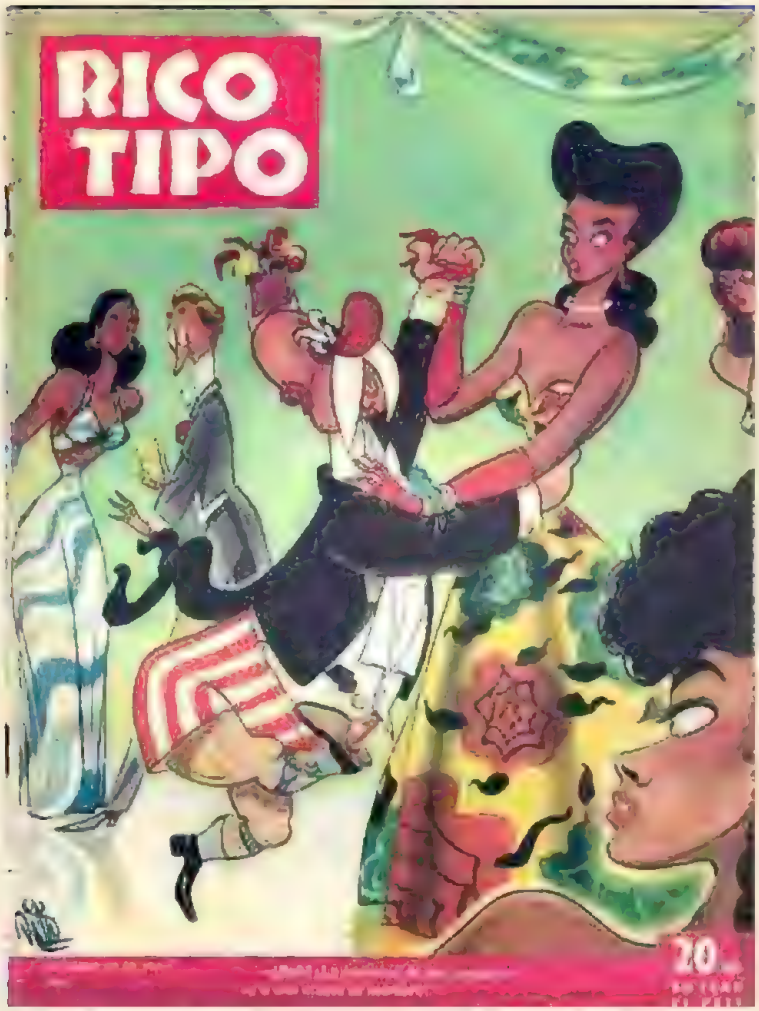
Los únicos seres sobrenaturales que mantuvieron cierta presencia en los tebeos fueron los fantasmas, acaso por su apariencia más amable y "limpia", y generalmente como falsos espectros: sábanas sobre globos, personajes disfrazados, etc. Algunos fueron fantasmas verdaderos, los que dibujó F. Ibáñez en secciones de viñetas sueltas de *La Risa*, de Marco, en 1953, el que asusta a *Tito Sandunga*, cuervo con puro creado por Martínez, al menos en *Hipo, Monito y Fifí* núm. 90, de 1956, o los que siguen apareciendo en *Pulgarcito* o *El DDT*.

RICO TIPO, *EL DDT* Y EL "CEREBRO" DE LA ESCUELA BRUGUERA.

Deseamos hacer, aquí, una digresión sobre *El DDT*, aprovechando el paréntesis sin monstruos que se produce a partir de 1953, para intentar dilucidar si los personajes de este tipo que aparecieron en sus páginas fueron inspirados por otros, ajenos a sus autores o a la editorial, puesto que una de las constantes en el análisis de la revista *El DDT* ha sido aludir a la influencia decisiva de la revista argentina *Rico Tipo*.

Rico Tipo apareció en noviembre de 1944, fundada por Divito tras dejar de trabajar en la revista *Patoruzito,* aparentemente por no querer acatar ciertas imposiciones editoriales sobre su trabajo y con la intención de fundar una publicación dirigida a un público más adulto[24]. La revista se convirtió en un éxito bajo la dirección de este autor y editor, un tipo de fuerte personalidad que coordinaba la redacción de la revista como un taller, como pudo ser la de Bruguera, manteniendo una

supervisión constante sobre las obras de los colaboradores, que eran revisadas y corregidas por él a veces muy estrechamente, como ocurrió con Gallito (Roberto Gallo), el más joven dibujante entonces en *Rico Tipo*, a quien Divito dirigía muy de cerca, tanto que lo apodaron "la viuda de Divito".[25]



El modelo de publicación, el tipo de humor y los personajes de *Rico Tipo* inspiraron a los autores españoles de los finales cuarenta y primeros cincuenta por la insistencia de Rafael González, que veía en aquellas revistas un modelo a seguir (y quién sabe si cierta admiración por la personalidad de Divito, a juzgar por el intenso control que González estableció sobre su grey de historietistas, comparable al del editor argentino). De esto ya había dado cuenta Terenci Moix en su libro de 1968[26], y Guiral nos lo ha recordado sobre todo identificando a los autores que manifestaron aquellos influjos, Peñarroya y Cifré, y también por la presencia del rótulo con el título en un recuadro superior rojo que lo contiene, por su similitud con los de *El DDT* o, después, el *Tio Vio* de DER.[27]

La influencia de los estilos de los autores de *Rico Tipo* se rastrea en los de Bruguera echando un rápido vistazo a las historietas firmadas en los años cuarenta por Divito, Abel Ianiro o Adolfo Mazzone, cuyos estilemas aparecen en los trabajos de Nadal, Cifré y Peñarroya, respectivamente, si bien ambos los tres toman referentes plásticos y narrativos de los argentinos en conjunto. En el caso de los ya formados Escobar o Vázquez, sin embargo, apenas si se detectan rastros de estilo procedentes de esa fuente. Se ha documentado, siempre a partir de declaraciones de autores, lo cual no concede total fiabilidad al dato, que Rafael González era un entusiasta seguidor de la publicación argentina (y, acaso, también de *Don Fulgencio*), la cual recibía cada mes y se la mostraba a los dibujantes en la redacción para que tomaran ideas. De estas declaraciones se extrae que fue González quien sugirió a Nadal que dibujara a las muchachas curvilíneas y de muy buen ver, lo que contrastaba con sus escuálidos, bajos, calvos y apocados maridos, los representantes de la España vencida. También de ahí se colige que Cifré maduró su estilo fijándose en el dinamismo cómico de Divito y otros argentinos, a instancias de un R. González que por entonces le hacía los personajes a este joven historietista[28].

Tres portadas de *El DDT* con chicas atractivas como protagonistas del gag, la de los números 1, 2 y 40. Pocas más hubo hasta llegar al séptimo año de edición de la revista

Portada de tres momentos de El DDT: núm. 225, del año V, núm. 316 del año VI, y núm. 350 del año VII. Clic para ampliar y observar la variación en los subtítulos y cómo ya en el séptimo año de vida de la revista pasa a ser considerada "para mayores" y aparecen chicas despampanantes en cubiertas, si bien sus contenidos no variaron demasiado.

Esto entra dentro de lo posible, pero lo que ya no parece tan claro es que la revista *El DDT* copiase el modelo de la revista *Rico Tipo.* Primero, porque la publicación argentina sería considerada antes una revista satírica que un tebeo en nuestro país, debido a que brindaba al lector mayor cantidad de secciones de texto que de viñetas, amén de que muchas de estas eran únicas, de humor gráfico, y no historietas.[29] En segundo lugar, *Rico Tipo* era una revista dirigida al público adulto, repleta de muchachas ligeras de ropa, algunos textos sesudos y cierta carga satírica, de todo lo cual carecía *El DDT.* Erróneamente, se ha insistido que *El DDT* de 1951 era una revista dirigida a un lector más adulto, afirmando que llevó como subtítulo "Revista humorística para mayores", cuando los subtítulos de la publicación fueron, por este orden: CUADERNOS HUMORÍSTICOS ILUSTRADOS y PUBLICACIÓN PARA JOVENES DE 15 A 117 AÑOS en su año I, REVISTA HUMORÍSTICA PARA TODOS y REVISTA SEMANAL HUMORÍSTICA desde su año II al IV, SEMANARIO CÓMICO PARA GRANDULLONES entre el año IV y V, y así hasta llegar los año VI y VII, que es cuando es subtitulada REVISTA HUMORÍSTICAS PARA MAYORES. Con todo, y pese al subtítulo que aflora en el año sexto de publicación, el tebeo se orientaba a los niños y a los adolescentes, pero de ningún modo al público adulto a la vista de los textos e historietas que se publicaban, que no mostraron variación alguna a lo largo de los primeros 250 números, salvo que se quiera entender como "adulto" el contenido de las viñetas de Nadal para su sección de humor gráfico Mujeres, existente antes del último cambio de subtítulo. En tercer lugar, se ha sugerido que *El DDT* mostraba chicas despampanantes en sus portadas, como era habitual en *Rico Tipo*, pero sólo llevaron muchachas en cubierta, y

muy vestidas, los números 1, 2, 29, 40, y posteriormente rara vez, al menos hasta alcanzar el año octavo de publicación, que es cuando las portadas comenzaron a ofrecer mujeres esculturales con cierta frecuencia; ojo, que estamos ya hablando de *El DDT* de 1958, no del de 1951, el identificado con *Rico Tipo*. Por último, la similitud entre los logotipos de *Rico Tipo, El DDT* o *Tío Vivo* no es tanta, o no permite extraer conclusiones rotundas ya que logotipos con esta forma fueron habituales en la prensa de la época, comenzando por *LIFE*, desde los años cuarenta, hasta llegar a las revistas de espectáculos del final de la década, como las españolas *Gaceta Ilustrada* o poco después *Tele radio*.

Es innegable que algunos personajes de Bruguera parecen provenir directamente de las historietas de *Rico Tipo,* pero no los que parodiaban el horror. Falluteli, de Divito, era un individuo despreciable y taimado, bajito y bigotudo, que se movía con la ingravidez distorsionada que heredaría Cifré; Fúlmine, también de Divito, era hombre alto, narizudo, con gafas, vestido con levita negra, que porta paraguas y sombrero de copa, y que es un metepatas y un gafe redomado (la más clara "inspiración" del Mortadelo de F. Ibáñez); el doctor Merengue fue un tipo aquejado de bipolaridad y que parodiaba a Stevenson en su serie "El otro yo del Dr. Merengue", aunque no mostraba ni escenas violentas ni terroríficas; Marmolín, de Abel Ianiro, era una estatua que cobra vida, pero que no protagonizaba momentos de tensión tampoco, etc. Sólo hemos hallado un personaje que pudo influir sobre uno de los autores que hizo historietas con algún elemento alusivo al terror, nos referimos a *El señor Bang*, serie creada por Adolfo Mazzone para el *Rico Tipo* de mediados de los cuarenta, que era un anarquista con bomba de quien sólo se mostraba la silueta, como el Azufrito que Vázquez crea un lustro más tarde. Salvo este caso aislado, no es posible trazar puntos de concordancia temáticos entre las historietas de las revistas coordinadas por González y las dirigidas por Divito.

Toda esta larga digresión era necesaria para intentar dilucidar el origen de las historietas con elementos o alusiones a los universos del horror que se atisban en las publicaciones de Bruguera de este tiempo: la bruja, el demonio, la vampiresa, la suegra asesina, los fantasmas que visitan a algunos personajes, la facha de enterrador de Don Danubio, al aspecto alocado de Sinforino, que alguna vez intentó suicidarse... hasta llegar a las secciones escritas por González bajo seudónimo, en las cuales inició un repaso por los mitos del horror clásico que tuvo que dejar de publicar, creemos, por la presión de los censores. Nuestra hipótesis por demostrar es que tanto la presencia de manifestaciones del horror en las revistas humorísticas de Bruguera como los tipos sociales descritos en un marco de frustración y picaresca desafortunada fueron, en gran medida, producto de lo anhelos de Rafael González, un creador en las sombras que quiso deslizar en aquellos tebeos sus gustos personales y que logró generar todo un panteón de risibles españolitos de la España autárquica, tan representativos del ciudadano de entonces como hilarantes.

El señor Bang. Imagen extraída del libro *La historieta argentina. Una historia*.

Queda por demostrar, por otra parte, la opción contraria: en qué medida influyeron las historietas españolas sobre las argentinas durante los años cincuenta y sesenta, visto que nuestras historietas fueron publicadas allí y Bruguera trató de establecer un mercado en Latinoamérica. Otra vez nos topamos con el problema de los registros documentales. No sabemos cuáles fueron los intereses concretos

de Juan Bruguera en el mercado americano. Los "testimonios" recogidos resultan claramente insuficientes, porque no aclaran ni cuántos viajes hizo, ni cuándo, ni para qué, y por lo que sabemos fue escaso el número de publicaciones que allí se distribuyeron de Bruguera (nos referimos a nuevos títulos). Ni podemos saber cuántos de los tebeos editados en España se vendieron en Argentina, o si su impacto fue importante o bien mínimo, por tratarse, como en su día se estipuló, de obras tan sujetas "a lo circunstancial que imposibilitan su asimilación por parte de un público extranjero"[30]

LOS MONSTRUOS VUELVEN POR 1968

Desde 1962, con Fraga Iribarne en el Ministerio de Información y Turismo, la normativa de aplicación sobre las publicaciones infantiles y juveniles fue reformada de un modo importante, porque se crea la CIPIJ, la Comisión de Información para las Publicaciones Infantiles y Juveniles, que restringió todavía más lo permisible en los tebeos, evitando así el rebrote del género del horror o del erotismo hasta bien entrada la década de los sesenta. El siguiente repaso de los personajes paródicos del horror entre 1953 y 1975, año de la muerte de Franco nos permite ver la afluencia de este tipo de creaciones en los tebeos españoles:

AÑO	COLECCIÓN, SERIES, HISTORIETAS Y COMENTARIOS
1963	*Can Can*, revista de Bruguera. El autor argentino Ángel Aboy, que firma como Drácula, publica viñetas en la sección de humor negro.
1964	*DDT, de Bruguera, uno o varios autores rescatan la serie Azufrito, entre los números 682 al 702, último de la colección.*
1968	*Mata Ratos*, revisa de IMDE. Figueras publica *Franciskostein*.
1969	Aproximadamente desde esta fecha, series como *Mortadelo* o *Anacleto*, de la alineación de revistas de Bruguera, comienzan a publicar historietas relacionadas con monstruos y fantasmas. Los espectros se especializan en hacérselas pasar canutas al agente secreto Anacleto y los detectives de la TIA se enfrentan a todo un panteón de monstruos en una de sus largas aventuras.
1969	*Dossier negro*, de IMDE. Figueras realiza la serie *Sketch to shock*, presumiblemente servida por la agencia Selecciones Ilustradas y creada para otros mercados. Algunas de estas historietas serían recogidas posteriormente en el álbum *Shock*, el primero que lanzó el editor Toutain, en 1973, firmada con su nombre en catalán: Alfons Figueras.
1971	*Drácula*, de Buru Lan. Figueras crea historietas mudas de una página protagonizadas por parodias de clásicos del cine de Universal Pictures, Drácula, la momia, el monstruo de Frankenstein, todos bajo el título *Drácula*.
1971	*Vampus*, de IMDE. Figueras de nuevo, publica historietas paródicas pero terroríficas del *Dr. Mortis*, que serían rescatadas mucho más tarde en libro por El Patito Editorial (2008).
1971	*Terror Fantastic*, de Pedro Yoldi editor. Peñarroya desarrolla la serie *Draculino*, parodiando al vampiro por antonomasia.
1971	*Terror Fantastic*, de P. Yoldi. Bernet Toledado crea otra parodia terrorífica, *Julito Flores*. Este personaje sería rescatado en 1974 por el editor Martí Pavón para la revista *Chito, después de aparecer sus tiras* recopiladas en álbum por Euredit en 1973 con el nombre de *Franciscostein*.
1972	El simpático esqueleto Tumbita, de Tunet Vila, aparece en varias publicaciones de Vértice, en las cubiertas de muchos tebeos de superhéroes, y también de horror, de este sello editorial. Vila también creó alguna parodia puntual, como *Vampilelo contra*

el Hombre Bobo, para complementar concretamente la revista *Espectros* en este caso, en 1974.

1973 J. Sanchis, siempre afecto a lo fantástico, se permite crear este año una serie para *Jaimito* que incluso salta a portada, *Don Esperpento*, un necrófilo que se relaciona con otras parodias del horror ya asequible a los niños.

1975 Figueras publica durante este año historietas de su recobrado personaje *Mr. Hyde* en la revista de IMDE *Famosos Monsters del Cine.* El personaje sería publicado por *Avui* en 1987 (Ediciones B recogería la obra en un álbum en 1991).

1975 Los primeros tres números de la atractiva revista *Mortadelo Especial* no fueron acreditados así sino como *Mortadelo Extra Terror*, y constituyen un verdadero festival de parodias terroríficas.

Las parodias humorísticas del horror escasearon, consecuentemente, hasta la muerte del dictador. A finales de 1964, la revista que tanto nos ha interesado revisar, *DDT,* cambió de título y de formato y pasó a subtitularse REVISTA PARA ADULTOS, ahora sí, con lo que abrió un nuevo camino a contenidos más aventurados, tratando de emular a *Can Can*, donde sí se mostraban muchachas en flor de curvas apetitosas. Aquel año fue cuando apareció la revista *Mata Ratos*, publicación del sello Ibero Mundial de Ediciones destinada a mostrar humor atrevido, levemente picante, con bellas señoritas de Raf en portada y que, al año siguiente, cambió su formato por otro superior debido a las imposiciones de la censura, que todavía operaba en el país ejerciendo un fuerte control. Y más tras la aparición de la *Ley de Prensa e Imprenta* publicada por el Boletín Oficial del Estado en 1966, que reforzó la aplicación de una normativa regulada por lo que se ha descrito como una "moral enferma" (o, de forma más elegante, "la mordaza franquista")[31].

Tres ejemplos de publicaciones de los setenta en los que reaparecen los vampiros y los monstruos: Serie de J. Sanchis en *Jaimito,* una historieta de Tunet Vila en *Espectros*, y el álbum de *Los monstruos* de F. Ibáñez.

Esta censura renovada, la que llega en 1966, es más dura con los actos de violencia o con aquellos que (se estimaba) podían dañar la sensibilidad del menor; así hasta el punto de rayar lo ridículo en su aplicación sobre historietas de aventuras y acción que diez años antes se consumían por un público masivo con total normalidad. Pero también hay que percatarse de que esta nueva ley, al tiempo que cerraba puertas a la expresión de la violencia, abrió las puertas a una mayor libertad en el campo de lo sexual, como declaraba Fraga Iribarne en sus memorias de su gestión en el Ministerio.[32]

Antes de la muerte de Franco ya había sellos que publicaban revistas o fascículos abiertamente más críticos o más atrevidos, como Euredit, Sedmay o Punch, hasta

Bruguera se atrevió a lanzar revistas "sexy", como *Lola*, y Garbo publicó en 1974 el híbrido de erotismo y horror *Vampirella*. Desde la muerte del dictador varios fueron los personajes paródicos del horror que aparecieron en los tebeos, casi todos de Figueras: en 1976 la serie *Nuevas Narraciones Extraordinarias* en la revista *Rufus*, en 1978 la serie *Cine horror* en la llamada cuarta época de *Can Can*, de Bruguera, en 1979 las *Estampas malignas* para *Dossier negro* (que rescató el sello El Patito Editorial en 2009). Pero estas y otras historias de la época, como la explotación de la sicalipsis (Petronio editó *Sexy Terror* en 1976, JF en el mismo año publicó la divertida *Muerde*) son harina de otro costal y exigen un análisis diferente debido al contexto en el que aparecieron.

CONCLUSIONES.

La escasez de historietas paródicas del horror o con personajes extraídos de la iconografía del horror clásico en la historieta española entre 1948 y 1968 se comprende un poco mejor si atendemos a las normas sobre la preservación moral que hizo respetar el poder político bajo Franco, que en esta materia se articuló bajo la atenta vigilancia de funcionarios vinculados a la Iglesia o de sus ministros, directamente; todo ello en aras de lograr una imagen del país, de su prensa y del comportamiento general de la población, ideal de cara a la Santa Sede. La censura instaurada a partir de ese cuerpo normativo se mantuvo en años siguientes, y se recrudeció incluso tras la nueva Ley publicada e 1966.

Las deudas que *Pulgarcito, El DDT* o *Tío Vivo* contrajeron con el *Rico Tipo* de Divito afectaron al diseño de la publicaciones, al comportamiento de algunos personajes y a la narratividad de las historietas, pero no necesariamente influyeron sobre los personajes vinculados –aunque lejanamente- con el horror.

La parodia del horror que ensayó Bruguera se fundamentó en la explotación del carácter cafre característico "de la casa" (propio de Urraca o Berrinche, por ejemplo), que emanaba de la inclinación que por este género demostraron algunos autores, como Escobar, Ayné, Vázquez o Figueras. Amén del interés del coordinador editorial Rafael González, a juzgar por sus guiones coetáneos para *El inspector Dan*, su visto bueno a las historietas tremendas y a las series que se publicaban en las revistas que editó, y sus secciones escritas, algunas de las cuales trajeron a tebeos como *El DDT*, por ejemplo, iconos del horror gótico o clásico.

Dos secciones, a doble página, firmadas con seudónimo por Rafael González, publicadas en *El DDT* números 74 y 75, de noviembre de 1951, poco antes de que la censura cortara toda posibilidad de ofrecer representantes del horror en los tebeos españoles.

NOTAS

[1] Se recomienda volver a consultar **el texto introductorio de J. Alcázar** al presente número de nuestra revista, especial sobre este género precisamente, y **el texto de A. Martín** recuperado por *Tebeosfera*.
[2] Según sostiene Linda Hutcheon en *A Theory of Parody* (University of Illinois, 2000). Un extracto de sus teorías se puede leer **en este enlace**.
[3] Sobre este particular, merece la pena releer a M. Bakhtin, sus ensayos en *The Dialogic Imagination*. Acúdase por ejemplo a las páginas 52, 59, 364 y 374, que se pueden **consultar aquí**.
[4] Las razones para esta sequía las recordaba y argumentaba J. Alcázar en su ensayo: "El descubrimiento del horror en los sesenta", cuya lectura se halla **a un clic de aquí**.
[5] La explicación de la penuria editorial durante el primer lustro de posguerra y de los cambios concretos durante esos dos años viene detallada en Martín, A. (2000): *Apuntes para una Historia de los Tebeos,* Barcelona: Glénat, pp. 94-118.
[6] Para este caso, vid. Barrero, Manuel (2009): "El horror maravilloso" En *Tebeosfera, 5* . Sevilla : Tebeosfera, **disponible en línea**.
[7] Puede leerse el texto integro del documento en **el sitio web del Vaticano**; tras su lectura no extraña en absoluto el enorme interés que pudieron tener todos los componentes de la Iglesia por "construir" o por "modelar" una sociedad, la española, que fuera un ejemplo de virtud y decencia, si eso les servía para lograr los beneficios que este acuerdo aseguraba. Sobre la intromisión de la Iglesia en política por razón de aquel acuerdo también resulta de interés la lectura del reportaje de Juan G. Bedoya "El concordato que nadie quiere festejar", ***El País,* 31-VIII-2003**. El contexto político español en su relación con el extranjero se halla muy bien descrito en el artículo de Correyero Ruiz, de 2003: "La propaganda turística española en los años del aislamiento internacional", en *Historia y Comunicación Social*, 8, pp. 47-61, **en línea aquí**.
[8] Sobre el control de los medios impresos y audiovisuales en este periodo, consúltese el trabajo de Juan Beneyto "La política de comunicación en España durante el Franquismo", **disponible en línea**.
[9] Martín, A. (2000): *Apuntes para una historia de los tebeos*, Barcelona: Glénat, p. 189.
[10] J.M. Vázquez, O.P.: *La prensa infantil en España*, Doncel, Madrid, 1963, citado en Ramírez, J.A. (1975): *La historieta cómica de postguerra*, Madrid: Cuadernos para el diálogo, p. 55.
[11] Para elaborar este estudio hemos trabajado sobre una colección completa de *El DDT* de 1951, de sus primeros 200 números (más extraordinarios), cedida por Javier Alcázar, pero nuestra consulta de otras publicaciones ha sido mucho más reducida en el caso de las coetáneas *Pulgarcito, Hipo, Monito y Fifí, La Risa, Nicolás, Chispa* o *Jaimito*.
[12] Ramírez, J.A. (1975): *op. cit.*, pp. 235-241.
[13] Datos de Ramírez, *ibídem*, p. 240.
[14] Tabla elaborada con datos del ***Gran Catálogo de la Historieta*** de *Tebeosfera*; alguna de las fechas podría exigir revisión.
[15] Tubau, I. (1972): *De Tono a Perich: el chiste gráfico en la prensa española de la posguerra (1939-1969),* Madrid: Guadarrama/Fundación Juan March, p. 101
[16] Se ha consultado el mismo cuerpo de la *Ley de Prensa e Imprenta*, edición primera del Gabinete Jurídico Administrativo del BOE, de abril de 1966, pp. 75-76 (pp. 4-5 de la Ley)
[17] Este Estatuto lo preveía la misma Ley de 1966, en su artículo 15, referido a "Publicaciones infantiles", op. cit., p. 81 (16 de la Ley).
[18] Pueden revisarse varias de estas declaraciones en la recopilación que hace Antoni Guiral en *Cuando los cómics se llamaban tebeos*, Barcelona: Ediciones El Jueves, 2004, pp. 111-122.
[19] Así lo apuntaba en 1980 Salvador Vázque de Parga en su análisis ideológico *Los cómics del franquismo*, Barcelona: Planeta: Textos, 59, pp. 28-31.
[20] En su discurso del 18 de agosto de 1939 clamaba Francisco Franco: "¡En España o se es católico o no se es nada!", lo cual entendía el general como una fórmula para regenerar moralmente el país, pues él entendía que el pueblo había sido pervertido, envenenado por otras doctrinas corruptas. Así lo detalla Eslava Galán citando a Feliciano Blázquez en *La traición de los clérigos en la España de Franco (Crónica de una intolerancia, 1936-1975)*, Madrid: Trotta, 1991, p. 55.
[21] El órgano oficial de Acción Católica Ecclesia, según recuerda Eslava Galán, J (1997): *Coitus interruptus. La represión sexual y sus heroicos alivios en la España franquista*, Barcelona: Planeta, p. 200.
[22] Eslava Galan, *op. cit.*, p. 215.
[23] Según Martínez Peñaranda, E. (2004): *Vázquez. El dibujante y su leyenda*, Madrid: Sinsentido: Sinpalabras, 4, p. 32
[24] Curiosamente, por razón de la censura que Dante Quinterno quería imponer sobre sus estilizadas y ebúrneas chicas semidesnudas, según sostiene Masotta, O. (1970): *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona: Paidós, p. 168. Lo corrobora Cascioli, A. (2007): *La Argentina que ríe*. Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes, p. 332.
[25] Gociol, J. y Rosemberg, D. (2000): *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires: Ediciones de la Flor, p. 31.
[26] Moix, T. (1968): *Los "cómics". Arte para el consumo y formas "pop"*, Barcelona: Llibres de Sinera: Jarama, 5, p. 105.
[27] Guiral, *op. cit.*, p. 91.
[28] *Ibídem*, p. 48.
[29] Un estudio comparativo entre *Rico Tipo* y *El DDT* puede leerse en el artículo de Álvaro Pons "Claves argentinas en la madurez de la historieta española: de Rico Tipo al Eternauta", en el número de 2010 de la *Revista Iberoamericana de Literatura,* Universidad de Pittsburg; el texto se halla en prensa cuando se publican estas líneas [nos ha sido cedido por su autor para la realización del presente estudio],
[30] Moix, T. (2007): *Historia social del cómic*, Barcelona: B: Bruguera. Ensayo, p. 164
[31] Ambos entrecomillaos han sido tomados de Fontes, I., Menéndez, A. (2005): *El parlamento de papel*, Madrid: APM, Tomo I, cap. 6, p. 37
[32] Fraga Iribarne, M. (1980): *Memoria breve de una vida pública*, Barcelona: Planeta, p. 145.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL VERANO DE LOS DIBUJANTES. HISTORIA EDITORIAL DE TÍO VIVO
- LA PRESENCIA DE LA MUJER EN LAS HISTORIETAS DE BRUGUERA. DE PULGARCITO A CAN CAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "LA PARODIA TERRORÍFICA. HORROR EN LOS TEBEOS DE HUMOR ESPAÑOLES BAJO LA DICTADURA." en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_parodia_terrorifica_horror_en_los_tebeos_de_humor_espanoles_bajo_la_dictadura.html

ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR (BARCELONA, 07-II-2010)

Autor: ANTONIO MARTÍN

Notas: Texto publicado inicialmente en la revista Terror Fantastic, núm 13 (Pedro Yoldi editor, Barcelona, 1972, pp. 44-47). Revisado por su autor en febrero de 2010 para la presente edición en Tebeosfera. Se reproducen las imágenes usadas en origen, que se colocan a su altura correspondiente en el texto.

Primera página de este documento tal y como fue publicado en origen

ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR

Alfonso Figueras en su casa, sobre una decoración «clásica»

Proponerse escribir sobre Alfonso Figueras supone una difícil papeleta, sobre todo si se intenta —entre la amistad y el rigor crítico— aportar datos al mejor conocimiento de este autor, uno de los más importantes, y al tiempo de los menos conocidos, de la historieta española. Y es que a Figueras no se le puede pesar, medir o limitar en unos pocos datos o preguntas, dada su complejidad como autor y como persona. La dificultad aumenta ante la convicción de que se trata de uno de los mejores conocedores del cine fantástico y de terror de los años treinta y cuarenta y experto en folletines, cómics y otros papeles de signo popular, a lo que se une su categoría profesional, por ser uno de los escasos dibujantes que son hoy capaces en España de realizar cómics para adultos...

LA PERDIDA INFANCIA

Figueras crece en el ambiente de los años treinta, cuando el cine fantástico conoce en España un auge extraordinario, con títulos como *El fantasma de la ópera*, *Nosferatu*, *Frankenstein*, *El hombre invisible*, *King Kong*, y junto a ellas mil películas de «jornadas» con temas de «caballistas», selva y gángsteres, siempre tocados de elementos fantásticos. Y con el cine la novela popular, que entonces alcanza su mayor brillantez en las editoriales de Madrid y Barcelona, mientras que el tebeo español iniciaba ya su etapa moderna —estimulado por la aportación del cómic norteamericano—.

Cine e historietas. Alimento mágico para unos niños que descubrían el mundo a sus diez, doce, catorce años; un mundo colorido, libre, que prometía un futuro diferente y mejor..., futuro que nunca existió. Es el universo descrito por Figueras en sus artículos y reconstruido en sus historietas, siempre con la añoranza de la infancia perdida, con sus películas, los *pulps*, los cómics, la magia popular de las imágenes, que ha hecho escribir a Figueras: *«... había algo en ellas que a unos cuantos nos encadenó. A unos cuantos que les hemos continuado fieles, pues han marcado nuestra vida y creado en nosotros una*

escuela...».

Sobre esta base comienza a dibujar Figueras. Lo primero de todo «*la chimenea de la fábrica en que trabajaba mi padre, la Pirelli, luego trenes con una enorme afición; después copiaba las historietas del* TBO *en las libretas del colegio o rehacía laspelículas que había visto. Empecé a dibujar historietas cómicas de cuatro cuadros, con el título de* El Cameraman, *mi pasión era el cine y siempre mezclaba cine y dibujo...».* Influido por el cine «*dibujé de memoria y mal, claro, versiones en forma de historieta de* La vida futura, *ésta sin ver la película, ya que sólo había leído el guión y el film estaba aún por realizar, 1935, de* El hombre invisible *y, en 1937, de* Frankenstein». Este juvenil Frankenstein será el primer encuentro gráfico entre el monstruo famoso y uno de los autores que con más conocimiento y ternura —aunque ésta sea burlona— lo han dibujado.

Un rápido boceto de Figueras para un chiste de humor-terror. Este dibu jante estudia cada una de sus obras, imagen por imagen, con el mayo detenimiento, repitiendo con abundancia los bocetos para lograr un mejor expresión, planificación, etc. Es frecuente que para producir u solo chiste llegue a realizar hasta cuatro estudios previos

EL DIBUJANTE DE LOS AÑOS CUARENTA

Tras la guerra española Alfonso Figueras comienza a trabajar, no sin antes hacer, como tantos españoles, un segundo servicio militar. Trabaja en la imprenta de una editorial barcelonesa que entonces renace de las ruinas: Bruguera; corrige originales, monta historietas y dibuja. Ofrece su versión de Frankenstein a Editorial Marco y a Hispano Americana de Ediciones inútilmente; por fin comienza a publicar en Marco los cuadernos de historietas de *Jaime Bazán*, *She*, *Los titanes del aire*.... Dibuja también para Hispano Americana, Bruguera, Clíper, al tiempo que tantea en busca de un estilo propio a partir de la influencia de los grandes maestros de la aventura.

Será en 1947-48 cuando comience a dibujar historietas humorísticas, género en el que rápidamente se especializa, obteniendo seguridad en el trazo, al tiempo que una mayor capacidad expresiva para su mundo propio. Del conjunto de la producción de Figueras hasta 1955, fecha en que marcha a Venezuela, cabe destacar aquí los personajes que de alguna manera tocaban lo fantástico: Mysto, en las páginas de *Chicos* y de *Publicaciones Cuqui*; Mefisto, el fantasma tonto y Diavolo Tallerini (un mago) en la revista *Chispa*, de Toray; Mr. Hyde (el monstruo famoso de Stevenson) en *Búfalo*, repitiendo este mismo personaje con el nombre de Mr. Mosifón en las páginas de *Pocholo*, en la tardía edición de Hispano Americana. Se trata de simples tanteos, en los que, sin apartarse demasiado de su especial humor, Figueras hacía incursiones a los temas de su mundillo particular de aficiones. En todo caso fueron personajes sin continuidad y su importancia deriva de su valor como experimentos temáticos.

FRANKENSTEIN, PIEZA MAESTRA DEL CINE DE TERROR

Hablo con Alfonso Figueras para conocer sus opiniones, cómo se orientó su interés hacia lo terrorífico —hasta llegar a dibujar humor-terror de manera continuada—, y la entrevista se sale de sus cauces formales, pues Figueras escapa hacia temas amplios, generales, donde las preguntas concretas se pierden. El resultado es una charla de amigos en torno a un tema de interés común, charla múltiple por la presencia y participación de Esteban Maroto, quien me ha pedido poder asistir a esta conversación, movido por su admiración por el magisterio de Figueras. Cedo a Maroto romper el fuego de las preguntas. En la conversación los temas se entremezclan y engranan dando claves para comprender la sensibilidad e ideas de Figueras.

ESTEBAN MAROTO. — ¿Qué es lo que más te ha impresionado, lo que te ha marcado para decidir tu afición por lo fantástico?

ALFONSO FIGUERAS. — Desde luego el cine. Yo soy un aficionado al cine en general, aunque mis aficiones se van por el cine cómico, fantástico y me subyugan las tramas folletinescas de las viejas películas de episodios. No puedo olvidar el impacto que me produjo, de niño, ver *El guante de la muerte*, *Nosferatu*, *Metrópolis*, *El fantasma del Louvre*, pero estos *films* me producían el mismo placer que las películas de caballistas y las cómicas, y creo que estas últimas son la base del especial tipo de humor que yo he cultivado siempre pues no olvidéis que ante todo yo soy un dibujante de historietas de humor, y es precisamente desde el humor como me acerco a otros temas...

E. M. — ¿Cuál es la película de terror que más te ha impresionado?

ALFONSO FIGUERAS. — *Frankenstein*. La considero la pieza maestra del cine de terror.

Una de las típicas historietas de Figueras protagonizadas por su personaje tipo. Corresponde a la revista fascículo *Drácula* de Buru Lan de Ediciones

ANTONIO MARTIN. — ¿Por qué?

ALFONSO FIGUERAS— Por su humanidad. Frankenstein respiraba humanidad, incluso en sus manos, con unos ojos y una mirada impresionantes, como nunca se han dado en la historia del cine. Todo el clima de la película era impresionante y además había una diferencia básica en la caracterización respecto a otras películas que, como las de Lon Chaney, por ejemplo, eran mucho más tremendistas. El acierto del conjunto se debió a la combinación de la sensibilidad de Whale y la de Karloff.

A.M. — ¿Y *Drácula* y *King Kong*?

ALFONSO FIGUERAS— *Drácula* nunca me ha gustado; lo que hay de maravilloso en este personaje se pierde al disfrazarse de señor corriente, además ten en cuenta que la versión que yo vi de pequeño era la española, con Carlos Villarias en el papel del conde, y estaba todo muy desangelado. *King Kong* es una simple cinta de aventuras, nada terrorífica, yo veía en ella lo formidable pero también la maquinaria que había detrás.

A.M. — ¿Cuándo comenzaste a introducir a Frankenstein en tus historietas?

ALFONSO FIGUERAS-- Bueno, habría que decir que mi pretendida adoración por Frankenstein, del que tanto uso en mis historietas, no es más que un homenaje, aunque sea en vertiente humorística, excepto aquella primera versión qué hice en 1937 o 38 y que era de dibujo realista, Siempre que he podido he metido al monstruo en mis historietas, por ejemplo en *Chicos* y también, en Venezuela, en una de las películas de dibujos animados que hice con Puigmiquel.

E.M. — ¿Te gustaría hacer algo con todo lo que sabes sobre este personaje?

ALFONSO FIGUERAS— Sí, de hecho ya lo hago, manteniendo el interés por Frankenstein creo que he contribuido a su difusión. También desearía formar un archivo completísimo con todo lo que en el cine se sale de lo corriente, e incluso escribir un libro sobre el personaje interpretado

por Karloff.

E.M. — ¿Has conocido a Boris Karloff?

ALFONSO FIGUERAS— Sí, hablé con él, unos quince minutos, en el sesenta y algo, pero estaba ya muy enfermo y hablábamos a través de una intérprete...

E.M. — ¿A qué crees se pudo deber el que en tu época salieran tantos mitos?

ALFONSO FIGUERAS— Hay quien dice que se debió a la gran depresión. Yo no estoy de acuerdo. El cine ya estaba aprovechando los temas fantásticos desde mucho antes y al llegar el sonoro, con las nuevas técnicas, esto aumentó. Se trata de una evolución del cine hacia una mayor perfección, que se une con un mayor desarrollo de lo fantástico. Es igual que en la historieta el desarrollo de los temas de ciencia ficción. Todo es cuestión de facilidad técnica y de que el público está ávido de emociones y si son fuera de lo normal, mejor, Le gusta estremecerse como le gusta reír, y no creo que generalmente tenga conciencia del terror real que pende sobre su cabeza en forma de bombas nucleares o lo que sea.

AM, — Sí, pero el problema consiste en saber por qué lo fantástico se desarrolla más en unas épocas que en otras e igual el morbo por lo terrorífico... Pero dejémoslo y dinos por qué tú eres aficionado a lo fantástico.

ALFONSO FIGUERAS-- Indudablemente se debe a las influencias que sobre mi formación tuvieron la novela y el cine, pero también es una cosa que se lleva dentro. Lo corriente, lo diario ya existe, lo tenemos en nuestras propias vidas, entonces en la obra de arte busco lo no corriente, lo que sale de las normas, lo que es más emocionante.

En esta página de «Doctor Mortis», que corresponde a la revista *Vampus*, de Ibero Mundial de Ediciones, Figueras juega con los elementos del terror barajándolos en mil combinaciones. Frecuentemente. cuanto más se aparta de los mitos clásicos, más cruel resulta su humor

UN AUTOR EN BUSCA DE EMOCIONES

Alfonso Figueras vuelve en 1963 de América del Sur, Venezuela, adonde marchó en 1954 llamado por su amigo Ángel Puigmiquel para juntos poner en marcha un estudio de animación. Mil motivos le empujan a la vuelta, aparte del cierre del estudio. Uno principal: la añoranza de los amigos, de las costumbres y también de los viejos papeles... Casi desde el primer momento comienza a reconstruir su infancia según él la recuerda, un mundo mágico, folklórico, rico en motivaciones populares. Reconstrucción que comienza por la de las perdidas colecciones de tebeos, folletines, novelas, y se continúa con las historias que a partir de aquellos años dibuja, tocadas todas ellas, hasta las más infantiles, por la añoranza de los viejos héroes, de las antiguas emociones. Es así como dibujará marcianos, sabios distraídos, pandillas infantiles que viven sus aventuras en un submarino, *sheriffs* miopes, hasta comenzar su producción más moderna, cuando entra ya, decididamente, en la temática de terror y fantasía, dirigiéndose a un público no infantil.

ANTONIO MARTIN. — Alfonso, ¿por qué dibujas terror?

ALFONSO FIGUERAS. — Porque se sale de lo corriente, como antes te decía, además puede que así dé rienda suelta a la amargura que tantas cosas de nuestro mundo me producen. En cualquier caso no olvides que es una de mis facetas

como humorista, esto es importante, pues yo no hago sino dar mi versión humorística de los géneros que me gustan, pensando en que hay un público al que también gustan estas cosas y con el que yo intento compartir la afición.

A.M. — ¿Cómo han reaccionado los editores ante esta especialidad tuya?

ALFONSO FIGUERAS— Ante las primeras historietas ni se daban cuenta, porque yo daba el terror muy dosificado, mezclado. Después me han pedido más historietas realizadas ex profeso.

A.M. — Antes hemos hablado de los mitos de los años treinta, de los actuales, ¿qué me dices?

ALFONSO FIGUERAS— El terror actual no me interesa. Lo de antes era arte, sugería, pero lo de ahora, aunque también exista el arte, se encuentra mezclado con el horror, y esto a mí no me interesa. El horror muestra —sangre, tripas, cráneos machacados...—, no, no me va eso; aunque también yo, últimamente, me he ido quizás un poco de la mano en algunos momentos.

En los últimos años —aproximadamente a partir de 1968, cuando crea su antihéroe Topolino y realiza en *Mata Ratos* su paródico Frankenstein— el conjunto de la obra de Figueras compone una unidad con las series Topolino, Franciskosteín y Super Manolo, Aspiríno y Colodión, ¡Qué Guerra!, Don Plácido, Skecth to Shock, Drácula, Dr. Mortis... Un mosaico que nos habla del hombre que perdió su infancia y marcha por la vida reconquistándola trocito a trocito.

Porque Alfonso Figueras, al revés que otros adultos, aún cree que podrá recuperar su yo infantil y trasladarlo hasta la realidad presente —¿o acaso ya lo ha logrado y ello es la clave de su obra?—. Y esto explica cómo sus personajes están hechos con retazos sentimentales del propio Figueras y en todas sus obras de terror es protagonista ese hombrecito al que ocurre siempre lo más increíble y azorante, que él acepta con la misma tranquilidad que si se tratara simplemente de haber perdido el autobús 18.

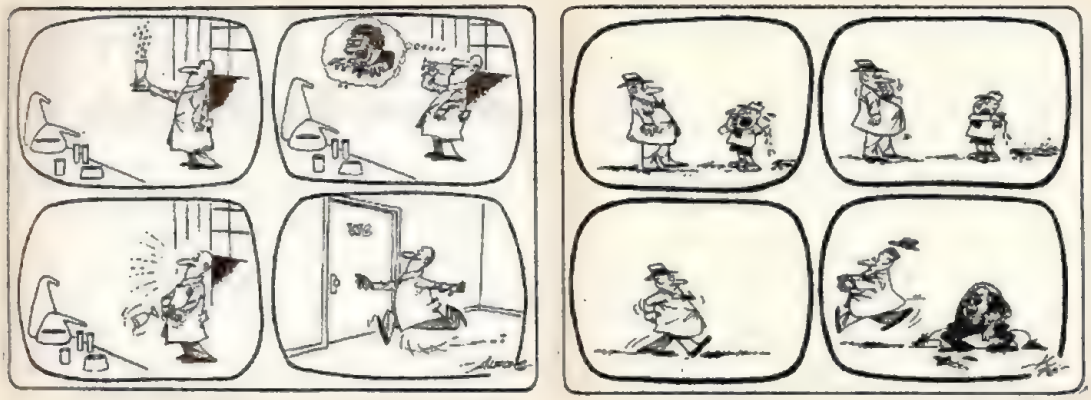
EL HUMOR-TERROR DE FIGUERAS

Ahora bien, Figueras, como tantos otros autores españoles, y pese a la unidad sentimental de toda su obra, debe desarrollar ésta en una doble vertiente por lógicas necesidades de supervivencia física. Por un lado están las muchas historietas creadas expresamente para las revistas juveniles de Editorial Bruguera y que por lo tanto padecen las limitaciones típicas de censura, público o conveniencia comercial de la temática; son Aspirino y Colodión, ¡Qué Guerra!, Topolino, etc. Y por otra parte tenemos las tiras, chistes e historietas cortas que realiza para las publicaciones de adultos o bien pensando fundamentalmente en el mercado extranjero, siendo precisamente en esta segunda vertiente de su obra donde trabaja con mayor libertad los temas de horror y fantasía; por más que sea precisamente en una de las historietas creadas para las revistas de Bruguera, Topolino, donde Figueras mejor ha trazado una panorámica de la mitología popular, enfrentando su personaje a un mundo poblado por "malignos" robots asesinos, marcianos, vampiros del aire, etcétera, en un conjunto épico, verdadero canto a los viejos tiempos y los viejos héroes.

Las obras de Figueras que se dirigen más expresamente a un público adulto lector de historietas —público, por otra parte, excesivamente escaso en España hasta el momento, si por adulto nos referimos no sólo a la edad, sino también a niveles lectores y racionales— son el vehículo que mejor sirve al autor para expresar su gusto por lo maravilloso y son:

· **Franciskostein**. Serie de historietas creada, aproximadamente, en 1968 para la revista *Mata Ratos*, de Ibero Mundial de Ediciones. Parodia del monstruo famoso, estilo muy libre. No tuvo continuidad.
· **Super Manolo**. Iguales características que la anterior, salvo que aquí el parodiado es Superman. Se publicó además en *BANG!* y esperamos puedan aparecer algún día recogidas en un libro.
· **Skech to Shock**. Serie de historietas cortas, de cuatro viñetas, y de chistes de gran tamaño, creadas a partir de 1970 para Selecciones Ilustradas. Estilo muy libre en las historietas y muy trabajado en los chistes/ilustraciones. Una verdadera antología humorística del terror, muy superior a cuantos trabajos habían hecho otros autores antes que Figueras.

· **Drácula**. Serie de doce historietas, creada en 1971 para la revista del mismo título de Buru Lan de Ediciones. El personaje principal no es el conde vampiro sino el típico hombrecito de Figueras enfrentado con todo el panteón ilustre de monstruos famosos.
· **Dr. Mortis**. Serie de historietas comenzada en septiembre de 1971 en el núm. 1 de la revista *Vampus*, de Ibero Mundial de Ediciones. Personajes: el clásico doctor creador de monstruos y el no menos clásico ayudante jorobado. Lo más importante es el estilo, ya que por haber trabajado Figueras sobre cartulina de mucho grano ha podido conseguir interesantísimos efectos con los grises.

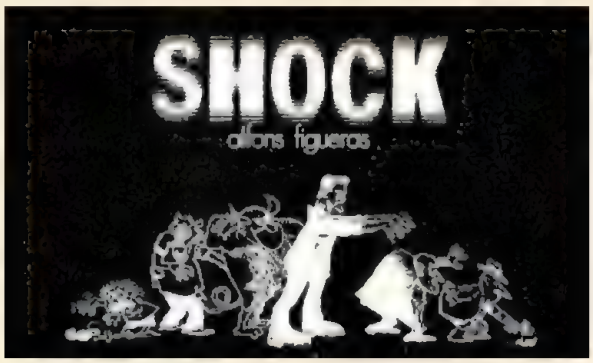


Ejemplo típico del humor-terror de Figueras en dos vertientes: la sarcástica, a partir de la parodia de los monstruos y mitos clásicos, ¿cabe algo más destructor para el mito que ridiculizarlo...? ¡Pobre Mr. Hyde! Y la vertiente cruel, sin concesiones, en la que lo más terrible queda pequeño ante la imaginación del autor que nos enfrenta con unos monstruos absolutamente nuevos.

Finalmente, como broche dorado a esta producción, tenemos el libro al que aludíamos al inicio de estas notas de aproximación a Alfonso Figueras y su obra de cómic de terror *Shock*. Se trata de un volumen de 128 páginas, más cubiertas en cartulina a dos colores, formato apaisado y tamaño 16 x 23,5 cm. Se presenta con una superbreve introducción en diez idiomas dedicada a Figueras y el contenido se basa en la serie doble de terror que realiza para Selecciones Ilustradas, siendo esta misma agencia quien produce el libro para su difusión internacional.

Shock se presenta en imágenes absolutamente mudas, y maldita la falta que hacen aquí los textos, pues envueltos en un humor delirante y cruel nos asaltan y desbordan los chistes e historietas rezumantes de sangre, morbo y sadismo, dedicados a la parodia de Frankenstein, Drácula, la Momia, el hombre lobo, los fantasmas y diablos, escenas de carnicerías médicas, sepulturas y malignos sepultureros, asesinos y monstruos... en una zarabanda mil veces más elocuente que cualquier texto.

Alfonso Figueras nos da con este libro un conjunto magnífico y absolutamente recomendable, para la revulsión, el humor y la reflexión, pues al tiempo que nos divierte con las aventuras y desventuras de su cuadrilla de monstruos, a veces nos muestra, por un instante, el artificio con que los mueve, por la contraposición entre los mitos del pasado y las realidades del presente. Es entonces cuando — ¿inconscientemente?— el autor nos lleva a reflexionar, con una crueldad definitiva, haciéndonos preguntarnos si al fin y al cabo valía la pena recuperar la infancia.



Portada de *Shock*, el libro de humo-terror de Figueras, producido por Selecciones Ilustradas.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL TERROR INFANTIL. ANITA DIMINUTA DE JESÚS BLASCO
- LA HISTORIETA DE TERROR EN ESPAÑA. MINI HISTORIA
- MORIR DE RISA NO DUELE. ALFONS FIGUERAS Y SU PASIÓN POR EL TERROR

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO MARTÍN (2010): "ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/alfonso_figueras_y_el_humor_de_terror.html

MORIR DE RISA NO DUELE. ALFONS FIGUERAS Y SU PASIÓN POR EL TERROR (BARCELONA, 08-II-2010)

Autor: JAUME CAPDEVILA

Notas: Las imágenes escogidas para este artículo se ordenan para permitir ver una evolución en la trayectoria profesional del autor Alfons Figueras, y no necesariamente se colocan a la altura donde se cita cada obra concreta. A la derecha vemos una caricatura de Figueras. Encabeza el artículo una foto del dibujante en su madurez.

MORIR DE RISA NO DUELE.
ALFONS FIGUERAS Y SU PASIÓN POR EL TERROR.

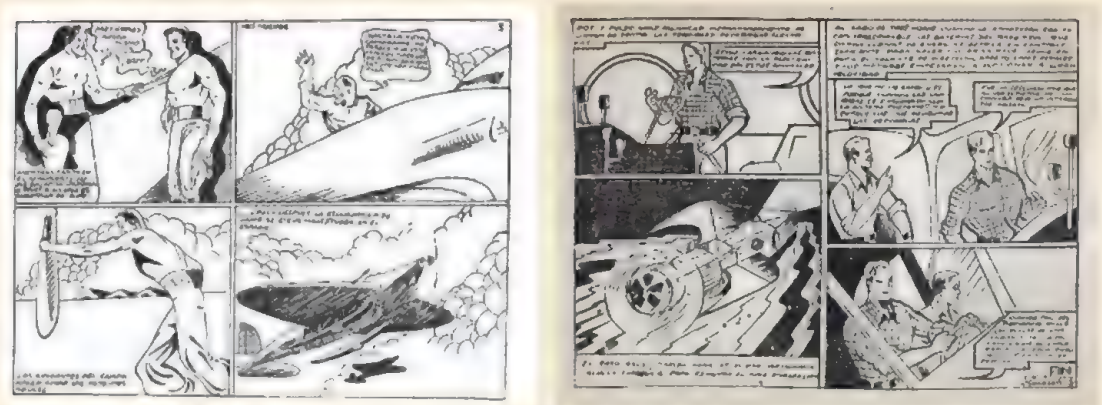
Si uno no tuviera tantas cosas en la cabeza podría darse cuenta, por ejemplo, que hay abundancia de material para reflexionar largamente sobre la poderosa atracción que lo más oscuro ejerce sobre el humor. Así como el horror, la desolación y la desgracia forman parte inexorable de la propia condición humana, el hecho de reír a costa de la muerte, la desolación y el terror es algo más que una simple vacuna para conjurar este grupo de aciagos elementos: carcajearse de algo a lo que uno tiene miedo es el primer paso para perder ese miedo, nos recuerdan sesudos estudios de psicología. Al ver una viñeta de humor negro, la risa sustituye al espanto, pues, como apunta Freud[1], "experimentamos el placer humorístico allí donde es evitado un sentimiento emotivo que esperábamos como inherente a la situación".

¿Tendrá algo que ver que el cuerpo responde con manifestaciones fisiológicas sobre las que no participa ni la voluntad ni la conciencia tanto cuando se enfrenta a lo terrible (ansiedad, palpitación, temblor, grito) como a lo cómico (carcajada, espasmo, temblor, llanto)? El humor negro, donde la muerte y el terror van del brazo de la sonrisa (muchas veces una sonrisa pálida, gélida, tétrica) ejerce una atracción sobre una gran cantidad de creadores. Es realmente difícil no encontrar algunas pocas o muchas viñetas de humor negro entre la producción de la mayoría de autores de humor gráfico de todo el globo y todos los tiempos. Calaveras, vísceras, mutilaciones, tullidos, vampiros, monstruos, zombis, amputaciones, explosiones, y toda suerte de calamidades se han usado asociadas a lo satírico y lo cómico. Será quizás porque lo deforme y lo grotesco están imbricados en el nacimiento de la caricatura y el dibujo humorístico. "Mientras el Arte se limitaba a representar temas épicos y arrogantes, la caricatura tomó posiciones sobre la pe-

culiaridad, el tópico y la fealdad" escribe Werner Hoffman[2] en su documentado estudio histórico sobre la caricatura. Y de lo grotesco a lo malvado hay una distancia tan corta, y cuesta abajo, que a los autores les es sumamente difícil resistirse.

Primeros tebeos en los que dibuja Alfons Figueras: dos tebeos de la *Gran Colección de Aventuras Gráficas* (de los denominados "monográficos"), de editorial Marco

No dudamos que una de las principales misiones de la caricatura ha sido siempre el recordar las propias miserias de la condición humana. Como el esclavo que repetía el *Memento mori* a la oreja de los generales victoriosos que desfilaban por la antigua Roma, el humor más escabroso nos recuerda nuestra materialidad con fecha de caducidad. Según Chumy Chúmez[3], el humor negro es "simplemente un humor realista que muestra con delectación, y a veces con gracia, las aspectos más penosos de nuestra condición humana de seres mortales", y sigue "A la gente le asusta la muerte propia. La ajena le es indiferente, pero las muertes de los demás nos recuerdan que nosotros también somos mortales y eso nos inquieta." Pero como hemos anotado, el ejercicio de la risa se convierte también en una herramienta que nos vacuna contra la desesperación. Asumir la propia condición de mortal nos ayuda a mirar la vida (y la muerte) con otros ojos. Y si el humor gráfico, la historieta, la literatura o el cine nos ayudan a recorrer el camino que nos lleva a la plena conciencia sobre este fundamental hecho, será porque constituyen herramientas de primer orden para el desarrollo intelectual del ser humano.



Dos páginas de las primeras que dibujó Figueras. A la izquierda, una página de la serie Jaime Bazán, a la derecha, una página de *Viaje Submarino,* ambos tebeos de Marco, datados en 1940.

Todo lo anterior viene a cuento porque si se trata de hablar de una obra ue aúna magistralmente humor y terror hay que hablar de Alfons Figueras.Muchos han sido los autores de humor que se han interesado por el mundo del miedo y de lo

macabro, ya sea en sus chistes y viñetas como en la creación de personajes, como el Dr. Tenebro de Escobar, Fúlmine de Divito, el Pervers Pépère de Gotlib, Pierre Tombal de Hardy y Cauvin, el Teufel de Dietrich Bauer, el trío de sádicos enterradores que protagonizan varios libros de Paul Flora, el Drácula de Breccia o las terroríficas alumnas del St. Trinians de Ronald Searle. Pero, sin duda, a pesar de la singularidad de cada una de las obras citadas y sus interesantes y evidentes cualidades narrativas, humorísticas, visuales, o satíricas, si de lo que se trata es de Terror, así, escrito con mayúscula, podemos afirmar que ninguno de ellos ha hurgado en el Terror hasta el meollo, como ha hecho Figueras reiteradamente.

ALFONS FIGUERAS

Alfons Figueras, no lo voy a descubrir yo, ha sido un autor maltratado. Un autor que hubiera merecido mucho más. Mucho más reconocimiento, mucha más atención, muchos más libros, exposiciones, homenajes... Pero esto es lo que hay, y Alfons murió hace poco y como pasa siempre, entonces se empezó a prestarle un poco de atención. "Puigmiquel, el secreto mejor guardado de la historieta española de posguerra, y Figueras, que se convertiría en el *cactus pulp* de la costumbrista escuela Bruguera, hicieron la misma revolución por distintos medios, abriendo, a través de sus viñetas, una ventana de locura y desaforada imaginación por la que se colaron los vientos más transgresores" escribe Jordi Costa[4].

Dos historietas de Figueras publicaddas en *Leyendas infantiles*. Son algunos de sus primeos trabajos de carácter humorístico.

Para Antonio Martín, Figueras es "uno de los más importantes, y al tiempo de los menos conocidos, de la historieta española. Y es que a Figueras no se le puede pesar, medir o limitar en unos pocos datos o preguntas, dada su complejidad como autor y como persona. La dificultad aumenta ante la convicción de que se trata de uno de los mejores conocedores del cine fantástico y de terror de los años treinta y cuarenta y experto en folletines, cómics y otros papeles de signo popular, a lo que se une su categoría profesional, por ser uno de los escasos dibujantes que son hoy capaces en España de realizar cómics para adultos". Esta cita aparece en un documento que será una de mis referencias imprescindibles para desarrollar lo que me he propuesto en éste artículo. Y es que si se trata de humor, terror y Figueras, voy a tener que echar mano constantemente del texto "Alfonso Figueras y el humor de terror" redactado por Antonio Martín en la revista *Terror Fantastic*[5] en 1972 con motivo de la aparición del libro *Shock*, un texto al

que lo único que voy a discutirle es el título. Porque creo firmemente que Figueras no hace 'humor de terror', sino 'terror de humor', y el matiz se me antoja importante.

Figueras realizó una vasta obra donde el terror se convierte no en un mero recurso expresivo, sino en una parte fundamental. Quiero decir que Figueras se plantea abordar el terror como género y utiliza el humor como lenguaje. Y así, un humorismo sutil, una ironía contumaz, un desparpajo cómico se filtra en la obra terrorífica de Figueras, como la socarronería ingeniosa de Wilde exuda en las páginas de *El Fantasma de Canterville*, que sigue siendo una novela de miedo. De modo que yo creo que a pesar de las desventuras cómicas, desenfadadas o incluso escatológicas de los personajes fantásticos de las viñetas de Figueras, su obra sigue siendo una obra de terror.

Mefisto, el fantasma que fuma en pipa. Se trata de una página publicada en *Chicos*, núm. 387, de 1946.

La obra monumental, coherente, de Alfons Figueras, logra fundir de forma magistral el terror con el humor como prácticamente ningún autor ha hecho. Sobre todo porque Alfons ama el terror. Admirador declarado del cine clásico, Figueras dibuja como si filmase una película de Lon Chaney. *"Mi pasión era el cine y siempre mezclaba cine y dibujo", confiesa nuestro autor*[6]. En la obra de Alfons Figueras, el terror y la risa se presentan a los ojos del lector / espectador en estado puro y casi los podemos ver en cada viñeta, en cada historieta como un vaso lleno de agua y aceite. Por eso el humor terrorífico de Figueras no es un humor negro al uso. Acaso el referente más parecido es el de Charles Addams, que combina de modo muy parecido los recursos propios del humor y del terror para configurar un universo propio. En Figueras, este humor no es singularmente macabro como el de Gahan Wilson, no es desgarrador como el de Chumy, desesperanzado como el de Topor, reivindicativo como el de Perich, revolucionario como el de Siné, sangriento como el de Regueiro, tétrico como el de Chaval, visceral como el de Ops, gótico como el de Moisan, cruento como el de Serre, *naïf* como el de Gila, macabro como el de Gorey... su humor es, y valga la redundancia, totalmente humorístico. Y el terror es, lo digo, terrorífico. Figueras acomete ambos géneros cumpliendo con cada uno de los requisitos del canon. Su humor es de factura clásica, impecable, eficaz, nada más. Su terror es, repito, de factura clásica, impecable, eficaz, que no es poco. "Alfons Figueras no practica el humor negro ni tan siquiera el desagradable, aunque no ahorre sangre y referencias concretas a todos los ingredientes de la fórmula terrorífica", escribe Josep Maria Cadena[7]. Y así es. A pesar del desfile inacabable de muertos, monstruos, amputaciones y tumbas, el lector nunca se siente violentado por las imágenes. Casi diría que, al contrario, existe más bien una pequeña delectación, dado que Figueras logra despertar el lado más gamberro, más transgresor del lector. El humor es, según Freud[8], uno de los

principales procesos de defensa psíquico, pero a diferencia de la represión "desprecia sustraer a la atención el contenido de representaciones ligado al efecto doloroso, y de este modo domina al automatismo defensivo. Para conseguirlo encuentra además el modo de despojar de su energía a la preparada producción de displacer y la convierte en placer sometiéndola a la descarga. Es también sospechable que sea de nuevo la conexión con lo infantil lo que le permite llevar a cabo esta función, pues en la vida del niño se producen intensos afectos dolorosos, de los que el adulto reiría como ríe el humorista de los de igual género que le asaltan en la edad madura."

Alfons Figueras i Fontanals nació en Vilanova i la Geltrú el 15 de octubre de 1922. Lector empedernido de la prensa humorística de la época, según explicaba a Lluís Solà i Dachs en un artículo publicado en *La Hoja del Lunes* el 23 de agosto de 1982[9], los dibujos de Junceda en las páginas de *En Patufet* o *L'Esquella de la Torratxa* provocaron un fuerte deseo de emularlo y despertaron su afición por el dibujo. Después de la guerra civil se empleó en la Editorial Bruguera cuando aún era El Gato Negro, haciendo al principio rótulos, pequeños cuentos y realizando labores de imprenta, así como retocando originales de otros autores. También trabajó en la Hispano Gráfic Films de los hermanos Baguñà bajo las órdenes de Salvador Mestres, y en los Estudios Chamartín, con Escobar. El servicio militar interrumpió estas primeras colaboraciones, y una vez cumplido su compromiso con la patria continuó dibujando para la Editorial Plaza, la Editorial Molino y revistas como *Chicos*, *Nicolás*, *El Coyote* o *Paseo Infantil*. En 1955 acompañará a Angel Puigmiquel en su aventura Venezolana hasta su regreso a Barcelona en 1964, dónde realizará animaciones para Francisco Macián y empezará su colaboración con Bruguera y agencias como Selecciones Ilustradas[10] y Creaciones Editoriales[11], así como sus tiras diarias en prensa que inicia en *El Correo Catalán*, con "La familia Capicúa", a la que seguirá "Don Plácido" para *La Vanguardia* y "El Bon Jan" y "Mr. Hyde" para el rotativo catalán *Avui*. Recibió el Gran Premi del Saló del Còmic de Barcelona en 1988, y el Premi Internacional d'humor Gat Perich de honor en el 2002. Falleció en 2009, casi a tiempo de ver como varias editoriales empezaban a recuperar su vasta y dispersa obra.

Dos páginas de Bombo, personaje de Figueras para la revista *Nicolás*, del sello Clíper. A la izquierda, la página publicada en el núm. 3, a la derecha, la aparecida en el número 17.

Resumir así, en pocas líneas, el periplo vital de un creador como Alfons Figueras no es tan fácil. Coleccionista empedernido, amante de las películas americanas de

los años veinte, treinta y cuarenta, notable escritor de ciencia ficción, y concienciado activista social, todas estas facetas confluyen y se retroalimentan entre ellas, influyendo notablemente, claro está, en su faceta de dibujante. Centrémonos pues en lo que nos interesa, a pesar de lo apetecible que sería perderse por cualquiera de los recovecos que envuelven a éste polimórfico autor.

> "Mi padre (...) había sido corresponsal para varias revistas sudamericanas, y en casa, en Vilanova, recibíamos muchos periódicos de los EUA. Estos periódicos publicaban a diario dos páginas cómicas, y los fines de semana las historias aparecían en un suplemento en color. Así me aficioné al cómic de bien pequeño" confesó Figueras a Virginia Mascaró[12] en el 2001. Y todas aquellas viñetas de los *cartoons* mamadas de pequeño se reflejarán en el estilo gráfico del dibujante, un estilo de factura clásica, con gusto por las composiciones dinámicas, de trazo vivaz y con dominio de los juegos de tramas y masas de blancos y negros para crear contrastes de luz y sombra. La técnica de dibujo, una técnica sólida, cargada de recursos visuales y narrativos, es uno de los puntos fuertes de este autor, que a pesar de todo confesaba no tener una gran facilidad para el dibujo[13]. La exhuberancia gráfica entre loca y desenfadada de autores como Herriman, Milt Gross o Cliff Sterret se refleja en las viñetas de Figueras.

El cine le fascinab. De izquierda a derecha, carteles y programas de mano de películas de horror estrenadas en España desde 1930: *La voluntad del muerto*, el *Drácula* hispano rodado en Hollywood (ambas de George Melford) y *El legado tenebroso* (de Paul Leni)

Pero además de los cómics clásicos, está el cine. "El cine es y ha sido mi alimento espiritual. Parece que viendo esas películas [de los años 20 a 50] americanas o no, recupere aquel tiempo irrecuperable" explicaba en una entrevista a Marta Clos[14]. "Mi pasión era el cine y siempre mezclaba el cine con el dibujo"[15]. Y es que Figueras acomete su producción terrorífica, sobre todo la que desarrollará para la agencia de Toutain y que se publicará en revistas como *Vampus*, *Dossier Negro* o *Drácula*, con la conciencia que los referentes deben ser cinematográficos. ¡Incluso la forma de las viñetas es roma en sus esquinas, para asemejarlas a una pantalla! Y solo hay que ver la manera en que Figueras compone sus historietas para darse cuenta que la iluminación, el encuadre, la expresión y el ritmo que imprime a la narración es puro cine. Pero cine del de antes, cine en blanco y negro y con un pianista al lado, donde los actores sobreactúan y la narración se acomete a trompicones, donde cada plano es una postal expresiva y auténtica, donde en cualquier momento pueden aparecer los *Keystone cops* a repartir mamporros, y donde los buenos son muy buenos y los malos son muy malos. Un cine inocente, cándido, que se sorprende a si mismo disfrutando del lenguaje cinematográfico a medida que lo construye. Y, al igual que sucede con este tipo de cine, en la producción de Figueras hay obras maestras y obras no tan conseguidas, a las que se les ve la trampa y el cartón, y en las que el experimento no da los resultados que el autor esperaba y por consiguiente no consiguen el efecto deseado.

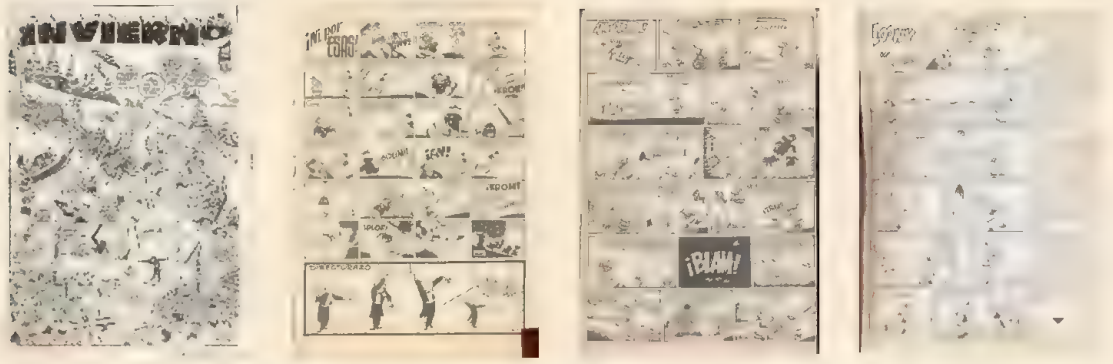
Pero incluso en estas páginas o viñetas menos conseguidas, uno puede ver claramente el esfuerzo del autor en buscar una idea, un enfoque, una composición o un acabado novedoso al configurar la pagina, tira o viñeta. Suscribo, pues, las anotaciones de Salvador Vázquez de Parga[16] al describir las raíces cinematográficas de la producción de nuestro autor: "Las historietas de Figueras están llenas de carreras, de idas y venidas de los personajes que aparecen y desaparecen corriendo, persiguiéndose unos a otros como en las películas mudas de humor, como en el celuloide rancio que gracias a la televisión se ha dado en llamar generalmente 'cine cómico'. Y efectivamente, el 'cine cómico' es el primero de los elementos de estos cómics concebidos como una película y como ella estructurados, con toda la sencillez e inocencia del rudimentario cine mudo: la simplicidad de los planos, la linealidad de la historia, la prolongación de las secuencias apurando al máximo cada gag. Toda esa antigua concepción cinematográfica está presente en la obra de Figueras salpicada constantemente de detalles tan ilustrativos como la habitual presencia de gendarmes al estilo de Max Sennet, osos que recuerdan la célebre secuencia de *La carrera del Oro* , alusiones a las viejas películas de episodios, monstruos y enmascarado que invocan a cada momento el mejor cine de terror desde el primer *Frankenstein* hasta el último *Fantasma del Paraíso".*

Dos páginas de Figueras publicadas en la revista Nicolás, de las series *Hércules Puput* y de la serie *Gummo.*

FIEL AL CANON

El ser humano siempre ha sentido un profundo interés por lo que está más allá de la muerte, por lo que no es nada inhabitual encontrar en la literatura y la historia constantes vínculos entre el mundo de los vivos y los muertos. Desde las antiguas culturas que rendían sus cultos a los fallecidos en la Europa Medieval en la que la Santa Madre Iglesia se encargaba de recordar al personal que lo mejor estaba por venir, o sea, que no se preocupasen mucho de este mundo que lo bueno estaba en el otro. La vida y la muerte se entremezclaban en varios y diversos aspectos de lo más cotidianos. Pero el terror no llega hasta los siglos XVIII y XIX, justo cuando el mundo se hace más racionalista y la ciencia certifica que lo del otro mundo habría que verlo. Y aunque con los ojos de hoy nos parecen mucho más espeluznantes las actas de los tribunales de la Inquisición que las novelitas de la

señorita Radcliffe, en su contexto histórico resultaba mucho menos terrorífico el *De Magorum Daemonomania, seu detestando Lamiarum ac magorum cum Satana commercio* [17] -manual que explicaba a los jueces como actuar en los procesos por brujería y que se basaba en la experiencia personal de su autor, que había torturado personalmente a mujeres, niños y ancianos para arrancarles sus confesiones de trato con el diablo- que el Udolpho,[18] que narra las vicisitudes de la joven Emily en un castillo de los Apeninos. O sea que volvemos a lo de la toma de conciencia de la condición humana: el terror llega cuando la humanidad descubre que tiene fecha de caducidad, cuando aprende que hay una barrera entre los que están acá y los que están allá. El terror aparece cuando cualquiera de los dos se salta esa barrera: o de allá para acá, o de acá para allá, que es el camino más fácil y seguramente lo que a uno menos le apetece, todo hay que decirlo.

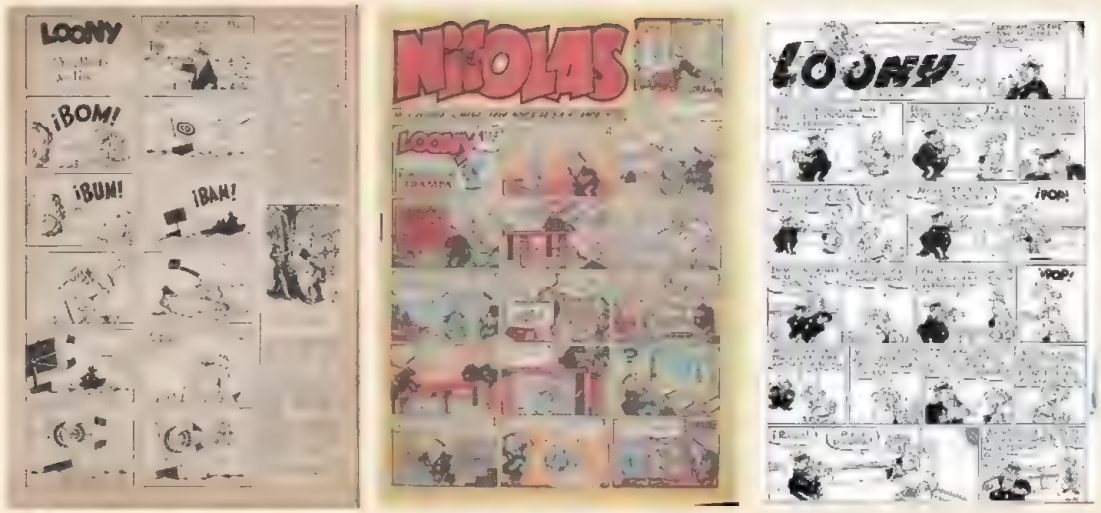


Más páginas de *Nicolás:* para el Almanaque de 1952, una historieta titulada "¡Ni por estas!", otra de la serie *Qué guerra!* y una de las primeras de *Loony*.

Para el viaje a la inversa nace a finales del XVIII la literatura de miedo, poblada de vampiros, fantasmas, monstruos y bichos que, como reacción al racionalismo, se interesa en mirar con curiosidad los paisajes sombríos, bosques tenebrosos, castillos y monasterios con sus respectivas criptas y pasadizos. La literatura de terror (y después el cine) sientan las bases canónicas del género. El imaginario colectivo de los terrores de occidente se fragua en los estudios de la Universal. Y a las pruebas me remito: si uno dice "Frankenstein", lo que nos viene a la cabeza es el rostro de Boris Karloff en la película de James Whale (1931) y sus secuelas, ningún otro Frankenstein: ni el de 1910 de J. Searle Dawley, que podría integrarse perfectamente en la *troupe* de *The Rocky Horror Picture Show*, ni el descamisado Robert de Niro en el *Frankenstein* (de Mary Shelley) de Keneth Branagh en 1994.

Figueras, cuando se enfrenta al terror, lo hace con absoluta fidelidad al canon, un canon que conoce, pues no por nada era un amante –goloso, sibarita– del género en cuestión, ya sea en el cine, en el tebeo o en el folletín. "Y yo no hago sino dar mi versión humorística de los géneros que me gustan, pensando en que hay un público al que también gustan estas cosas y con el que yo intento compartir la afición" afirmaba Figueras en el coloquio con Maroto y Martín[19] redactado por éste último. ¿Por qué dibujas terror?, es inquirido Alfons en el mismo documento. "Lo corriente, lo diario, ya existe, lo tenemos en nuestras propias vidas, entonces en la obra de arte busco lo que no es corriente, lo que sale de las normas, lo que es más emocionante. (...) [El terror] se sale de lo corriente, como antes te decía, además, puedes que así dé suelta a la amargura que tantas cosas de nuestro mundo me producen[20]." Y acá, como cuando unas líneas atrás he anotado su melancólico deseo de "recuperar aquel tiempo irrecuperable" cabe apuntar que visionando la recreación de un universo terrorífico en las viñetas de Figueras -hombre de recias convicciones sociales que no ha tenido otra opción que vivir,

como todos los españoles, una realidad oscura que se inició con un terrible conflicto bélico en 1936-, el mundo fantástico de lúgubres y macabros decorados poblado por sádicos muertos vivientes, monstruos deformes y horripilantes vampiros se me antoja menos terrorífico que la pura realidad vivida por tanta gente en este país. Recordemos que, según Martín[21], Figueras es el "hombre que perdió su infancia y marcha por la vida reconquistándola trocito a trocito".



Tres páginas de la serie Loony: en *Nicolás,* 76, en *Nicolás,* 116 y en la revista *Paseo infantil,* 30.

El terror en Figueras es incluso amable, divertido. En los folletines y en el cine después de los momentos más espeluznantes llegaba la luz, el bien triunfaba sobre el mal, el amor sobre la maldad, la humanidad sobre la crueldad y la vileza. No es un terror desesperado, sino un terror como catarsis, del que uno renace siendo mejor persona.

No es, en el fondo, un terror para sufrir sino un terror para disfrutar. Y se nota, no hay duda, que a Figueras le gusta el género, y que disfruta recreando en el papel los escenarios y personajes de aquella pantalla del viejo cine, aquellos personajes en blanco y negro. Y aunque haga terror (que no horror, ojo, que como explica el autor "lo de antes era arte, sugería, pero lo de ahora, aunque también exista el arte, se encuentra mezclado con el horror, y esto a mi no me interesa. El horror muestra –sangre, tripas, cráneos machacados…-, no, no me va eso; aunque también yo, últimamente, me he ido quizás un poco de la mano en algunos momentos[22]"), es un terror que pasa por el filtro de la propia personalidad de Figueras. Y Figueras es un personaje absolutamente afable, libertario, pacifista, sensible, inocente, bienhumorado, casi infantil, por lo que su terror no puede ser más que inocente y amable. Porque "todas las cosas deben tomarse con humor, incluso las más trágicas" afirmaba Figueras en una entrevista a Virgínia Mascaró[23], y eso es lo que encontramos en la producción terrorífica de Figueras: terror puro más humor puro.

Página de la serie *Simplicio* en el tebeo *El Coyote*, segunda, número 1.

LA PASIÓN POR EL TERROR

El especialista en literatura de terror Barton Levi St. Armand[24] establece la diferencia entre el terror y el horror literarios: mientras el terror viene del exterior, atacando el alma del lector, el horror nace del interior de uno mismo. Por lo tanto, el horror repele el contacto con el humor, mientras que el terror sí puede mezclarse con el humor, y así sucede ya en multitud de obras maestras del género, desde el humor negro, sutil de Poe o Byron, al cinismo desopilante de películas como *El Baile de los Vampiros* (1967) o el sarcasmo jocoso de *La noche de los muertos vivientes* (1968). Al igual que el terror, el humor necesita de la sorpresa, de lo inesperado, lo imprevisto. Uno no ríe igual la segunda vez que se encuentra frente a frente con un chiste, al igual que uno se asusta solamente de lo inusual, lo raro, lo que no está previsto.

Página de Pipo y Teka, publicada en *Yumbo*, 164.

Alfons Figueras es un dibujante de humor. Sus escarceos con la historieta "seria" no tienen nada que ver con el nivel que logra en su actividad como dibujante de historietas cómicas. Es a finales de los años cuarenta que el autor descubre su vena humorística y abandona la historieta de aventuras, género en el que se había iniciado con series como "Los Titanes del Aire" o "She" en la editorial Marco. En esa época de formación, en que el autor destaca por su versatilidad, así como el dinamismo del trazo y el ritmo narrativo, ya va intentando incorporar a sus viñetas personajes vinculados al mundo del terror. No ya solamente los cameos de los personajes más conocidos del género en las viñetas para todos los públicos dibujadas a lo largo de varias décadas, sino una reiterada pasión por el género, abordado con las herramientas de las que dispone Figueras como autor.

Tras su profesionalización como dibujante y antes del viaje a Venezuela, Figueras ya inicia su pulso por introducir el terror en sus páginas: en 1946, en la revista *Chicos* y en *Cuqui*, dibujará a "Mysto"; el mismo año, en la revista *Chispa* del sello Toray, aparecerá "Mefisto", el 'fantasma tonto', que también se publica en *Chicos* y unos años más tardes se recuperará en *Gran Chicos*. Para *Chispa* dibujará otra serie con el mago "Diavolo Tallerini", en 1948.

En 1950, en la revista *Búfalo* encontramos la primera aparición de "Mr. Hyde", personaje importante y que retomará varias veces a lo largo de su carrera. La dualidad que plantea Stevenson en su lado más salvaje es la base del personaje, que en 1952 aparece de nuevo en la revista *Pocholo* de la Hispano Americana de Ediciones, más con el nombre de "Mr. Mosifón". Mosifón / Hyde se publicará también en *Almanaque Texas Bill*.

En 1955 se produce un hecho, el viaje a Venezuela, que marca profundamente la trayectoria vital y profesional de Figueras. A los que nos gusta clasificar y darle vueltas a estos asuntos, podemos hablar del "antes" y el "después". De modo que antes del viaje, ya hemos visto como la pasión desbocada de Figueras por el terror ya busca la manera de salir a la luz a través de varias series. Son series que tienen su interés, y dejan entrever la habilidad de Figueras para crear universos

fantásticos poblados de monstruos ingenuos, casi humanos con tintes anarquistas. No es una producción madura pero alcanza cotas de gran interés. Según palabras de Antonio Martín, aquellas primeras series de terror las protagonizan "personajes sin continuidad y su importancia deriva de su valor como experimentos temáticos."

Página de Pancho Colate, aparecida en el núm. 184 de *Yumbo*.

Al regreso de Venezuela, ya en plena madurez creativa, de la plumilla de Figueras nace en 1968 su mítico "Franciskostein" en la revista *Mata ratos* de Ibero Mundial de Ediciones. "Frankenstein era una de mis especialidades", afirma contundente nuestro autor[25]. No hay que confundirlo con el "Franciscostein" de Bernet Toledano editado por Euredit (1973), donde el tono de parodia es mucho más acusado. A mi entender, Figueras no realiza una parodia, sino un homenaje. Y eso cambia las cosas. Mientras Bernet Toledano se limita a jugar (magistralmente, todo hay que decirlo) con los tópicos del género, Figueras –a pesar de la acción desacralizante del humor con que se realizan las páginas– penetra con firmeza en la propia naturaleza del personaje. No en vano, el mismo Figueras reconoce *Frankenstein* (de Whale, 1931) como "pieza maestra del cine de terror", como la película que más le ha impresionado. "Frankenstein respiraba humanidad, incluso en sus manos, con unos ojos y una mirada impresionantes, como nunca se han dado en la historia del cine. Todo el clima de la película era impresionante y además había una diferencia básica en la caracterización respecto a otras películas que, como las de Lon Chaney, por ejemplo, eran mucho más tremendistas. El acierto del conjunto se debió a la combinación de la sensibilidad de Whale y la de Karloff", confesaba Figueras a Antonio Martín y Esteban Maroto[26]. "Frankenstein era terror" afirmaba en otra entrevista, esta vez realizada por Sebastià Roig[27], "te transportaba a un mundo de sensaciones terroríficas al más alto nivel". El respeto de Figueras por el personaje provoca, quizás, que a veces los gags se nos antojen demasiado suaves, y podemos ejecutar un curioso ejercicio comparativo al comprobar que en algunos gags prácticamente coincidentes entre los monstruos de Figueres y Bernet Toledano, la lectura del primero se nos antoja mucho más terrorífico, mientras el segundo es sin duda más cáustico.

"Sketch to shock", es otro de los hitos de Terror de Figueras. Y el título es, justamente, una clara declaración de intenciones. Se trata de una serie gags o sketches cómicos mudos, ya sean de una página o desarrollados en pocas viñetas, dibujados para la agencia Selecciones Ilustradas desde 1969, "una verdadera antología humorística del terror, muy superior a cuantos trabajos habían hecho otros autores antes que Figueras" según apunta Antonio Martín.[28] Desde 1970, casi a medida que se dibujaba, ese material aparecía en la contraportada o en el interior de la revista *Dossier Negro.* Este y otro material realizado para la agencia Selecciones Ilustradas de Toutain es el que se editaría en una pequeña joya, el libro Shock, de 128 páginas de viñetas e historietas mudas prologadas por un texto introductorio en 10 idiomas, en 1973, y con el toque de algunas páginas en bicolor, lo que permite pintar la sangre de color rojo, multiplicando la fuerza mórbida de cada gag. Figueras se suelta el pelo, y acomete con maestría, con ilusión y

ganas (se le nota) este material. Los chistes e historietas cortas de humor negro de Alfonso Figueras no pueden ser considerados aparte del resto de su obra de dibujante.

Dos páginas de la serie Cine Locuras separadas en el tiempo. A la izquierda, la aparecida en *Paseo infantil* núm. 18. A la derecha, la publicada en el número 157 de la segunda época de *Din Dan*.

Por el contrario, si por algo se caracterizan es porque en ellos reaparecen las constantes del humorismo de Figueras, si bien el hecho de que el publico en este caso se presuponga adulto le lleva a mostrar estos puntos cruciales de su humorismo con una ferocidad inusitada para los que le conozcan solo a través de sus obras infantiles" escribe Ludolfo Paramio[29] en *Bang*. Del mismo libro, por el que desfilan todos los referentes icónicos del género, desde –como no- Frankenstein a Drácula, la momia o un sinfín de monstruos y fantasmas, en un escenario fantasmagórico absolutamente fiel al canon y surtido de pequeños guiños a los *conoisseurs*, publicado en una época en la que España era un tétrico país de zombis gobernado por un muerto viviente, Antonio Martín[30] apunta: "Figueras nos da con este libro un conjunto magnífico y absolutamente recomendable, para la revulsión, el humor y la reflexión, pues al tiempo que nos divierte con las aventuras y desventuras de su cuadrilla de monstruos, a veces nos muestra, por un instante, el artificio con que los mueve, por la contraposición entre los mitos del pasado y las realidades del presente".El conjunto de páginas de *Shock* constituye ciertamente una delicia para paladares exigentes y gourmets, pero también para el lector que llegue desprevenido a aquellas páginas y se tope de bruces con el sádico surtido de criaturas de la noche y monstruos de folletín. La habilidad de Figueras para el gag engancha una página tras otra. Con los recursos humorísticos de toda la vida, usados con imaginación y audacia, Figueras desarrolla su discurso, surrealista, poético o macabro, no siempre culminado con la carcajada, pero que siempre despierta en el lector una chispa de complicidad. "Apoyado tan sólo en el dibujo (...) el autor construye unas escenas que mueven a la civilizada sonrisa –mas perdurable que la risa por un efecto de sal gruesa– dentro de un tema tan ingrato como es el de los asesinatos, tumbas asaltadas por vampiros, monstruos y demás personajes de la literatura hecha para infundir pavor. Figueras consigue la desmitificación de todos los elementos clásicos en tan específico género y logra algo tan difícil como "humanizar" a los hombres-lobo y a Drácula, pongamos como ejemplo", explica Josep Maria Cadena[31].

En esta época de producción terrorífica encontramos las páginas de "Drácula",

publicadas en la revista homónima editada por Buru-Lan Ediciones en 1971, en las que el personaje no es el protagonista de la mayoría de historietas ("*Dracula* [en el cine] nunca me ha gustado; lo que hay de maravilloso en este personaje se pierde al disfrazarse se pierde al disfrazarse de señor corriente, además, ten en cuenta que la versión que yo vi de pequeño era la española, con Carlos Villarias en el papel del conde. Y estaba todo muy desangelado." afirma Figueras[32]).

Las populares páginas de viñetas "televisivas" de Figueras, de izquierda a derecha: Drácula, para la revista *Drácula* de Buru Lan, en 1971; Doctor Mortis, página tomada del núm. 34 de *Vampus,* de IMDE; y Nuevas narraciones extraordinarias, publicada en *Rufus*, 35.

En 1971 dibuja las páginas de "Dr. Mortis", que serán publicadas en la contraportada o penúltima página de la revista *Vampus* de Ibero Mundial de Ediciones, y las recuperará acertadamente El Patito Editorial en un volumen en rústica en 2008. "Están aquí presentes todas las características del tebeo de Figueras: los personajes, protagonistas y secundarios, extraídos de los Frankenstein y de otros filmes de la Universal ; el dibujo en blanco y negro, de fuerte carga expresionista; un corrosivo y socarrón humor negro, que no ahorra en detalles crueles propios del Grand Guignol; la ausencia total de sonido, trasunto del cine mudo, sólo roto por la onomatopeya, de la que Figueras es un maestro" escribe Javier Mesón[33] Estas páginas, a pesar de lo irregular de su publicación, se prolongan hasta finales de los 70 y el autor las dibuja utilizando un efecto de sombreado que consigue manchando con un lápiz sobre la rugosidad del papel. Sobre esta técnica, reproduzco un diálogo de Figueras con Manuel E. Darias[34] en 1977:.

Dossier Negro, 81

«- **¿Qué papel usas para las ilustraciones dando unos sombreados tan extraños?**
- Son papeles granulados que ya empleaban los americanos.

- Roy Crane, ¿por ejemplo?
- No. Lo de Crane era a base de química. Las tramas aparecían al dar al papel ciertos líquidos.

- ¿Entonces?
- El papel que yo uso no está a la venta. Tengo que agenciármelo de una manera misteriosa. Se trata simplemente de un papel granulado al que se le da con un lápiz especial.»

El efecto del lápiz le sirve al autor para trabajar más rápido, pues con los métodos de impresión de finales de los 70 la máquina requería de planchas en blanco y negro para una impresión óptima, y el lápiz sobre el papel granulado se convertía en

trama gracias al contraste. Pero las páginas acabadas con ésta técnica más efectista que efectiva, quedan muy lejos de las que Figueras acomete con el acabado de tramas y claroscuros manuales. De todos modos, el uso de este método gráfico es novedoso, y hay que reconocer la audacia del autor.

En 1976 dibuja "Nuevas Narraciones Extraordinarias", retomando un título de Poe, para la revista *Rufus*, del sello IMDE / Garbo. A pesar del título, se trata de nuevo de fantasear de forma desbocada con los personajes del universo del terror, como ya ha hecho con sus series anteriores.

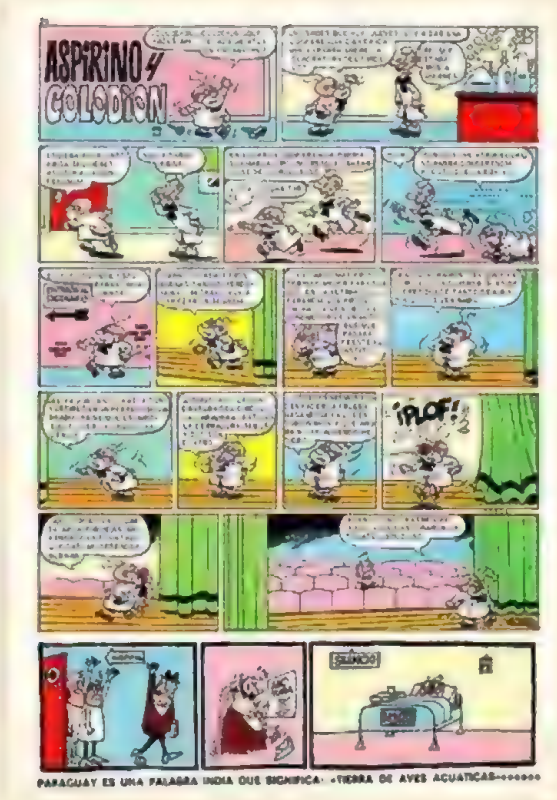
En 1978 aparece el primer número (y único) de la cuarta época de *Can Can*, en la que Figueras propone la sección "Cine Horror", muy próxima en concepto y realización al resto de producción de ésta época. Por desgracia, el cierre precipitado de esta revista terminó abruptamente con esta propuesta. Hablando de páginas sin suerte de continuidad por un motivo u otro, en el *TBO* de Ediciones B, en el que Figueras se encarga de las tiras de Fortunato, encontramos una entrega titulada "Historias Extraordinarias", en las que el autor despliega de nuevo su arsenal terrorífico-humorístico.

Páginas de Topolino (*Gran Pulgarcito*, 1) y, debajo, Marteínez (*Tio Vivo*, 326).

En 1979 "Estampas Malignas" sigue en la revista *Dossier Negro* de Ibero Mundial de Ediciones entre el número 50 y el 140, sin que el título no aparezca hasta las últimas entregas. Estas planchas también han sido recopiladas en un bonito álbum por El Patito Editorial en 2009. En *Entrecomics*[35] leemos una reseña publicada en Dolmen en las que se explica que tras las ""imágenes unitarias y mudas" de cada plancha "hay una historia, en ocasiones compleja, que debe descifrarse desde el conocimiento de una serie de referentes relacionados con el cine y la novela popular. La batería de referentes de esta cultura terrorífica popular que maneja Figueras es amplia, como demuestra el resto de su obra, y su gran acierto reside en saber hacerlos estilísticamente personales y a la vez que resuenen como algo conocido en el subconsciente del lector."

Finalmente, el personaje terrorífico de mayor recorrido es "Mr. Hyde", que ya había dibujado en los años 50, que en 1975 reaparece en la revista *Famosos Monsters del cine*, de Garbo, y que desde 1987 hasta tres años antes del fallecimiento de su autor se publicará ininterrumpidamente a diario en *Avui*. El periódico es catalán, pero las tiras son completamente mudas, por lo que el tema del lenguaje es lo de menos. Ediciones B publicó un librito antológico en 1991, un porcentaje ínfimo de las miles de tiras publicadas. Hay que subrayar el hecho de que Mr. Hyde sustituye en el *Avui* a las tiras de "El Bon Jan", al que Figueras dibuja desde la aparición del rotativo y que es justo un personaje con el carácter contrario a Hy-

de: el Bon Jan (textualmente, "bon Jan" en catalán es la expresión coloquial que se utiliza para decir que alguien es un "buen tipo") es un catalizador positivo del humor en las tiras, mientras que Mr. Hyde funciona exactamente al revés, el humor aparece a través del maligno comportamiento del personaje. La dualidad, que en la transición de el Bon Jan a Mr. Hyde se nos hace evidente es un tema fundamental en la producción de Figueras. El monstruo y el hombrecito atónito que protagoniza muchas de sus viñetas, el humor más blanco y el más negro, la fantasía y la locura, las dos caras de la moneda, representadas en Hyde de manera evidente, se manifiestan a lo largo de la obra de Figueras, que también tiene dos caras: la de dibujante infantil y la de dibujante para adultos. Y las dos caras tienen, en el fondo, la misma raíz, y resultan inseparables la una de la otra. "Yo siempre intento hacer una especie de humor que se salga de lo infantil y se aproxime al adulto. Que sea como un puente entre las dos edades.



Aspirino y Colodión, en *DDT*, tercera época, 28

Busco que mis historietas tengan una primera lectura que haga reír al niño. Y que a la vez posean un cierto trasfondo que llegue de manera diferente al adulto" explicaba a Manuel Darias[36] hablando de su producción infantil. Pero en el fondo, podemos ver como el "puente" al que se refiere Figueras funciona en las dos direcciones: cuando hace humor adulto, Figueras se aproxima al niño que todos llevamos dentro y nos hace reír con los chistes más básicos, más inocentes, con el humor de trompazo y jacaranda. Porque en el fondo, Mr. Hyde es más gamberro que malo, más travieso que pérfido, más sádico que perverso. En Mr. Hyde encontramos condensado todo el *savoir faire* de Figueras, toda su capacidad narrativa, toda su expresividad gráfica, todo su mundo onírico, en el que exprime los conocimientos sobre historieta, sobre cine y sobre cultura popular atesorados durante años. "Las tiras de Mr Hyde son una muestra clara de la influencia del cine mudo en la obra de Figueras. La gran economía narrativa hace que el lenguaje elíptico de la tira diga tanto como lo que se expresa en el grafismo del elegante trazo de Figueras. Las palabras se intuyen, y la banda sonora, aunque de existencia imposible, bombardea nuestros oídos con continuos traqueteos, explosiones y gritos de sorpresa. Sin ningún tipo de tapujos, en Mr Hyde intervienen todos los matices de la maldad humana presentados sin mala conciencia. Mr. Hyde disfruta de sus gamberradas, aunque sean causa de dolor para otros. No se trata de un sádico, sino de un niño malo que no entiende de códigos morales. La absurdidad de las situaciones que presenta Mr Hyde es sólo aparente. Detrás de una pretendida fantasía se encuentra la más cruda, real y triste realidad: la del lado oscuro del género humano." escribe Jaume Vidal[37]. Hyde es idealista y utópico, como muchos otros de los personajes de Figueras, pero no puede resistir su subversiva vocación de *enfant terrible*. Hyde tiene una tendencia irrefrenable a la gamberrada sádica, retorcida, escatológica, casi depravada. En cada tira, solucionada con oficio por Figueras, el terror más macabro se nos pre-

senta de forma melodramática como un elemento cotidiano. La bestialidad del personaje y lo surrealista de las situaciones, contrasta -y más en las páginas de un periódico- con la bestialidad del mundo que nos rodea. Figueras plantea un hábil diálogo con el lector con el que sus personajes terroríficos han establecido una relación contradictoria, de fascinación y repulsión. Podemos aventurar que el anarquista Figueras recurre al réprobo Mr. Hyde para deshacer el hechizo de una cierta "normalidad" inmutable, asumida y peligrosa que nos permite convivir con lo inaceptable. Recordemos que según J. M. Cadena[38] "a Figueras le interesa el trasfondo, el subconsciente, la libre emisión de las ideas y de los sentimientos y el contacto con la superficialidad interesada, el ego prefabricado y las opiniones controladas a beneficio propio del que las emite, le causan un trauma del que surgen sus dibujos". El terrorífico comportamiento de Hyde no es más que la puerta por la que Figueras nos propone la búsqueda de la libertad y la justicia. En las viñetas de Figueras se produce una catarsis, debido a la separación entre lo que ocurre en el dibujo y la realidad en la que vive el lector: lo que en la viñeta es dramático, al lector le produce risa. Hyde -a la espera de una editorial que se atreva a publicar una antología de esta obra magna, deliciosa, inmensa- se despidió de las páginas de *Avui* en el año 2006, cuando Figueras contaba con 84 años.

Aunque Alfons se merecería varios cientos de páginas más. En 1892, Angelo Mosso publicava *La Paura*, tratado en el que estudiaba los componentes fisiológicos y patológicos del miedo: ansiedad, palpitación, temblor, grito, contracción de los vasos sanguíneos -que comporta palidez- y contracción muscular -que produce la carne de gallina- secreción de sudor, contracción muscular... vamos, los mismos síntomas sentimos los amantes de la historieta y del humor al ver como se trata en éste país a nuestros genios. Para superar la traumática reacción, el único remedio que se ha comprobado eficaz es la relectura compulsiva de las obras de estos grandes creadores. Ojo, también el humor provoca una serie de reacciones físicas parecidas que estallan en el momento en que se pasa de la tensión a la descarga. De modo que hay que medicarse escondido en un rincón, apartado de la gente, no sea que nos transformemos de golpe y porrazo en nuestro Mr. Hyde particular, nuestro otro yo maligno y nos dé por pegar fuego a nuestra colección de tebeos y ponernos a ver alguno de los programas del corazón que tanto abundan...

Mr. Hyde

Tira de Fortunato, publicada en el *TBO* de Ediciones B, en el núm. 32

NOTAS

[1] FREUD, Sigmund. *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Madrid: Alianza Editorial, 1969, p. 222

[2] HOFFMAN, Werner. *Caricature, from Leonardo to Picasso*. New York: Crown, 1957 p. 10

[3] CHUMY CHÚMEZ. *Ser humorista*, Madrid: Fundación Universitaria de Empresa, 1988 pp. 77 y 84

[4] COSTA, Jordi. "Dos marcianos en el planeta España" Suplemento Cultura/s. *La Vanguardia*. 13-9-2006, p. 30
[5] MARTÍN, Antonio. "Alfonso Figueras y el humor de terror" *Terror Fantastic*, n.13, 1972, pp. 44-47. Revisado por el autor en febrero de 2010 para su edición en *Tebeosfera*, disponible en línea en este enlace.
[6] *Ibídem*.
[7] CADENA, Josep M. "Figueras, del humor plácido al terror. Gentes de pluma y lápiz", *Diario de Barcelona*, 20-5-1973, p. 13
[8] FREUD, Sigmund. *Op. cit.*, pp. 220-221
[9] SOLÀ I DACHS, Lluís. "Alfons Figueras. Quan l'humor és genialitat". *Hoja del Lunes*, 23-08-1982, p. 15
[10] *Ibídem*.
[11] CADENA, Josep M. "Figueras Humorista moderno y 'poco comercial'". *Diario de Barcelona*, 5-3-1972
[12] MASCARÓ, Virgínia. "Alfons Figueras, dibuixant d'humor." *Avui Diumenge* 18-11-2001, p. 15
[13] «Yo no dibujo muy bien. Digamos que con el tiempo he cogido una cierta práctica de tanto hacerlo. Después de 60 años de hacerlo debería saber mucho más! Mira, ahora hay mucha gente joven que dibuja muy bien. (...) No es modestia. Si pensara que soy un gran dibujante sería engañarme a mi mismo. I no me engaño.» explica Figueras en una entrevista a Marta Clos en el diario *Avui*, (31-12-1997)
[14] CLOS, Marta. "A la contra: Alfons Figueras. Dibuixant" *Avui*, 31-12-1997
[15] MARTÍN, Antonio: *Op. Cit*.
[16] VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: "El mundo de Alfonso Figueras"*Los cómics del franquismo. Barcelona:Planeta, 1980* [disponible en: http://seronoser.free.fr/bruguera/entrevistasfigueras.htm]
[17] BODIN, Ioannis. *De Magorum Daemonomania, seu detestando Lamiarum ac magorum cum Satana commercio*. Paris, 1580
[18] RADCLIFFE, Anne. *The Mysteries of Udolpho*. Londres: G.G. and J. Robinson, 1794
[19] MARTÍN, Antonio: *Op. Cit*
[20] *Ibídem.*
[21] *Ibídem.*
[22] *Ibídem.* Figueras hace una distinción aquí entre el terror, tomado como "horror clásico", y el horror como muestra de lo sangriento. Esta distinción que hace el autor es distinta a la que nosotros estamos utilizando en *Tebeosfera*, donde horror es el miedo provocado por un hecho sobrenatural.
[23] MASCARÓ, Virgínia: *Op. Cit.* , p. 19
[24] St. ARMAND, Barton L. "Usher Unveiled: Poe and Methaphysics of Gnosticism", en *Poe Studies*, 5, 1972, p. 3. La diferenciación terror / horror que hace St. Armand también difiere, como se puede comprobar, con la de Figueras.
[25] BATISTA, Antoni. "Alfons Figueras: 'Patiria molt si un ninot prengués mal a les meves historietes'" *Avui,* 16-8-1986
[26] MARTÍN, A. *Op. Cit.*
[27] ROIG, Sebastià. "Sessió contínua amb Alfons Figueras", *Societat Catalana de Ciencia Ficció i Fantasía. Butlletí* núm. 2 enero-febrero 2007, disponible en [http://www.sccff.cat/butlletins/02/index.htm]
[28] MARTÍN, A. *Op. Cit.*
[29] PARAMIO, Ludolfo: "Shock!" *BANG*, nº 9, 1973 [disponible en http://seronoser.free.fr/bruguera/figuerasterror.htm]
[30] MARTÍN A. *Op. Cit.*
[31] CADENA, Josep M. "Figueras, del humor plàcido al terror. Gentes de pluma y lapiz", *Diario de Barcelona*, 20-mayo 1973, p. 13
[32] *Ibídem*.
[33] MESÓN, Javier. *El coleccionista de tebeos*, [enlace: http://coleccionistatebeos.blogspot.com/2008/09/doctor-mortis-de-alfons-figueras.html]
[34] DARIAS, Manuel E. "Un genio maldito: Figueras". [disponible en: http://seronoser.free.fr/bruguera/entrevistasfigueras.htm]
[35] El tío Berni. "Fallece Alfons Figueras" *Entrecomics*. [enlace: http://www.entrecomics.com/?p=32860]
[36] DARIAS, Manuel E. *Op. Cit.*
[37] VIDAL, Jaume. "Mr. Hyde" *Grandes del Comic-Strip*, Núm: 8 [disponible en: http://seronoser.free.fr/bruguera/figuerasterror.htm]
[38] CADENA, Josep M. Op. Cit.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- ALFONSO FIGUERAS Y EL HUMOR DE TERROR

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAUME CAPDEVILA (2010): "MORIR DE RISA NO DUELE. ALFONS FIGUERAS Y SU PASIÓN POR EL TERROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/morir_de_risa_no_duele_alfons_figueras_y_su_pasion_por_el_terror.html

EL ÚLTIMO VAMPIRO... Y OTROS (BARCELONA, 11-II-2010)

Autor: ANTONIO MARTÍN

Notas: Texto publicado inicialmente en la revista Terror Fantastic, núm 7 (Pedro Yoldi editor, Barcelona, 1972, pp. 44-46). Revisado por su autor en febrero de 2010 para la presente edición en Tebeosfera. Se reproducen las imágenes usadas en origen.

Primera página de este documento tal y como fue publicado en origen

EL ÚLTIMO VAMPIRO DE JAN... Y OTROS

Drácula compone, junto con Frankenstein y el Hombre Lobo, la «máxima trilogía» del terror fílmico; afirmación que podemos extender al conjunto de los mitos de la cultura industrial de masas, donde el noble vampiro y sus descendientes ocupan un lugar destacado, ya que no el principal.

Así, llevando el tema a nuestro terreno, encontramos abundantes versiones en cómic de las andanzas de Drácula, que iniciándose en los años cuarenta llegan basta nuestros días en la pluma y el pincel de dibujantes españoles, franceses, italianos, norteamericanos, brasileños, argentinos, mexicanos..., etc., componiendo un repertorio tan amplio y variado que obliga a aplazar su estudio; tomando ahora, tan sólo, uno de sus aspectos más peculiares: las parodias del vampiro; lo que, al limitar el tema, permitirá ampliar en este número los aspectos de documentación y bibliografía del terror gráfico, segunda parte de la sección en la que hoy debemos registrar muchas novedades.

DE DRÁCULA A DRACULINO

Curiosamente, las parodias, tan abundantes para otros mitos —como puede ser el caso de Superman, por ejemplo—, son escasas en el repertorio de versiones gráficas realizadas en torno al tema del vampirismo, y aún más: tampoco son demasiado afortunadas. Parece como si el dramatismo del tema se impusiera a los realizadores, desbordando su capacidad de ironía, o como si el mito, anclado profundamente en la superstición popular, resultara demasiado «real» para prestarse a las interpretaciones humorísticas. El hecho cierto es que una mayoría de estas versiones resultan burdas y corresponden al subdesarrollo cultural salvándose apenas, por su ironía y la inteligencia en los planteamientos, cuatro o cinco ejemplos.

Sin intención de agotar el tema y por ello sin pretender que sea completa, doy relación de las parodias en historieta de Drácula y demás compañeros vampiros, destacando cómo entre la primera versión humorística que he encontrado y las siguientes hay más de diez años de distancia, mediando, además, y es importante, la resurrección fílmica del personaje en manos de la Hammer Films:

• 1948. **El vampiro Draculín**, de Ayné, en el tebeo *Chispa*, de Ediciones Toray, publicado durante los años 1948-1949. Barcelona.

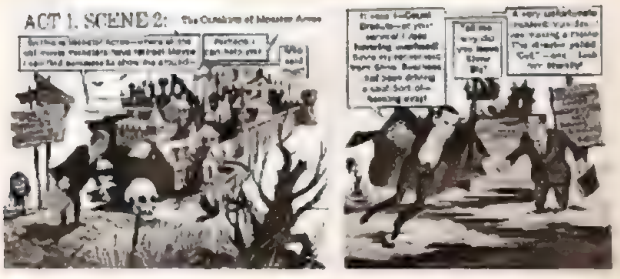
Historieta típica y tópica conforme a los modelos comerciales de la época para los tebeos infantiles españoles. Ayné toma el modelo clásico, convirtiéndolo en un ser hambriento de sangre al que todo le sale mal. A destacar cómo Draculín es rubio (similarmente al caso del barón Meinster para la película *The Brides of Drácula*)

(Entre esta versión, primera en nuestra relación, y las siguientes hay que localizar las alusiones contenidas en numerosas historietas de Alfonso Figueras, en los comic books paródicos de Jerry Lewis, en los cartoons de Chaz Adams, los chistes de Ibáñez en 13 Rue del Percebe —allí donde habita un doctor creador de monstruos...—, alguna parodia en *Mad*, las referencias en chistes e historietas en el número extra de *Tío Vivo* dedicado a terror, etc.)

Reproducción de la primera parodia que conocemos del gran Conde Drácula. Draculín, de Ayné, vivía en las páginas de «Chispa». Iniciaba ya una línea tópica en lo ridículo, según la cual el eje de las desdichas del vampiro consistía en no poder conseguir comida, y pasar como un Carpanta cualquiera, las mil desventuras en su empeño.

• 1964. **Mannie get your Ghoul**, de F. Jacobs y dibujos de Jack Rickard, en el núm. 85 de la revista *Mad.* New York. 1964.

Parodiando las comedias musicales de Broadway, los artistas de *Mad* proponen a sus lectores su versión de un «Monster musical»... En él encontramos a todos los habituales del cine de terror americano: la Momia, Frankenstein, el Hombre Lobo… y sobre todo al conde Drácula.



Broadway-Mad presenta… «¡¡¡La parada de los monstruos!!!» O poco menos. Dentro del eficaz estilo «Mad» puede que no sea esta una de sus más afortunadas parodias, por más que sea innegable que Jack Rickard ha sabido reflejar los personajes. En cualquier caso falta aquí la dosis de humor-destrucción que otras parodias de «Mad» tienen. © 1963 E.C. Publications Inc.

• 1965. **Los monstruos**. Tomamos la versión mejicana correspondiente a la norteamericana de Western Publishing Co. Organización Editorial Novaro. México. 1965.

Este cómic recoge las andanzas de la popular familia televisiva de monstruos, donde el abuelo es vampiro en la mejor tradición del conde Drácula, de quien incluso posee retratos. La calidad media de las versiones en telefilm, escasamente aceptable para mentalidades no norteamericanas, determina la de sus

versiones en historieta.

«Le petit vampire», de Jean-Pierre Desclozeaux. Esta es la primera historieta publicada en «Mlroir du Fantastique» del personaje. Humor, ironía e incluso ternura se confunden en esta parodia, que debe gran parte de su encanto al grafismo un tanto etéreo del autor. Para mi se trata de uno de los trabajos más interesantes que conozco en esta línea, donde, por desgracia, suele sobrar el humor-astracanada. Realizado con cierta distancia respecto al tema, «Le petit vampire» queda entre la crítica y la admiración. © 1968. Miroir du Fantastique.

• 1968. **Le petit vampire**, de Jean Pierre Desclozeaux, en la revista *Miroir du Fantastique*. París. 1968.

Una inteligente versión humorística del tema vampiros, resuelta en un grafismo simple pero eficaz. El autor obtiene lo que se proponía: ironizar en torno al vampirismo, sin caer en la ridiculización.

• 1969. **Deboires d'outre tombe**, Serie de De Beketch para el guión y Loro en los dibujos, publicada primero en la revista *Pilote* y posteriormente editada como libro por Publicness. 1969.

En ella encontramos abundantes parodias del vampirismo y, principalmente, de su máximo ejecutante: el conde Drácula. Versión muy interesante, quizá menos sutil que la anterior, pero de reconocida eficacia humorística.

El dibujo habla por sí solo a quien lo contempla. © Publicness & Loro-Beketch

• 1970. **Drácula**, de Alfonso Figueras, en la revista de historietas *Drácula*, publicada por Buru Lan de Ediciones en la modalidad de fascículo coleccionable. San Sebastián. 1970.

Una de las versiones más inteligentes y al tiempo apasionadas, realizada desde dentro de la afición a lo «terrorífico» por un hombre experto en estos, temas. Si Le petit vampire jugaba con el tema desde una sutil distanciación o si De Beketch y Loro parodiaban al conde en una versión apta para fans, aquí Figueras crea su personaje a partir de una entrega total al mismo, contraponiendo a su prototípico hombrecito medio —el mismo de Topolino, Don Plácido, etcétera, etcétera— con los monstruos que la tradición de nuestra cultura de masas ha vuelto clásicos, y entre ellos y sobre ellos Drácula.

• 1971. **El último vampiro**, de Jan, en revista *Trinca*. Ediciones Doncel. Madrid. 1971.

Acercándose al mito «desde fuera», Jan toma el tema como objeto de su humor, sin entregarse nunca del todo, guardando ciertas distancias que le permiten oscilar de la ironía a la ridiculización del personaje, que en esta versión es también un pobre diablo siempre hambriento y siempre insatisfecho.

• 1972. **Draculino**, de Peñarroya, en *Terror-Fantastic*. Barcelona. 1971.

Ahora el vampiro nace en el laboratorio del doctor Frankenstein. Tímido, cobardón, enamoradizo... todo le sale mal. Peñarroya se limita a darnos una versión comercial y escasamente innovadora, donde el vampiro es también rubio como en el caso del Vampiro Draculín.

• 1973. **Unos «camp»: Los vampiros**, historieta de Miguel Ángel Nieto para el guión y Enrique Ventura para el dibujo, en la revista *Trinca*, núm. 32. Ediciones Doncel. Madrid. 1973.

Los autores pasan revista a la leyenda: sus orígenes, síntomas, características del vampirismo, medios de defensa, alusiones a Polanski y Batman, etcétera, todo ello en un estilo jocoso que no excluye los chistes privados y la parodia dentro de la parodia. La historieta es divertida y eficaz pero posiblemente los fans de lo vampíros podrán rechazarla por ser demasiado directo el pitorreo a costa de sus queridos monstruos.

Hasta aquí la relación de parodias recogidas. Como se ve son pocas, unas realizadas de oficio, sin pretensiones respecto al tema, simples historietas comerciales; otras están realizadas a partir de una distancia que garantiza la ironía crítica, ganando la historia en calidad y personalidad. Queda un tercer caso, cuando la historieta se realiza desde el propio mito, formando parte del mismo; entonces pierde carga crítica y gana simpatía respecto al vampiro... Es, en cada caso el lector avisado quien debe escoger y valorar.

UN VAMPIRO PARA TODOS LOS PÚBLICOS

El último vampiro, de Jan, otea desde los tejados en busca de cómica ¡sangre! Carpanta del siglo por venir, tampoco hoy comerá... © Jan,1971

Debiendo escoger y teniendo en cuenta las características del mercado español y de su público consumidor de historietas, me inclino por creer que entre el material enumerado El último vampiro, de Jan, podría ser el cómíc que mejor cumpliera todas las funciones: comercial y crítica, asequible al lector medio y al tiempo relativamente distante de la mitología del vampiro, lo suficiente para poder unir en cada historieta la ternura hacia el personaje y la crítica por lo que significa.

Juan López, de nombre artístico Jan, es uno de los pocos historietistas de humor con vocación de serlo con que actualmente contamos en España, Ha colaborado —sobre todo con historietas de corte medieval y de ciencia ficción— en las revistas *Gaceta Júnior*, *Strong*, *Trinca*, *L'Infantil*, el suplemento infantil del *Diario de Barcelona*, *Piñón* y *Patufet*.

Para *Trinca* creó El último vampiro. Este vampiro de Jan es un ser canijo y esmirriado, que resultando absolutamente lastimero es al tiempo totalmente apreciable para el lector, que comprende las desventuras por las que este ser de otro tiempo pasa perdido en la jungla de la gran ciudad moderna..., totalmente alejado de aquel modelo famoso que dio lustre y esplendor a todos los vampiros humanos: el gran conde Drácula.

Buscando saber lo que el dibujante piensa y siente respecto a su personaje, hablo con Jan:

La última historieta publicada del «Último vampiro» en el momento de redactar estas notas, nos presenta una notable evolución en el personaje e incluso en el concepto de la página. Personalmente debo reconocer que esta última historieta es mi preferida entre las publicadas; la relación entrelos personajes, y la inesperada pirueta que el autor realiza, traspasando el etílico de uno a otro recipiente, me parecen un auténtico logro humorístico. A añadir el movimiento de los personajes, el ritmo y la absoluta falta de textos que puedan «explicarnos» la historieta. toda la cual transcurre sin un diálogo. reforzada solamente por la "banda musical" quese convierte en elemento principal de la acción.

© 1971 Juan López

Antonio Martín: Entre tu numerosa producción de historietas de humor sólo conozco una que toque el terror, tu Último vampiro... ¿Es, acaso, la única incursión que has hecho en este género?

JAN: Efectivamente, es la primera y única, pero no considero El último vampiro como una línea nueva de trabajo sino como un tema más dentro de mi manera de hacer el humor. No quiero especializarme, aunque tengo preferencia por las «mediovaladas» y la S.F.

A.M.: ¿Ligan bien el terror y el humorismo?

JAN: Bueno, eso es según y cómo. Hay mucho de terror en el humorismo y habría que añadir que además el terror tratado en serio siempre me ha parecido divertido.

A.M.: ¿Haces alguna distinción entre terror y horror?

JAN: Desde luego, el tema de terror se desarrolla todavía dentro de lo posible y humano, con intriga y suspense susceptibles de desarrollar con arte y buen gusto; el horror, no. Pero ciertamente el uno tiene algo del otro y a la inversa. El horror me cae muy mal, pero reconozco que puede permitir un lucimiento formidable al dibujante.

A.M.: Pasemos al Ultimo vampiro, ¿por qué el último?...

JAN: Porque ese último vampiro no es en realidad un vampiro sino el «tema vampiro» con patas y suelto por ahí; por eso la ambientación es actual, con cabinas de teléfonos, minifaldas, autobuses y guardias...

A.M.: ¿Por qué tu vampiro es un pobre diablo, porque se dirige a los niños o por ser ésta tu visión del personaje?

JAN: Verdaderamente pudiera ser una historieta para niños, pero más bien se trata de que quise que resultara comprensible para todos los lectores. Además, tiene que ser así, un «pobre diablo», por el simple hecho de que los vampiros no existen, y recuerda lo dicho: no es un vampiro sino un «tema de moda» hecho personaje.

A.M.: Tu vampiro se mueve en la ciudad moderna, enfrentado con los objetos de todos los días, ¿crees que el dibujante puede sacar hoy más partido de esta ambientación moderna, de este enfrentamiento con lo actual, que de la clásica ambientación gótica?

JAN: El terror es realmente y a mi modo de ver una cosa cotidiana. Los arquetipos del terror clásico tienen que moverse en el ambiente marcado por la época que los produjo; imagínate que tomas a Don Quijote y lo trasladas al siglo XX...; eso sería SF., pero no Terror; en cambio, con el horror sí se puede hacer eso.

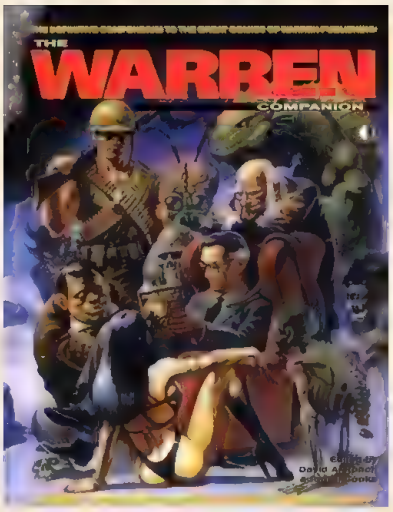
A.M.: Bien, Jan, creo que de tu último vampiro podría sacarse en conclusión que ya no es tiempo de vampiros...

JAN: Efectivamente, al menos para el mío, cuya publicación no parece cuajar definitivamente, por lo que todavía está verde y no he podido desarrollarlo a fondo. No obstante tengo especial interés por el tema y siempre buscaré ocasiones para tocarlo. Creo que el terror junto con la ciencia ficción interesa mucho a los lectores, mientras que son demasiados los malos cultivadores, o mejor dicho los enterradores, puesto que entierran lo poco bueno bajo montañas de papel...

Las historietas de El último vampiro, de una página, se han publicado en los números 6, 8, 13, 16, 28 y 32 de la revista *Trinca*. Paulatinamente la historieta ha ido evolucionando, fundamentalmente en el montaje de la página y en el ritmo, más rápido en la última entrega, pero sobre todo en sutilidad —siendo las páginas 4 y 5 de la serie buen ejemplo de ello—, ganando así en ironía y afirmándose la personalidad del vampiro, sacudido por adversidades e imprevistos que jamás llega a comprender o asimilar, perdido como se halla en un mundo que le es ajeno y hostil…

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO MARTÍN (2010): "EL ÚLTIMO VAMPIRO... Y OTROS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_ultimo_vampiro_y_otros.html

LA INVASIÓN ESPAÑOLA (20-II-2010)



Autor: DAVID A. ROACH

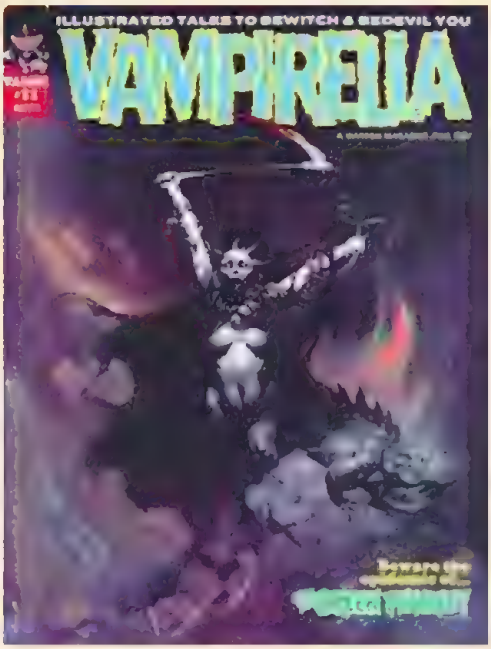
Traductor: ANTONIO MORENO LADERA, RAFAEL RUIZ-DÁVILA

Publicado en: TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5

Título original: **The Spanish invasion - A survey**

Notas: Artículo publicado originalmente en el nº 4 de Comic Book Artist, y posteriormente en The Warren Companion, de donde lo hemos traducido y adaptado con permiso de su autor.

LA INVASIÓN ESPAÑOLA[1]



Así comenzó todo... Cubierta de *Vampirella* nº 11, conteniendo la historieta de Luis Roca que inició la 'invasión'.

A principios de 1971, los aficionados que adquirieron el más reciente número de *Vampirella* no podían imaginar que estaban siendo testigos del comienzo de una revolución. En lo más profundo de las páginas del número 11, datado en mayo de 1971, había una historia dibujada por Luis Roca, heraldo de una legión de artistas que provenían, no de EE UU, sino de España. En el siguiente número los lectores se vieron gratamente sorprendidos con una portada de Sanjulián y una historieta de "Vampi" dibujada por José González[2] y, ya a la altura del número 15, toda la revista era dibujada por españoles. Al cabo de una década Warren estaba ya haciendo uso de los servicios de 45 artistas españoles y su fortuna cambió en el proceso. Durante un tiempo incluso aparecieron en las revistas de Marvel, Skywald y Charlton. Pero fue una invasión de corta duración, que no dejó huella en los cómics americanos, ni seguidores que continuaran la tradición.

Se dice que la historia la escriben los vencedores, y esto es cierto en la industria del cómic americana, construida sobre el éxito y la hegemonía de los superhéroes. En las raras ocasiones en que los historiadores han escrito sobre las revistas de horror de Jim

Warren, éstas siempre han sido vistas como un mero epílogo a los gloriosos días de la editorial EC. Lo que se suele decir es algo parecido a: Warren quiso recrear los viejos cómics de horror de EC y reunió a todos los artistas originales que pudo encontrar. Tras unos pocos años de grandes cómics todos se marcharon, dejando una empresa de capa caída y con una única opción de salvación: los baratos artistas extranjeros procedentes de España. Estos podían dibujar hermosas obras pero no contar buenas historias y, tras un tiempo, Warren se hundió. Fin.

Autores españoles en Estados Unidos. Adolfo Buylla (al que no menciona Roach en el texto, aunque sí publicó en Warren) en *Space 1999*, de Charlton. Ilustración de Satana de Esteban Maroto y página de Jesús Blasco entintada por John Romita Sr. en *Vampire Tales*, de Marvel. Página de Vicente Alcázar para *Jonah Hex*, de DC.

Pero la verdadera historia de la gran experiencia española es más compleja que todo eso. Es un relato que tiene su raíz no sólo en España, sino también en Reino Unido. Es un relato de agencias artísticas enfrentadas y de una generación de autores que creó algo único y que después, gradualmente, desapareció. Casi todos los creadores de Warren llegaron de la ciudad de Barcelona, capital de la región[3] española de Cataluña, y la mayoría de ellos habían nacido con tan sólo unos pocos años de diferencia. Como dijo el artista Marcel Miralles[4]: "Las biografías de los dibujantes de cómics españoles son todas similares: la mayoría pertenece a familias de clase obrera y, como se suele decir en las corridas de toros, 'el toro hambriento es el más bravo'. Quizá esto es lo que lleva a estos chicos a meterse en los cómics. Estos dibujantes son autodidactos y normalmente empiezan a trabajar cuando tienen doce o trece años." La España de la década de 1950 era un país desolado, reprimido, dominado por uno de los últimos dictadores de Europa: el generalísimo[5] Francisco Franco. Tenía su propia industria del cómic pero era pequeña y estaba insuficientemente financiada. No obstante, había una alternativa: Reino Unido. Trabajando para los cómics británicos podían ganarse la suma, moderadamente grande, de mil pesetas por página y esto les dio acceso a ese estilo de vida occidental y consumista que sus compatriotas sólo podían soñar. Pero para entender cómo los artistas españoles llegaron a trabajar para el Reino Unido, uno primero tiene que comprender la historia de los propios cómics británicos.

Los primeros cómics aparecieron en Reino Unido en la década de 1890, unos 40 años antes que en EE UU; estaban dirigidos a un público joven y eran controlados por dos editoriales, Amalgamated Press (más tarde conocida como Fleetway) y D. C. Thompson. Hasta la Segunda Guerra Mundial fue una industria sin una tradición significativa en los cómics de aventuras, más bien eran historietas humorísticas del tipo funny animals o infantiles, cuyos orígenes se podían encontrar en las ilustraciones de los libros de la época. En 1940 el racionamiento de papel redujo seriamente la producción de las dos grandes compañías, pero permitió la aparición de otras más pequeñas, de-

nominadas "editoriales pirata", que ofrecían cómics más llamativos y baratos para un público privado de emociones. En los años treinta los *comic books* americanos habían puesto un pie en el Reino Unido, pero el estallido de la guerra frenó su desarrollo, permitiendo a las piratas dar un paso más. Con una generación de artistas en la guerra, los editores piratas tuvieron que hacer lo que pudieron con cualquier material que encontraran y sus esfuerzos resultaron a veces excitantes, aunque más a menudo burdos y de mal gusto.

Cobwoy Comics y *Schoolfriend* de Fleetway, *The Eagle* de Hulton

1950 fue un año clave para el cómic británico. Se acabó el racionamiento de papel, lo cual supuso una explosión de publicaciones, incluyendo los primeros números de *Cowboy Comics* y *Schoolfriend*, de Fleetway, y *The Eagle* de Hulton Press. El editor de The Eagle era un sacerdote, el reverendo Marcus Morris, quien se había sentido tan horrorizado por uno de los cómics 'piratas', *The Bat* (publicado por Gerald G. Swann), que decidió producir una alternativa más aceptable. *The Eagle*, con su mezcla de historietas pintadas a todo color, secciones didácticas e historias ilustradas, fue un éxito instantáneo vendiendo 750.000 copias a la semana. Su principal atracción era la historieta de ciencia ficción "Dan Dare", dibujada por Frank Hampton y un pequeño ejército de ayudantes (incluyendo entintadores, pintores, fotógrafos y ¡constructores de

maquetas!), que establecieron un nivel muy alto casi imposible de seguir para el resto de la industria. Enseguida aparecieron los cómics satinados de formato tabloide, y artistas como Ron Embleton, Don Lawrence, Frank Bellamy y John M. Burns. Eagle era en muchos sentidos la voz del sistema establecido, resueltamente de clase media en sus ideales y respetable en todos los aspectos. También había rivales como *Junior Express, Boys World, Ranger, Look and Learn* y *T.V.21*. Hulton se expandió pronto para incluir *Swift* y *Robin* (para jóvenes lectores) y *Girl* (para el incipiente mercado femenino creado por el éxito de *Schoolfriend*).

Tebeos para niñas (*Girls' Crystal, Diana, June*) y para niños (*Valiant, Tiger, Lion*).

Schoolfriend, de Fleetway, significó el resurgimiento de los primeros *story paper* (el bastante más remilgado equivalente británico de los *pulps* americanos) y estaba dirigida a un público adolescente femenino. Con ventas de un millón de copias a la semana, fue el cómic más vendido en la historia editorial británica y, como es natural, engendró toda una industria de imitadores. Una típica historieta de *Schoolfriend* estaba llena de valerosas chicas jóvenes, internados, caballos, bailarines..., con un sinfín de combinaciones, una fórmula que continuó la competencia con títulos como *Girls Crystal, Princess, Diana, Tina* y *June*. El formato de *Schoolfriend*, con aproximadamente las mismas dimensiones que una revista de Warren, estaba impreso mayoritariamente en blanco y negro sobre papel barato, con una foliación de 32 páginas, y se convirtió en el estándar de la industria. Los semanarios de chicos como *Valiant, Tiger* y *Lion* pronto la imitaron, todos ellos mezclando historietas de guerra, suspense, deporte, detectives y humor, y en todo momento desde los 50 hasta los 70 los lectores pudieron elegir

entre más de veinte títulos.

El tercer formato[6] tiene sus raíces en la tradición de libros al uso de la serie detectivesca *Sexton Blake*: libros de bolsillo de 64 páginas con cubiertas pintadas. A finales de los 40, el editor de Fleetway Leonard Mathews fue requerido por una firma neozelandesa para producir historietas de temática *western*. Esto demostró ser tan rentable que Mathews las reimprimió en el Reino Unido, adoptando este pequeño formato simplemente porque había capacidad de sobra en las prensas. El título resultante, *Cowboy Comics*, resultó tan exitoso en Reino Unido como en Nueva Zelanda, y la línea de Fleetway pronto se expandió para incluir *Super Detective, Thriller, True Life, Love Story, Air Ace, War* y un sinfín de títulos similares. Su rival D. C. Thompson respondió con *Commando*, el cual sigue siendo publicado hoy en día, ¡superando el número 3.000! Con 64 páginas, los libros con este formato presentaban textos más literarios, y se dirigían generalmente a lectores de más edad. Aunque la mayoría de los cómics británicos eran semanales, éstos tuvieron inicialmente una cadencia quincenal (que progresivamente aumentó a ocho números al mes para *Battle* y *Commando*, con la asombrosa cifra de doce números mensuales para *War*).

El formato *picture library* en todo su esplendor. LIbritos de pequeño tamaño y muchas páginas que durante muchos años se nutrieron del incontable trabajo de los dibujantes españoles.

[Imágenes de thebookpalace.com]

Por cada cómic de chicos había un equivalente (o dos) para chicas, para menores de 10 años e incluso para los menores de 5. Cómics infantiles como *Playhour, Jack and Jill,* y *Pippin* estaban pensados para que las madres los leyeran en voz alta a sus hijos y son una línea de publicaciones que, aún hoy en día, mantiene buena salud. La tradición humorística de antes de la guerra sobrevivió con los cómics de D. C. Thompson *Beano* y *Dandy* hasta su séptima década de existencia. Los cómics americanos han sido siempre reproducidos en varios formatos, y en los cincuenta y sesenta apareció una avalancha de historietas reeditadas. Dell, Fawcett, Prize, Charlton y Marvel fueron todas extensamente republicadas e incluso el más oscuro título (como *Silver Kid Wes-*

tern o *Captain Flash*) tenía un equivalente británico.

Para un país con el tamaño de Reino Unido sostener una industria tan grande resultaba asombroso, pero se explica con la explosión de natalidad que, tras la guerra, favorablemente aportó un público en constante crecimiento. Para una nación recién salida de una década de racionamiento, y donde la televisión era un lujo escaso y relativamente caro, los cómics representaban una forma de evasión barata y excitante. El problema al que se enfrentaban los editores no era encontrar un público para sus cómics, sino a los talentos para dibujarlos. Los artistas patrios eran buscados de manera constante, y cuidados, pero nunca llegaron a ser suficientes para copar la demanda, por lo que la industria alzó la mirada al continente cercano. El primer artista foráneo que apareció en Reino Unido fue Giorgio Bellavitis en *Swift*, seguido inmediatamente por Jesús Blasco en *Comet*. Era el año 1954.

Los primeros artistas extranjeros en trabajar en Reino Unido fueron el italiano Giorgio Bellavitis (en la imagen una página de su "Paul English") y Jesús Blasco con "Buffalo Bill" (en la imagen una cubierta de la revista donde se publicó, *Comet*, aunque en este caso no pertenezca a Blasco).

Poco después se les unieron Francisco Cueto, Ruggero Giovannini[7], Ferdinando Tacconi y varios otros. A estos primeros artistas los representaba invariablemente la agencia artística belga ALI. Una de las características de los cómics británicos es la proliferación de estas agencias. De hecho, hasta la aparición de 2000 A. D. a finales de los 70, casi todos los dibujantes de cómics trabajaban mediante agentes o agencias, y esto fue una constante con los talentos extranjeros. En 1955, Gino D'Antonio comenzó a dibujar para *Junior Express* a través de Rinaldo D'Ami's Creazioni Agency en Milán, y pronto se sumaron otros. Uno de los artistas de ALI, Jorge Macabich, sugirió al editor de Fleetway Barry Coker que montaran una agencia juntos y así surgió Bardon Art, con oficinas en Londres y Barcelona. ALI desapareció pronto de la escena pero a D'Ami y Bardon se les unieron el Giolitti Studio de Roma, Creaciones Editoriales de Luis Llorente de Barcelona, V.V. Arts, el Solano López Studio y Selecciones Ilustradas (SI).[8]

Las agencias como Bardon o el British Temple Arts solían pagar a los artistas al completar un trabajo, y éstas lo pasaban a las editoriales para su liquidación. El conocimiento de que serían pagados independientemente de la calidad del trabajo (o de las indecisiones del editor) daba a los artistas una fuerte sensación de seguridad. Sin embargo, la plantilla de artistas adscritos a las agencias estaba lejos de ser estable, con los autores cambiando de agencias en busca de condiciones más y más favorables y las agencias constantemente robándose los mayores talentos unas a otras. Esta situación se había incrementado seriamente a finales de los 70, por lo que las tres mayores agencias españolas (SI, Bardon y Creaciones) debieron reunirse para calmar los ánimos y negociar con los artistas para formar unas plantillas más estables. Cada agencia tenía sus propias especialidades y sus propios contactos específicos, y para Selecciones Ilustradas de Barcelona era el cómic romántico. SI fue creada en 1952 cuando Josep Toutain se vio incapaz de encontrar, de forma regular, material en España, por lo que viajó a Francia para probar fortuna. Pronto se encontró con más trabajo del que podía abarcar e incluso tuvo que pasar algunos de ellos a sus amigos. Al mismo tiempo, su carrera como artista fue menguando a medida que incrementaba la búsqueda de trabajos y contactos para sus colegas en Barcelona. A finales de los 50, Selecciones Ilustradas, como Toutain se llamaba ahora a sí mismo, se aventuró en el Reino Unido y encontró trabajo en Atlas y Fleetway, principalmente en sus recién creadas líneas de cómics de romance.

De todos los géneros que ofertaban, el romántico era la única área para la que los artistas británicos parecían mostrar menos aptitudes. Para los españoles, por otra parte, era algo natural. Como John M. Burns dijo: "Eran mejores artistas. Si miras los títulos románticos, ellos figuran siempre, y están mucho más capacitados para este tipo de cosas que nosotros aquí. Quizá esto tenga algo que ver con el clima. Las chicas no se quitan la ropa demasiado rápido por aquí, ¿verdad?". A finales de los 50, las publicaciones de Fleetway como Valentine, Mirabelle, Roxy y Marilyn estaban casi por completo dibujadas por españoles, y SI era la agencia que suministraba los artistas de manera habitual. Uno de los mitos creados alrededor de los españoles es que eran muy requeridos porque eran baratos, pero todos los editores con los que he hablado durante todos estos años niegan contundentemente esta afirmación. Gil Page, de Fleetway, dijo que no era cuestión de buscar artistas más baratos, sino que la demanda de éstos era tan alta que nunca habrían encontrado suficientes talentos.

Pero los españoles eran muy apreciados por sus indudables y superiores habilidades para el dibujo y los editores de Fleetway eran conscientes de ello. *Valentine*, el mejor título de la línea romántica de Fleetway, estaba siendo editada por Mike Butterworth cuya esposa, Jenny (que además era una prolífica guionista) ha escrito sobre su primer contacto con SI: "Tenían algunas personas maravillosas en aquella época. Recuerdo a Jorge Longarón, y había uno que tenía sólo 16 años pero dibujaba como los ángeles. Sí, al principio dibujaron algunas cosas pintorescas. Ninguno de ellos (incluyendo a Josep Toutain en aquel tiempo) hablaba nuestra lengua y tenían un "intérprete" del que dependían, cuyo inglés era poco fiable, por decir algo." Toutain era un declarado anglófilo que compartía interés con Mike Butterworth por Sir Francis Drake y pronto ambos se hicieron amigos. Fue casi con toda certeza a sugerencia de Toutain que Butterworth encontró trabajo en Warren, escribiendo varias historias de *Vampirella* bajo el pseudónimo de "Flaxman Loew".

Páginas de romance de Jordi Longarón, Félix Mas y Jose María Miralles

Con Butterworth, *Valentine* y el resto de la línea romántica de Fleetway fueron una constante delicia para la vista. Desde finales de los 50 a comienzos de los 70, casi cualquier número de los semanarios de Fleetway o Thompson, o los antes mencionados *Picture Libraries*, contenían un elegante y sofisticado dibujo como el de Longarón, Badía Romero, Carlos Freixas, García Pizarro o Carlos Prunés. Fueron también el

lugar donde el núcleo de Selecciones Ilustradas y futuras estrellas de Warren aprendieron su oficio, incluyendo a José González, Félix Mas, Ramón Torrents, Esteban Maroto, Fernando Fernández y Luis García. Desafortunadamente, quedan pocas copias de estos cómics, a pesar de las considerables tiradas de aquellos tiempos, por lo que la mayor parte de aquellos trabajos están pendientes de ser documentados.

A medida que la década de los 60 avanzaba, las agencias comenzaron a explorar otros mercados y otros países. Los artistas españoles hicieron incursiones en Alemania, Francia y, particularmente, en Escandinavia, donde Bardon formó una fuerte alianza con la firma sueca Semic; pero todavía aguardaba un destino mejor fuera: América. El primer español que publicó una historieta en los Estados Unidos fue Carlos Prunés. Su única historieta apareció en el número 30 de *Creepy* a finales del 69, unos 18 meses antes de que sus compatriotas lo siguiesen. Se desconoce si la comisión la cobró él mismo o si fue a través de una agencia, pero nunca volvió a trabajar en los EE UU. Bardon tuvo su primer éxito significativo cuando ese mismo año contrataron a Jorge Longarón (al que habían "atraído" desde SI) para dibujar la tira *Friday Foster* de King Features. Barry Coker, de Bardon, mantuvo negociaciones con Stan Lee pero nada se concretó jamás y fue SI quien realmente revolucionó el mercado americano cuando formó equipo con James Warren.

Primera historieta de un español en Warren: 'To be or not to be a Witch', con guión de Bill Parente y dibujos de Carlos Prunés

Para el mundillo del cómic de Barcelona, SI era más un club que una agencia; los artistas solían trabajar juntos y relacionarse entre ellos. Muchos eran aficionados a las revistas de Warren, particularmente a los primeros números inspirados en los de EC, y ansiaban trabajar allí. Lo vieron como una oportunidad para escapar del cómic romántico o bélico británico para, finalmente, expresarse ellos mismos; para probar los límites del medio. Con este planteamiento Josep Toutain viajó a Nueva York en 1970 cargado con un portafolio rebosante de muestras de trabajos originales. Jim Warren accedió a una reunión y se quedó asombrado de la calidad de los trabajos que tenía ante sí. Pronto se llegó a un acuerdo para que Selecciones Ilustradas proveyera de material a Warren y el primer encargo (que también fue la primera historieta publicada) realizado por Luis Roca se imprimió al año siguiente. Los artistas que siguieron a Roca se eligieron a sí mismos pues muchos querían trabajar en Warren, y los primeros años de la "invasión" española vieron a una amplia variedad de dibujantes probando suerte, no todos con el mismo éxito. El acervo de talento de estos aspirantes a estrella surgió, sencillamente, de entre los que estaban en SI en 1970, donde es posible que se intentara escoger a los artistas más adecuados, a los mejores autores. Esto propició algunas aproximaciones inusuales, inventivas o desagradables a veces al género del horror, pero muy a menudo los resultados fueron extraordinarios. Unos pocos años después de esta inicial afluencia de talentos, SI introdujo una segunda plantilla de artistas, dibu-

jantes del Valencia Studio[9] de Luis Bermejo, cuya formación se fundamentaba en los cómics bélicos y de aventuras más que en los de romance. Rápidamente relevaron a muchos de los de la primera ola y llegaron a constituir la columna vertebral de la compañía hasta la llegada de una tercera oleada importada desde Filipinas.

Una de las características más llamativas de la propuesta española fue su inusual técnica de entintado: una combinación de aguada, esponjado con carboncillo o tinta, y rayado físico de la página con una cuchilla; pero aunque esta técnica pronto llegó a ser generalizada, ningún artista la había usado en sus trabajos británicos. Sospecho que el estilo provino de la admiración universal que sentían por Alberto Breccia, una leyenda en la escena del cómic europeo. Breccia era un artista uruguayo que llegó a Reino Unido en 1960 continuando una exitosa carrera profesional en Argentina. Fue uno de los muchos sudamericanos (incluyendo a Hugo Pratt, Arturo del Castillo, Luis Domínguez, Leo Durañona y Jorge Moliterni) que encontraron trabajo en el mundillo británico del cómic, y pronto se estableció en Fleetway. Tras unos pocos años dibujando westerns e historietas de espionaje para *Thriller* y *Cowboy Picture Libraries*, volvió a Argentina donde dibujó "Mort Cinder" para la revista *Misterix*. Acababa de empezar a explorar las posibilidades de las texturas en "Spy 13", en *Thriller*, pero fue en "Mort Cinder" donde se abandonó a un frenesí creativo. Era una historieta extraordinaria en la que mezclaba un poderoso dibujo expresionista con todo un abanico de texturas y tonos: con esponjas, collages, borrados, relieves de cera y, quizá su modo de realizar el entintado más famoso, aplicando la tinta con la rueda de su bicicleta. "Mort Cinder" fue abundantemente reeditado y su mencionada influencia sobre los artistas de SI no es exagerada. Fernando Fernández, por ejemplo, llamó a Breccia "El Maestro de todos nosotros," y su influjo se deja entrever en muchos trabajos de los artistas para Warren.

Influencias y estilos. El entintado expresionista y con "texturas" de Breccia; el manejo de sombras y el rayado de Battaglia; el influjo de los maestros en uno de los mejores representantes del "aspecto" de la historieta española en Warren, Luis García.

Por otra parte, sospecho que la técnica del rayado provenía del artista italiano Dino Battaglia cuyo trabajo era muy parecido al *look* Warren de los españoles (para el que, de aquí en adelante, me referiré como "new look". Las viñetas de horror de Battaglia como "Totentanz" y "The Mask of the Red Death" estaban densamente texturizadas y rayadas de forma vigorosa, y los artistas de Selecciones Ilustradas debían haberlas

visto. Juan González Alacreu[10] , colega de Luis Bermejo en Valencia, utilizó mucho el rayado o raspado en una historieta de 1969, "Terror Team" (en el número 401 de *Commando*), la cual devino casi legendaria entre los coleccionistas británicos por su extraordinario realismo. Pero Alacreu nunca volvió a utilizar esta técnica y es cuestionable que sus contemporáneos españoles la hubieran visto. Alacreu mismo habría sido perfecto para Warren pero, como veremos, las circunstancias y la oportunidad le impidieron llegar al público americano (al igual que a otras estrellas en potencia). Ha sido una falsa tendencia valorar a los dibujantes españoles como un bloque monolítico, como artistas que dibujaban de manera idéntica con pequeñas diferencias cualitativas entre unos y otros. A pesar de compartir una misma formación, nada pudo estar más lejos de la realidad. Todos fueron artistas altamente individualistas que adoptaron elementos visuales similares pero usados en un rango muy amplio y variado. El modo en que hicieron su trabajo en Reino Unido influyó, de forma parecida, en el trabajo que desarrollaron para América. Así pues, éstos son los artistas, y ésta es su historia.

El primer dibujante que dejó huella en el público americano fue Esteban Maroto quien, para muchos lectores, personificaría plenamente esta "invasión española". Nacido en Madrid en 1942, es sabido que entró como asistente de Manuel López Blanco a principios de la década de los 60 (aunque las tiras románticas firmadas por "M. Esteban" aparecieron a comienzos de 1958 en el título británico *Glamour*). Colaboró con Carlos Giménez en "Buck Jones"[11] y "El Príncipe de Rodas" antes de entrar en el estudio de García Pizarro en 1963. Pizarro se había establecido como un consumado dibujante de tebeos románticos en el Reino Unido, y en el año 1963 se graduó en el mercado en alza de los cómics juveniles donde dibujó "Merlo the Magician", escrito por el autor de ciencia ficción Harry Harrison. Se sabe también que, durante un tiempo, Maroto trabajó en el estudio de Luis Bermejo pero quedan pocas evidencias de su estilo en los trabajos de Bermejo y Pizarro de ese periodo. Se traslada a Selecciones Ilustradas buscando el desarrollo de su talento. A través de la agencia, dibujó "Alex", "Beat Group" y "Amargo" para varios países europeos, así como las inevitables series románticas británicas. Aunque hasta la fecha no he tenido la posibilidad de identificar ninguna página del período en que firmaba como Maroto, el equipo de Fleetway quedó, sin duda, gratamente impresionado[12]. Cuando se pregunta por los autores que hacían cómic romántico la mención a Maroto es, habitualmente, la primera. Algunos han afirmado que sirvieron como aprendices en la compañía cortando y redimensionando originales de Maroto para reimpresiones posteriores (una común -y terrible- práctica conocida cariñosamen-

te como "bodging").

Cualquiera que fuese la duración de su introito en los libros de historietas románticos por el tiempo en que volvió a España a fines de 1967, para realizar *Cinco Por Infinito*, su estilo definitivo había ya emergido. Sus mujeres tenían impresionantes bucles en el cabello, labios con morritos y ojos profusamente maquillados, al tiempo que su dibujo era altamente lineal y decorativo. En otras palabras, poseía la marca de la casa del clásico estilo romántico español. En *Cinco por Infinito*, la mezcla de ciencia ficción con una salvaje e imaginativa puesta en escena inspirada en el *pop-art,* así como sus hermosas chicas, probaron ser una potente combinación que estableció a Maroto como uno de los líderes de los artistas de su generación.

A través de Selecciones Ilustradas, Maroto participó en la serie de aventuras alemana "Roy Tiger" y creó las suyas propias para el mercado español: "Tomb of the Gods" ("La tumba de los dioses") y "Manly". En 1971, dibujó la historieta de espada y brujería "Wolff" para la revolucionaria revista *Drácula*, de Buru Lan, la cual fue simultáneamente publicada en inglés por la británica New English Library[13]. *Drácula* era una revista espléndida, de gran tamaño, impresa con abrasivos colores luminosos, la cual estaba diseñada (una vez que sus doce números se hubieran publicado) para ser encuadernada en un libro de tapa dura. Aparte de "Wolff", cada número incluía las series "Sir Leo" de José Mª Beà[14], "Agar-Agar" de Solsona y una historieta de horror de Enric Sió, con cubiertas ilustradas por Enrich[15]. Poco después de *Drácula*, los primeros españoles empezaron a aparecer por Warren, con Maroto, Beà y Enrich a la cabeza y su tentativa de convertir la traducción de la revista *Drácula* en algo así como un prototipo para el definitivo experimento español de Warren[16]. La primera historieta de Maroto para Warren fue probablemente la mejor, "Wolf Hunt", en el número 14 de *Vampirella*. En ella combinaba su natural aptitud para las figuras dibujadas de manera inmaculada (con especial atención por las mujeres hermosas) con los coléricos y texturizados fondos de Battaglia y Breccia. Algunos números después, la revista comenzó a publicar la serie, más lineal y al estilo *pop-art*, "Tomb of Gods" mientras "Manly" inició su andadura en el número 39 de *Eerie* (retitulada "Dax the Warrior"). Como Wolff, Dax era una historieta de bárbaros

que no dejó cliché sin abordar; sus magos eran taimados, los monstruos repulsivos y las heroínas siempre en peligro y (por supuesto) hermosas. Visualmente debía mucho tanto a Alphonse Mucha como a Frank Frazetta, y su diseño era más atrevido de lo que nunca hubiera soñado el propio Jim Steranko. Los aficionados lo adoraban, y era fácil ver el porqué: Maroto era el único artista español que entendió el atractivo de los superhéroes, y el ágil físico de Dax contenía resonancias de Gil Kane y Neal Adams (en el caso de Adams, la admiración era mutua; alabó *Cinco Por Infinito* en el momento de su primera edición y más tarde al reimprimirse en el cómic de Continuity, *Zero Patrol*).

Sin embargo la misma alegre postura con la que los fans reaccionaron a principios de los 70 devino una metafórica soga alrededor del cuello del colectivo de autores españoles. Cuando los críticos se quejaban de que los españoles no sabían contar una historia, era en el trabajo de Maroto en el que invariablemente estaban pensando. Podía contar una historia, por supuesto –sus editores británicos y europeos de los 60 así lo reivindicaron- pero a finales de los 60 y principios de los 70 imperaban unas tendencias de gran experimentación, y él se entusiasmó, obviamente, con estos planteamientos. Dibujó casi cien historietas en Warren y permaneció con ellos hasta su desaparición, en 1983, pero su arte fue perdiendo progresivamente su refinamiento inicial. El sólido artesano que era permaneció pero (quizá debido al exceso de trabajo) sus dibujos llegaron a ser apresurados e indiferentes. En los 70 experimentó con pinturas, algunas de las cuales aparecieron en *Vampirella* y *Heavy Metal* y es posible que simplemente llegara a desinteresarse por la precisión del entintado. Sin embargo, dentro de lo que podría considerarse como un breve flirteo de Marvel con lo español, produjo unas pocas historietas maravillosas: "Satanna" en *Vampire Tales* #3, una adaptación de Ambrose Bierce en *Vampire Tales* #4 y un relato de "Red Sonja" en *Savage Sword of Conan* #1 (entintado muy acertadamente por Neal Adams). También diseñó el infame bikini de cota de malla de *Red Sonja* (por el que una generación de lectores le estará eternamente agradecida). Maroto fue el único español con cierta notoriedad en los Estados Unidos en esos últimos años. Para DC dibujó a *Zatanna* y *The Atlantis Chronicles*; con Marvel apareció en *Conan* y, para Topps trabajó en *Cadillacs and Dinosaurs* y *Vlad the Impaler*. Todas fueron obras meritorias pero ninguna alcanzó la cima lograda con sus primeros trabajos.

Colega de Maroto en *Drácula*, José María Beà Font (o simplemente José Beà, como firmaba sus obras) también dio el salto a Warren en 1971, y fue uno de los creadores más prolíficos de la primera ola. Nació en 1942, y algunos de su primeros trabajos fueron para la línea de romance de Fleetway a finales de los 50, y para Miller's TV Heroes (que nada tenía que ver con la serie de televisión del mismo nombre). En el inicio de los años 60 era el artista principal en "Space Ace" de Atlas, serie que se publicó bajo título propio y en *Lone Star Western*. Como el más famoso cómic de Miller, *Marvelman*, estos Atlas Books fueron diseñados para parecerse a los *comic books* americanos pero, impresos en blanco y negro, tenían más el aspecto de imitaciones baratas. Tanto *Space Ace* como *Lone Star* fueron producidos en su totalidad por artistas de Selecciones Ilustradas (incluso podrían haberlos escrito ellos mismos ya que los guiones eran poco exigentes, por decirlo suavemente, pero el arte fue, a menudo, sorprendentemente bueno). Beà todavía era un adolescente y su "Space Ace" era algo burda, pero había una energía indiscutible en ella y las tintas estaban sorprendentemente logradas. Mientras los artistas británicos buscaban inspiración en la sofisticación de Alex Raymond, muchos de los artistas de Selecciones Ilustradas la habían re-

cibido de los *comic books* americanos más toscos pero eficaces, y ciertamente había rastros de Joe Kubert en el dibujo de Beà.

En 1962, dejó los tebeos y se trasladó a París para estudiar pintura, y en ello estuvo ocupado hasta casi una década más tarde, cuando Maroto lo reclutó para *Drácula*[17]. 1971 también mostró a Beà resurgiendo en la revista romántica de Fleetway Marilyn, a pesar de que estas tiras sencillas pero llamativas no guardaban ningún parecido con la salvajemente imaginativa "Sir Leo", en *Drácula*. En Warren continuó dibujando en el estilo que había desarrollado en "Sir Leo", una mezcla de figuras oscuras y realistas con extrañas criaturas, frecuentemente al estilo de dibujos animados, sobre una mezcla de texturas, collages y sombreados entrecruzados. En su estilo, *Mort Cinder* de Breccia era una referencia artística obvia, pero también lo eran George Cross, Bruegel, Edward Gorey y Hieronymus Bosch. Aunque podía dibujar figurativamente cuando quería, era evidente su desinterés en los ideales heroicos; se podía observar en sus figuras desgarbadas un cierto aire incómodo, y sus rostros a menudo parecían fijados en cadavéricos ceños fruncidos. Sus historietas, escritas por él en su mayor parte, estaban pobladas por una sucesión de personajes grotescos que habitaban un mundo que semejaba una mezcla de los chic años 70 con la Europa Medieval de los hermanos Grimm. Eran definitivamente desconcertantes. En el transcurso de sus extrañas 30 historietas para Warren se probó como un talento único. Después de su partida en 1976, continuó desafiándose a sí mismo y a sus lectores con "Historias de taberna galáctica" (que se publicó en la versión española de la revista *1984*[18]). Siempre algo subversivo, atrajo la ira de las autoridades españolas por el contenido sexual de uno de los episodios de "Historias de taberna galáctica", y en 1979 ¡fue declarado culpable de delitos contra la moral! La sentencia fue la prohibición de realizar cualquier otra actividad artística[19]. Varias de sus "Historias de taberna galáctica" fueron publicados por *Heavy Metal*, que defendió su causa calificándole como "prisionero artístico de conciencia". Afortunadamente, esta prohibición no duró mucho y volvió a trabajar para varias publicaciones de Toutain antes de pasar a la revista *Rambla*, de reciente creación. Desde su séptimo número, *Rambla* pasó a ser coeditada por Beà y Luis García; además Beà se asoció con el futuro dibujante de *Heroes for Hire*, Pasqual

Ferry, para llevar a cabo una serie de revistas de humor. La mayor parte de su trabajo reciente ha sido dirigido a un público juvenil, y también ha escrito un libro sobre cómo dibujar cómics[20] . Más que en cualquier otro artista de Warren, el trabajo de Beà supuso una visión única, con reminiscencias de otros autores, sí, pero reunidas de tal forma que crearon algo totalmente nuevo. Excepcionalmente, esta tardía obra de madurez no debe nada a sus orígenes británicos, más convencionales, y su reinvención artística fue tan completa que fue como si los dos períodos hubieran sido dibujados por personas diferentes.

José Beà no fue el único colega de Maroto que trató de encontrar trabajo en Warren. En *Cinco por Infinito* y *Roy Tiger* tuvo un buen número de colaboradores; todos ellos más tarde encontraron trabajo en la empresa. Adolfo Usero Abellán, Luis García, Carlos Giménez, Suso (Jesús Manuel Peña Rego) y Ramón Torrents, se le unieron con diversos grados de éxito en los EE UU, con Torrents demostrando ser el más tenaz de todos.

Ramón Torrents nació en Barcelona en 1937[21], y desde el comienzo de su carrera se asoció a Selecciones Ilustradas[22] . Como Beà, sus primeros trabajos aparecieron en *Space Ace* y eran de una calidad extremadamente alta incluso por aquel entonces. Pronto pasó a realizar los inevitables cómics de romance de Fleetway, como *Marilyn* y *True Life Library*. Su obra artística aquí, al igual que su trabajo subsiguiente de Warren, se caracterizó por un logrado dibujo, grácil y casi obsesivamente detallado. Después de salir de la escena británica tras Cinco *Por Infinito*, Torrents se perdió de vista durante un par de años, al menos en lo que a historietas en inglés se refiere, reapareciendo en Warren en 1973. Durante los siguientes seis años dibujó poco menos de 40 historietas, generalmente para *Vampirella*, de extraordinaria calidad y detalle. En lugar de adoptar el *new look* de sus colegas, prefirió dibujar de manera laboriosa capas de finas líneas casi imposibles, invitando al lector a disfrutar del lujo de sus detalles. Si hay una crítica que hacer a su obra es que, con tanto realismo, su dibujo podía parecer a veces un poco forzado, y su sentido para la puesta en escena era un poco más vago de lo necesario en ocasiones. Frente a un trabajo tan hermoso como "Destiny's Witch" en *Creepy* #59, sin embargo, estas críticas pueden parecer bastante mezquinas. Inexplicablemente, después de salir de Warren y tras poner fin a su relación con Selecciones Ilustradas, los rastros de su trabajo van desapareciendo y se desconoce su paradero actual[23] .

Aunque menos prolífico que Torrents, Luis García Mozos causó asombro en más de una ocasión, al menos en quien esto escribe. Después del habitual periodo de aprendizaje dibujando tebeos románticos para Fleetway, llegó a ser uno de los primeros españoles que dibujaron para Warren y su primera historieta apareció en el número 15 de *Vampirella*. Gran parte de sus últimos trabajos románticos consistió en ilustraciones a lápiz, muy realistas, para ilustrar artículos o relatos cortos en *Mirabelle*, y usó el mismo estilo en muchos de sus primeros trabajos en Warren. Igual a lápiz que a tinta, sus primeras historietas fueron el ejemplo por excelencia del *new look*; eran un hervidero de texturas, tonos y casi maníacos raspados sobre el papel. García era indudablemente el mejor dibujante entre todos los españoles (y también el más dependiente de las referencias fotográficas) aunque también menos interesado en la narración de lo que debería haber sido. En 1973 dejó Warren para dibujar una serie para la prestigiosa revista francesa *Pilote*. Estas historietas fueron escritas por el afamado guionista español Víctor Mora y tenían la particularidad de que los derechos de publicación les pertenecían. Cinco de estas historias se publicaron luego en *Vampirella* en 1975, aunque el nombre de Mora fue habitualmente reemplazado por los de Budd Lewis o Gerry Boudreau (quienes, presumiblemente, sólo las habían traducido)[24]. Mostraban a un García mucho más evolucionado y eran las historietas dibujadas de la forma más realista de cuántas jamás habían aparecido en el mundo del cómic, y revelaban una mayor comprensión de las técnicas de narración. En Francia, estas y otras historietas no publicadas por Warren fueron recogidas en el álbum *Les chroniques de l'innomé*, de Dargaud, que a su vez vendió los derechos a HM Publishing. Éste fue el mejor momento de García; "The Wolves at War's End" se editó en *Heavy Metal* #11 y 12, sólo tres años después de aparecer en el número 43 de *Vampirella*.

Dos colaboraciones de García y Mora nos dan una idea de lo que debió haber significado ser un artista español y dibujar tebeos románticos para Reino Unido. Un escritor y un dibujante, protagonistas de "Love Strip" en *Vampirella* #44[25], fantasean sobre la creación de historietas para adultos que traten temas cotidianos y que les permitan expresar sus sentimientos interiores; mientras, al mismo tiempo, producen historietas románticas "entumecedoras de mentes". A lo largo de la narración el artista protagonista muestra escenas de su matrimonio en proceso de disolución junto con viñetas de uno de sus cómics románticos (dibujadas por un no acreditado Carlos Giménez, antiguo colega de García en la serie *Roy Tiger*). En 1981, García dibujó la extraordinaria

Nova II (que fue publicada en *Heavy Metal* un año después, de marzo a julio de 1982).

Nova II contaba la historia del envejecido artista catalán Víctor Ramos y su proyecto de suicidio. En cierto momento se le muestra trabajando en un episodio de su historieta romántica "Love Story" (de nuevo), que llevaba escritas claramente las palabras "SI (Inglaterra)" en la parte superior de la página, evidenciando una conexión británica clara, transparente. El texto que lo acompañaba revelaba las angustiosas desesperanzas en la vida del artista: "Esa noche, después de un día tan horrible como todos las demás, dibujando el cómic romántico en el que ha trabajado, día tras día, durante 22 años, tomó la pistola del fondo del bolsillo de su chaqueta, sosteniéndola en su mano". El tebeo se hizo enteramente con lápiz y fue una proeza de dibujo hiperrealista que no mostraba, sin embargo, acartonamiento o falta de vida. Irónicamente, la historieta romántica que "Víctor Ramos" ridiculiza, y de la que podemos ver una página completa, es absolutamente hermosa y así se ha destacado incluso en el mundo de los cómics británicos. García siguió trabajando en los cómics en los años 80, incluso en la citada anteriormente *Rambla*. Pero en los últimos años su trabajo se ha orientado hacia el mundo de las bellas artes. Como sus inquietudes temáticas iban volviéndose más sofisticadas, así como por la posibilidad de reunir tanto material tristemente desaparecido, para un artista de su talento el trabajo de galerías de arte fue el paso obvio.

El citado Carlos Giménez también pasó a ser una presencia importante en la escena europea del cómic, con numerosas series de ciencia ficción que llevaban su nombre (así como "Los Profesionales", que contó la historia de los primeros días del cómic español a través de apenas disimuladas caricaturas de sus principales creadores[26]) y tenía una relación con Selecciones Ilustradas que se remontaba a los años 60, cuando realizó la space opera "Delta 99"; pero en realidad nunca lo llamaron directamente para Warren. Tres de sus historietas de ciencia ficción, sin embargo, fueron publicadas por la editora, en 1980, como parte de sus últimas incursiones en el mercado de distribución europeo (de lo que hablaremos más adelante).

Adolfo Usero Abellán dibujó 14 historias para Warren entre 1973 y 1975, sin llegar nunca a imprimir su personalidad en la empresa. Venía de trabajar con Luis García en España, ya como escritor ya como dibujante, y fue a menudo apreciado como un segundón de García. En las historietas románticas para *Romeo* de DC Thompson, el trabajo de Abellán tenía luz, frescura y estilo pero, por alguna razón, en el momento en

que llegó a Warren se había convertido en algo más feo y menos atractivo. En el año 1975, se asoció con Víctor Mora para producir historietas de ciencia ficción para el cómic francés *Vaillant* y nunca volvió a los cómics de lengua inglesa. Abellán, como Carlos Giménez, trabajó en *Delta 99* al igual que otros futuros artistas de Warren como Nebot y José Pérez Mascaró. El estilo *cartoon* de Nebot podía haber sido adecuado para el desenfadado "Delta 99" pero estaba completamente fuera de lugar en los tebeos de horror. Sorprendentemente, logró publicar en siete ocasiones entre 1972 y 1982, y tuvo bastante más éxito que Mascaró (que dibujó para la empresa sólo una vez). En los primeros años de la "invasión española", una gran cantidad de artistas intentaron introducirse en los títulos de horror, independientemente de que su estilo fuera adecuado, pero en el caso de Nebot y Mascaró, hubo al menos un factor en su favor: después de que Carlos Giménez renunciara a continuar "Delta 99", los guiones quedaron a cargo de un tal Señor Toutain[27] y no es de extrañar que quisiera dar a sus antiguos colaboradores una oportunidad. Además de Nebot y Mascaró, otros artistas fracasaron en su intento por establecerse en Warren: Suso, Escolano, Zesar, Blázquez, Gálvez, Romero, Roca y Miralles.

Páginas de Escolano, Suso (que dibujó dos historietas para Warren y no una, como dice Roach en el texto) y Zésar.

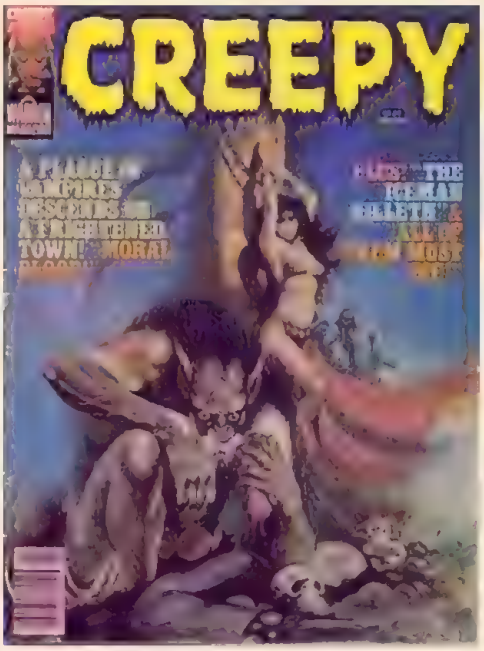
Escolano compartió el mismo enfoque humorístico que Mascaró y Nebot, y su única historieta, un episodio de "Vampirella", tuvo que ser ampliamente redibujada por José González en un intento infructuoso por aprovecharla. A diferencia, sin embargo, de muchos de sus contemporáneos más ilustres, continuó encontrando trabajo en el campo de los cómics, creando historietas de misterio para los títulos británicos *Misty* e *Eagle* así como colaboraciones de estilo humorístico para el cómic español *Bruguelandia*[28]. Suso (Jesús Manuel Peña Rego) también realizó una única y mísera historieta en Warren, a pesar de tener un estilo mucho más adecuado para el horror; hizo texturas con el método de esponja mencionado antes y su trabajo, ciertamente, tuvo la mezcla necesaria de humor y *glamour*. Se las arregló para buscarse un nicho en Skywald, y esto pudo haber sido su perdición ya que es sabido que Jim Warren fruncía el ceño ante quien trabajara para su principal rival. En Skywald, Suso fue el artista de la sorprendentemente improbable serie de miedo "Victims"[29], y también encontró trabajo en Atlas / Seaboard. De forma excepcional para un español, su principal trabajo británico parece haber sido en el título de espionaje "Steel Claw", más que el material romántico de costumbre. Zesar (nacido César Álvarez Cañete), en cambio, estuvo más concentrado en la tradición romántica. Su estilo tenía todos los sellos del romanticis-

mo: un estilo de dibujo claro y lineal, con pocos negros, y chicas de pelo largo y grandes ojos. Sorprendentemente, para un artista sin sentido del drama ni del humor, realizó cinco historietas en Warren y muchas más para Skywald.

Páginas de Blázquez, Badía y Roca.

Joaquín Blázquez fue, en un breve lapso, el dibujante en *Eerie* de la enrevesada serie "Mummy". Aunque era evidente su habilidad para el dibujo y el uso de las diversas técnicas del *new look,* no era, quizás, un autor de cómics. Aunque su dibujo era muy bonito a la vista, la continuidad viñeta a viñeta se resentía, y había un exceso de primeros planos en detrimento de los planos generales. Después encontró trabajo en el tebeo de DC Thomson *Spellbound*, que era, como *Misty* de Fleetway, un cómic de horror para chicas. La principal serie de *Spellbound* se titulaba "The Super Cats", una suerte de *Los Ángeles de Charlie* en el espacio (pero de menos profundidad) que estaba siendo dibujada por Jorge B. Gálvez. Durante los años 60 y 70, Gálvez y su primo[30] Enrique Badía Romero trabajaron juntos en un gran número de series románticas británicas para los principales títulos semanales y mensuales. Romero era la figura principal de este equipo y sus sofisticadas y exóticas mujeres, junto con su brillante y logrado entintado, lo convirtieron en el más preeminente artista romántico del país. Debido a la repentina muerte de Jim Holdaway en 1970, empezó a ocuparse de la tira de prensa "Modesty Blaise" (dejando fuera a otros aspirantes como Frank Bellamy), y en 1978 se encargó de la cabecera sexy de espada y brujería "Axa". A pesar del enorme exceso de trabajo, encontró tiempo para dibujar para varias compañías estadounidenses. Para Warren dibujó un episodio de la serie "It", mientras que para Atlas / Seaboard trabajó en la legendaria "Bog Beast" (su editor americano vio en él el estilo perfecto para mostrar cadáveres en descomposición). Por otra parte, Marvel tuvo el buen sentido de darle chicas bonitas para dibujar, y sus dos historietas de "Satanna" (en los números 2 y 3 de *Haunt of Horror*) rivalizaron en pulcritud con las de Maroto. Sin la sobrecarga de una serie de prensa regular que le retrasara, Gálvez, en cambio, encontró tiempo para realizar cinco historietas para Warren (indistinguibles de las de Romero) antes de regresar a la factoría de amor británica. Como Romero, Luis Roca también dio el salto desde los cómics románticos a las tiras de prensa; en su caso fue con "Scarth", para el diario Sun, que comenzó a publicarse en 1969. Si bien quedaba patente que era una serie de ciencia ficción, consistió principalmente en una excusa para dibujar chicas bonitas en diferentes grados de desnudez. Roca fusionó el clásico estilo romántico de los últimos años con otro más realista, pero había una cierta frial-

dad y artificiosidad en la serie, como si fuera un exquisito escaparate poblado de maniquíes. Por contraste, sus tres historietas para Warren evidenciaron mejor su talento al conseguir crear una atmósfera mucho más cálida. Tristemente, parece que su trabajo diario en la serie de prensa le impidió realizar más actividades extracurriculares[31].



José María Miralles apenas dejó huella con su única historia para *Vampirella* pues, para el tiempo en que fue publicada, en 1977, ya había abandonado el mundo de los cómics. Como su hermano Marcel escribió en la introducción a la novela gráfica *Zora* de Catalan Books: «un buen día de 1965, Fernando Fernández y sus colegas Miralles, Félix Mas, Domingo, López Espí y Prunés decidieron renunciar al cómic (al menos del tipo que habían hecho hasta ese momento) y entrar en el vasto mundo de la ilustración de portadas para libros en rústica y revistas». Esa única historieta de Miralles tenía un bello dibujo y una imaginativa composición y también realizó la ilustración de cubierta del último número de *Creepy*[32] (aunque, unos años antes se había publicado en la revista de Skywald *Nightmare*). Tanto sus historietas para Warren como sus tempranas series románticas guardaban cierto parecido con las de su colega Fernando Fernández, aunque la producción de este último sería mucho más abundante, extendiéndose hasta la década de los noventa.

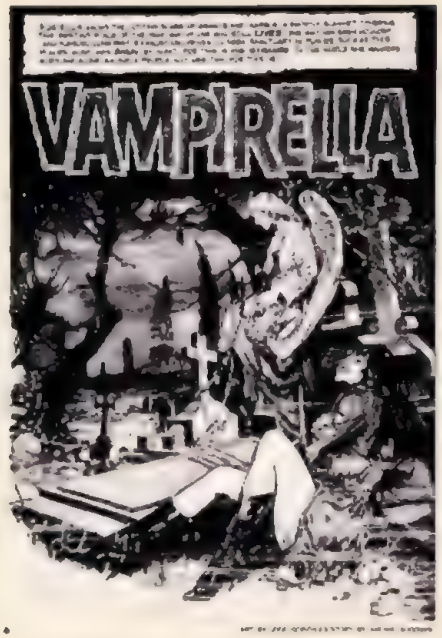
Fernández nació en Barcelona en 1940 y, después del usual periodo de aprendizaje, comenzó a trabajar para SI a la tierna edad de 16 años. Trabajó exclusivamente para varios editores británicos entre 1958 y 1964, tanto con material bélico (*Air Ace* y *War Picture Library*) como romántico (*Valentine*). Sus historietas de guerra reflejaban una gran influencia americana, de hecho guardaban un considerable parecido con los primeros trabajos de Don Heck; pero hacia mediados de los sesenta adoptó un estilo más sofisticado en la línea de sus contemporáneos Longarón, Pizarro o González. Después de un largo periodo trabajando en ilustraciones (publicando cubiertas en numerosos libros de cómics o *picture libraries* como *Commando* y *Chiller*), fue elegido por SI para trabajar con Warren. Fernández sugirió realizar tanto los dibujos como los guiones y sindicar las historias en Europa, conservando los derechos de autor. Dibujó trece historietas de esta manera y Warren publicó doce de ellas, principalmente en *Vampirella*, entre los números 28 y 43. Cada una de ellas fue realizada en estilos diferentes, pero todas compartieron una maestría exquisita y una composición de viñetas muy decorativa. De cualquier modo y a pesar de que chorreaban atmósfera y sensualidad (las mujeres de Fernández estaban entre las más hermosas), sus historias eran a menudo menos interesantes que su arte. Tenía por costumbre revestir las obras de género de un modo encantador, con una suerte de voluntario intelectualismo, y además existía la duda razonable de que estaba más interesado en los bellos dibujos que en las historias que narraba. Después de un tiempo en que realizó ilustraciones para libros educativos para Francia, a mediados de 1970 Toutain le dedicó un libro recopilatorio de historie-

tas cortas dentro de su serie *Cuando el Cómic es Arte*, que fue seguido de *Zora* en 1980. Ésta última creación fue también para SI y apareció inicialmente seriada en la edición española de *1984*, aunque su edición inglesa no fue en las revistas de Warren, sino en *Heavy Metal*. *Zora*, y su siguiente proyecto *Drácula*, fueron realizadas con pinturas (de hecho, en *Zora* cambia frecuentemente de técnica de viñeta en viñeta) y demostraron sus extraordinarias habilidades como dibujante y diseñador. Trabajos posteriores como el álbum de ciencia ficción *Lucky Star* revelaron a un artista menos novedoso. Su capacidad artística seguía todavía ahí, pero la interpretación y el diseño no estaban decididamente inspirados, sacrificándolo todo, quizás, en el altar de las técnicas de narración convencionales. No es de extrañar que en los últimos tiempos se haya decantado de nuevo por la ilustración y la pintura, como hizo otro ex artista romántico: Félix Mas.

Mas dejó los cómics románticos, con Fernández, en 1965, pero regresó a ellos a finales de los 60 antes de convertirse en uno de los artistas más característicos de Warren. Entre sus primeros trabajos estaba el detective "Lieut. Kane" para la revista *Heroes T.V.* (1959), así como las series de amor habituales de Fleetway. En esta etapa de su carrera, su estilo impecable y racionalizado mostraba un gran parecido al de Pete Morisi (o "Pam", como una generación de lectores de Charlton lo recuerdan). En 1969 Mas regresó a los cómics románticos, en esta ocasión para el título *Romeo* de DC Thomson. En él se revelaba a un artista en sintonía con su tiempo, que mezclaba elementos del *pop-art*, el diseño de moda y el *art nouveau* en un paquete compacto y de inmaculado diseño, que saqueó los estilemas similares de una historieta romántica de Steranko aparecida un año antes. En Warren combinó este estilo con las texturas del *new look* en las 17 historietas que realizó entre 1972 y 1975. Fue lo suficientemente popular entre sus fans como para que se animaran a ampliar una de sus páginas para su venta como póster (a través de Captain Company)[33], pero, quizás, le faltó el dramatismo necesario para ser un convincente dibujante de horror. Sus historietas siempre fueron seductoras y hermosas, pero mientras su trabajo romántico fue capaz de captar la frivolidad y el ímpetu de los años sesenta, en este caso se transmutó en un material inexpresivo, más oscuro y sombrío. A mediados de los setenta, Mas se marchó de España y dejó los cómics para vivir en Venezuela y más tarde en Florida, donde continuó su carrera pictórica. De nuevo en Barcelona, todavía vende sus cuadros en el mercado americano a través de la sucursal de SI en New York, y uno de ellos se

ha publicado, sorpresivamente, en el especial *pin-up* de *Heavy Metal*. La pintura, un retrato de una chica descarriada, muestra trazos del viejo estilo de Mas en sus cómics, con claras referencias a la obra de Jeffrey Jones y Gustav Klimt. Aunque abandonó la historieta hace tiempo es un placer ver que su influencia sigue viva en él.

Las historietas de Mas y Fernández aparecieron sobre todo en la revista *Vampirella*, al igual que las de José González, quien tan memorablemente dibujó a la seductora vampira durante toda la década de los 70. Una vez más, como sus antiguos colegas, tenía un pasado como dibujante de tebeos románticos en Reino Unido y luego se dedicó extensamente a la ilustración. Pero, significativamente, nunca abandonó la historieta y fue capaz de combinar ambas disciplinas. José "Pepe" González nació en 1939 en Barcelona y empezó, con 17 años, dibujando en *Rosas Blancas* y *Brigitte* para la editorial Toray. En 1960 comenzó a trabajar para SI y dedicó la siguiente década a dibujar series románticas para Fleetway. Mientras las mujeres de Mas parecían frágiles y delicadas modelos londinenses de los alegres 60 (como Jean Shrimptom o Twiggy), las de González eran bellezas mediterráneas y, sus hombres elegantes, donjuanes latinos que impregnaron su trabajo de un exótico romanticismo, enormemente atractivo para las jovencitas británicas. También hizo incursiones en el humor gráfico y su delicado estilo humorístico siempre estuvo presente en su obra. González tuvo una trayectoria paralela como dibujante de *pin-ups* y realizó un gran número de gags para el mercado internacional. En realidad el primer trabajo que publicó en América no fue en *Vampirella*, sino en *Cartoon Laughs*, en 1970 (uno de los títulos de Martin Goodman dentro de su línea de revistas baratas de humor).



Su primera "Vampirella" apareció un año después en el número 12 de la revista del mismo nombre, y causó sensación de inmediato. Aquí surgían el mismo *glamour* y sofisticación que le habían funcionado tan bien en Reino Unido, aplicados a un personaje de enorme potencial, pero mal enfocado hasta entonces. La cubierta del número 19 mostraba a una memorable Vampirella de cuerpo entero con un murciélago en equilibrio sobre su mano extendida. Esta imagen devino símbolo del personaje y se llegó a reproducir en todo tipo de material, desde libros y pósteres a pegatinas y almohadas. Era como un icono, como una *pin-up*

para adolescentes (de todas las edades) que funcionó incluso mejor que la propia historieta, sobre todo en sus primeros tiempos, cuando no conseguía alcanzar todo su potencial. Gran parte del problema provenía de su aprendizaje en los tebeos románticos ingleses. Una típica serie semanal contenía, como mucho, unas diez tiras, a menudo con no más de dos o tres páginas por historieta. Esto suponía que el artista, a menudo, ilustraba más la historia que la contaba, con muy poco espacio para expresar la continuidad viñeta a viñeta, y eso en los tebeos americanos no era posible. El desinterés de González por lo que se narraba junto con el exceso de trabajo hizo que no estuvieran muy logradas sus primeras historietas de *Vampirella*. La solución llegó gracias a una reducción en el número de páginas de cada episodio, la sucesión de varios artistas de relleno, y la llegada de un viejo amigo.

Durante sus muchos años dibujando para *Valentine*, González estableció un fuerte vínculo con su editor Mike Butterworth, una relación que revivió cuando éste comenzó a escribir como "Flaxman Loew" para Warren. Butterworth puso de moda una serie de relatos cortos y burbujeantes cuya subtrama de "novio del mes" se habría sentido como en casa en *Valentine*. Aunque, por todo esto, se hubiera podido pensar que Butterworth era una mala elección, de hecho, fue capaz de sacar lo mejor de González y estos episodios más cortos permitieron al artista aproximarse al personaje de un modo más realista e ilustrativo. Muchas de sus historietas de los 70 contenían bellos lápices y aguadas, o intrincados tramados con tinta china de un realismo casi fotográfico, aderezados con su habitual toque caricaturesco. La mezcla resultó discordante de vez en cuando pero, en definitiva, fue el material más atractivo que Warren publicó nunca.

Muchos números de *Vampirella* mostraron los hermosos dibujos a lápiz de González en el reverso de la portada: 29 en total, de hecho, y fue esto lo que comenzó a distraerlo de los cómics. Pósters y portafolios con los rostros de James Dean, Humphrey Bogart y Marilyn Monroe aparecieron por toda Europa y, en 1979, dejó Warren. Algunos de sus últimos trabajos fueron realmente mediocres, lo que sugería una falta de interés en el medio. Pero es 1982 cuando sorprendentemente vuelve a la compañía para realizar seis historias finales mejor dibujadas que nunca. De vuelta en España, las subsecuentes historietas para *Cimoc* fueron muestra suficiente de maestría, pero se apreciaba cierta apatía. Quizá lo que ocurrió, simplemente, es que Vampirella necesitaba tanto a González como González a Vampirella. Como era de esperar, en los últimos años sus esfuerzos se han centrado en la pintura y la ilustración. Warren publicó, en total, 58 historietas de González, lo que le convirtió en uno de los artistas más prolíficos. Martín Salvador, Rafael Auraleón e Isidro Monés disfrutaron también del éxito en los Estados Unidos y, como González, de una larga trayectoria en Warren.

Santiago Martín Salvador nació en Madrid en 1936 y a la edad de 18 años ya era un profesional, pues dibujó la historieta del oeste *Mendoza Colt*. Después de una impuesta temporada en el ejército, volvió a los cómics y empezó a trabajar para Fleetway de inmediato en la serie "Robin Hood" de Thriller Picture Gallery.

Mientras muchos de los artistas de Barcelona trabajaron a través de SI, y siempre en romances, la agencia principal de Salvador fue Bardon, que tuvo acceso a los mejores cómics para chicos de Inglaterra. A "Robin Hood" le siguió, en 1950, "Dick Daring" de la Policía Montada de Canadá (también en *Thriller*), y luego, durante una larga temporada, historietas militares para *Commando, Battle* y *War Picture Gallery*. De 1961 a 1970 dibujó más de 3.000 páginas con valientes soldados británicos derrotando

a cobardes hunos pero, sorprendentemente, esto sólo representó una parte de su producción. En 1963 comenzó a trabajar en la serie por la que la mayoría de los aficionados británicos aún lo recuerdan, "Iron Man", que se publicó en *Boys World* e *Eagle*. A diferencia del Iron *Man* estadounidense, que fue un hombre que llevaba una armadura similar a un robot, la versión británica fue protagonizada por un robot que llevaba un traje de humano. El lujoso formato tabloide de ambas publicaciones, *Boys World* e *Eagle*, proporcionó a Salvador una amplia esfera de acción para demostrar su inmensa habilidad en el dibujo y también le permitió experimentar con aguadas por primera vez. Mientras muchos de los españoles desarrollaron su aprendizaje en público, por así decirlo, mejorando su técnica a medida que los años pasaban, Salvador llegó a Inglaterra completamente formado. No podemos apreciar una evolución artística entre "Robin Hood" en 1958, "Iron Man" en el 68 o *Creepy* en el 78. Su trabajo británico, "Iron Man", "Wildcat Wayne" (en Look *and Learn*) y "Commando", fue abandonado en 1969, cuando comenzó a trabajar en el título sueco "The Saint", un trabajo que continuó haciendo incluso después de unirse a Warren en 1972.

En Warren, Salvador asumió, de hecho, la misma suerte de estatus que Jack Kamen tuvo en EC, la de un tranquilo y reservado trabajador, y como Kamen, fue rara vez aclamado por los aficionados. La aparente limitación de Salvador disimulaba un dibujo intuitivo y un dominio de la narración que sólo los mejores artistas poseen. A diferencia de sus compatriotas no poseía el *new look*, no había confusión o experimentación en sus trabajos, sólo un gran dibujo. Con la excepción de un periodo "en barbecho" alrededor de 1979, Salvador permaneció en Warren hasta el final de 1983, dibujó cincuenta y nueve historietas en total (y todavía encontró tiempo para continuar con "The Saint", e incluso volvió brevemente a los cómics británicos con *Warlord*, para D.C. Thomson). Después de su posterior retirada de los cómics, se convirtió en artista, como tantos de sus colegas.

Rafael Aura León, o simplemente Auraleón como siempre firmó su obra, también sirvió como bestia de carga para Warren, con la creación de más de setenta historietas durante sus diez años en la empresa. Auraleon nació en 1939 y, según parece, comenzó su carrera en 1959, dibujando el western "Flash" para *Space Ace* y *Lone Star* a través de SI. Un artista que firmaba su obra como Rafael realizó, un año antes, una serie romántica en *Glamour* de Arthur Pearson, y bien podría ser él, pero si ése fuera el ca-

so, fue su única pincelada para este género. De cualquier forma, sus primeros trabajos tenían un aspecto fluido (aunque bastante consistente) y estaban claramente influenciados por los comic books americanos. Auraleon siguió, presumiblemente, realizando encargos para diversas fuentes, ya que su trabajo en Gran Bretaña era esporádico, hasta que recaló en *Commando* en 1961. En esta etapa sus habilidades para el dibujo se habían incrementado y mostraba una notable influencia de Joe Kubert. Cuando volvió a *Commando* en 1968, su arte había ya alcanzado la madurez completa. Estas historietas revelaban claramente que Auraleón había estudiado los magistrales blancos y negros de Breccia y su dibujo tenía ahora auténtica personalidad y fuerza. Tres años más tarde emergió en Warren, sumando el preceptivo estilo *new look* a su dibujo *brecciano*. Mientras sus colegas trataban infructuosamente de conseguirlo, su estilo se adaptó perfectamente al típico ambiente de las historietas de terror de Warren, con sus místicos cementerios y cuerpos en descomposición. Por el tiempo en que asumió las tareas artísticas de la serie "Pantha" en *Vampirella*, en 1974, había añadido a Segio Toppi en su lista de referentes, y su interpretación artística sufrió un nuevo cambio. El italiano Toppi era un maestro creador de monumentales y casi abstractas figuras que presentaba con un meticuloso y lineal estilo; una típica imagen de Toppi se construía utilizando gran cantidad de expresivos trazos de plumilla en forma de olas que se mueven en vaivén. Es una técnica que influyó también en Walter Simonson y Denys Cowan en algún momento de sus carreras.

Si antes Auraleón había utilizado en su dibujo una combinación de negros sólidos, aguadas y raspados, ahora, en *Pantha*, lo envolvió todo con una deliciosamente rica yuxtaposición de texturas y líneas. Sin embargo, una de las críticas a su obra era su limitado rango emocional; sus historietas estaban pobladas de peculiares ojos vidriosos, personajes sin expresión que en ocasiones eran animados por una extraña mirada de sorpresa. Su inusual técnica de sombreado se volvió demasiado amanerada, de manera que las figuras masculinas en particular parecían estar en un estado de avanzada descomposición. Su carrera parece haber sido una sucesión de luces y sombras; en *Commando* logró su mejor dibujo en cuanto a figuras y gama emocional pero, en parte, con el estilo de otro. En Warren desarrolló un rico y maravilloso estilo único y de cosecha propia, pero a costa de la falta de calidez y humanidad que su obra mostró entonces. Más tarde, la carga de trabajo constante robó vivacidad y encanto a su arte, y su permanencia en la serie de *Vampirella* "Cassandra St. Knight" estuvo, lamentablemente, falta de inspiración. Pero con "Sweetwater Nessie" de Don McGregor, y sus

delicados sombreados a lápiz, sugería que era posible otra transformación. Esto no ocurriría sin embargo, porque Auraleón dejó SI a mediados de los 80, y murió poco después, relativamente joven y con muchas promesas que no llegaron a cumplirse.

De forma bastante inusual para un artista de Warren, Isidre Monés llegó a la empresa sin experiencia significativa en el mundo de los cómics. Su biografía, publicada en una página web de fans, explicaba que había llegado a la historieta desde su experiencia en la publicidad y la ilustración de libros infantiles. Debieron haber sido unos libros para niños muy macabros ya que sus cómics tuvieron una dimensión bastante oscura, siniestra y, frecuentemente, sangrienta. Junto con muchos de los españoles de la "primera ola" dejó a Warren a mediados de los 70 pero fue el único que volvió a la empresa, y entonces la dejó nuevamente ¡dos veces! Durante su primera etapa, desde 1973 a 1976 (durante la cual fue a menudo erróneamente acreditado como Munes) se vio resueltamente involucrado en la esclavitud del *new look*, que utilizó particularmente bien en la holmesiana serie "Dr. Archeus" (publicada en *Eerie* entre los números 54 al 61). A pesar de su aparente inexperiencia, la narración resultó buena y el dibujo fue una mezcla agradable de dibujo realista, tonos pictóricos y un sentido del humor muy negro. En 1976 abandonó Warren en favor de los dudosos placeres de la británica DC Thomson, y publicó en algunos números de *Commando* y *Bullet*. Despojado del *new look* y, presumiblemente, abatido por el precio inferior de las páginas en Thomson, este material resultó decepcionantemente ordinario. Dos años más tarde tuvo ocasión de volver a Warren y, al mismo tiempo, trabajar en el cómic de Fleetway, *Misty*, muy al estilo "Warren". En ambos casos el resultado fue superior al de su periodo en Thomson, pero todavía un eco lejano respecto a sus primeros triunfos. El porqué no está del todo claro, pero ciertamente no fue un declive irreversible. Después de otros dos años de pausa en Reino Unido y EE UU, Monés reapareció en 1982, renovado y revitalizado, en el número 143 de *Creepy*, donde su dominio del tono, una vez más, quedaba excitantemente en evidencia. Después de esto, parece haber abandonado por completo los cómics, como tantos otros, y probablemente se volvió hacia la ilustración y la pintura[34].

Con tantos artistas españoles pasándose al mundo de las bellas artes por culpa de la

falta de trabajo, es extraño que algunos de los pocos que continuaron en los cómics hasta alcanzar el éxito también fueron los menos notables en Warren: Azpiri, Font y Rubio. Alfonso Azpiri había sido un artista menor en *War Picture Gallery* y *Spellbound* cuando dibujó dos historietas para Warren en 1978. Se caracterizaron por un dibujo vibrante, elástico y muy próximo al *cartoon*, que no encajaba fácilmente en el material de horror que ilustraba. Al mismo tiempo dibujó la más apropiada "Ant Wars" para 2000 AD (¡hormigas gigantes arrasando Argentina!) y "The Angry Planet", para su título compañero *Starlord*. El perfil europeo de Azpiri siguió desarrollándose a lo largo de los años 90 y sus series humorísticas de ciencia ficción han aparecido en títulos como *Cimoc, Zona 84, Totem* y, regularmente, en *Heavy Metal*. Alfonso Font fue el dibujante de la respuesta británica a *Enemy Ace*: "Black Max", que arrancó en la revista *Thunder* de Fleetway a principios de los 70. Su única historieta para *Vampirella* se publicó en 1982, pero fue dibujada una década antes, al mismo tiempo, de hecho, que cierto número de sus historietas que aparecieron en los tebeos de Marvel *Dracula Lives* y *Monsters Unleashed*. Su primer trabajo tenía cierto aire al estilo de Breccia que fue gradualmente reemplazado por un enfoque más fluido y caricaturesco, que le granjeó un gran público en España (como Azpiri, en revistas como *Cimoc*). Las tres historietas de Rubio en Warren, hacia primeros de los años 70, fueron más bien mediocres, demasiado formales y carentes de sentido para el género del horror. Sin embargo, a pesar de eso, consiguió también trabajar para Skywald. Su actual paradero es desconocido[35].

Páginas de Azpiri, Font y Rubio

La oportunidad puede llegar a serlo todo en los cómics. Cuando DC se llevó a Jack Kirby de Marvel en 1970, supuso un gran acontecimiento y el consiguiente entusiasmo por la serie *Fourth World* estuvo justificado. Si se lo hubieran llevado en 1976 o en 1980, seguramente no hubiera habido el mismo alboroto. James Warren tuvo una suerte extraordinaria con el momento escogido para la "invasión española", pues la mayoría de los artistas estaban en su mejor momento o a punto de entrar en él. Para Rubio y Font, sin embargo, la llamada llegó demasiado pronto y, en el caso de Aldomà Puig, García Pizarro, Víctor de la Fuente y Jaime Brocal Remohí, fue demasiado tarde.

A lo largo de los años sesenta, Artur Aldomà Puig[36] había sido uno de los mejores artistas en *War Picture Gallery* de Fleetway, pero sus dos historias para *Eerie* en 1973 fueron casi irreconocibles. Su estilo mostraba un dominio del claroscuro junto con una efervescente y valiente técnica de dibujo. Hacia el 73, sin embargo, se movía en una desacertada tendencia humorística, sacrificando su realismo anterior por un estilo más tolerante, casi caricaturesco, que no funcionó en Warren. García Pizarro había dibujado tanto para libros románticos de Fleetway como para el prestigioso Boys World, donde su "Merlo the Magician" (escrito por Harry Harrison) fue una de las principales atracciones. A finales de los 70, cuando se publicaron las dos historietas que hizo para Warren, su agudo e incisivo entintado y su dibujo a lo Alex Raymond habían sido reemplazados por una blandura irreconocible. Tanto Pizarro como Puig fueron atraídos por Warren en la cumbre de sus carreras; estoy convencido de que podían haber sido grandes estrellas en los EE UU También De la Fuente y Brocal estaban en su mejor momento cuando dibujaron para Warren, pero desgraciadamente las circunstancias hicieron que por estar en la cúspide de sus carreras en Europa no les fuera posible hacer más trabajo en América.

Como Aldomà Puig y Martín Salvador, Víctor de la Fuente había sido una presencia constante en los cómics de guerra británicos, pero pertenecía a una generación anterior de artistas. Nació en 1927 y a la edad de 17 años comenzó a trabajar en el estudio del dibujante López Rubio. En 1945 emigró a Chile para comenzar una carrera en publicidad, regresando a los cómics a finales de los 50 a instancias del legendario José Luis Salinas, autor de "Cisco Kid". En 1957 fue un instrumento decisivo en la reactivación de la revista *El Peneca*[37] donde creó el western "Poney Durango". Se rumorea que también hizo algunos trabajos para Dell en todo este periodo, pero en 1960 regresó a España para trabajar con sus dos hermanos, que también eran artistas. Un año más tarde se le ofreció trabajo por parte de SI y comenzó una larga asociación con los cómics británicos. De 1962 a 1971 dibujó abundantemente hasta llegar a la asombrosa cifra de 5.000 páginas para *Battle, War y Commando*. Asímismo trabajó en "Blackbow The Cheyenne" para *Eagle* (en 1963) y en "Mob Trelawney" para *Lion* (de 1966 a 1967). Sus primeras historietas eran muy parecidas a la obra de su hermano Ramón, pero pronto se desmarcó y estableció su estilo personal: espontaneidad y energía. Energía es, de hecho y en gran medida, la mejor palabra para describir su trabajo; había emoción, cinética, arrojo en todo lo que hacía, todo ello azuzado con un maravilloso sentido de la composición. Como Martín Salvador, De la Fuente era uno de esos artistas dotados de la capacidad para dibujar absolutamente cualquier cosa, toda configuración de personajes, cualquier permutación de elementos visuales y llenar todo esto con vida.

En 1969, junto con Víctor Mora, creó el western para adultos "Sunday", al que le siguieron "Haxtur" y "Mathai-Dor" (ambos para la revista española *Trinca*). Estos títulos de espada y brujería fueron historias con matices filosóficos destinadas al emergente público adulto. En 1974 se trasladó a París, donde creó "Haggarth" (que era casi idéntica a "Haxtur") y otra serie del oeste, "Amargo". Una sucesión de álbumes de éxito le siguió a lo largo de los años 70 y 80, del oeste (*Les Gringos*), aventuras estilo años 30 (*Les Anges d'Acier*), históricos (*L'Histoire de France en bandes dessinées*) e incluso temas bíblicos. También encontró tiempo para publicar en la revista *Epic* de Marvel y participar, durante unas semanas y sin acreditar, en la tira *Star Wars* de Al Williamson. Su trabajo más reciente ha sido para el legendario personaje de *spaghetti western* "Tex" y, aún hoy en día, está considerado como uno de los mejores artistas en el mundo.

En consecuencia, su carrera apenas le dejó tiempo para trabajar en Warren y, de hecho, sólo consiguió producir una historia, que apareció en 1971 (en *Eerie* #35). Sin embargo, durante los años 80, Warren se dedicó a reeditar series europeas en lugar de generar otras propias, y tanto "Haxtur" como "Haggarth" fueron serializadas (en *Eerie* en 1984) a lo largo de 20 números. En los últimos años de *Eerie*, la revista de Warren navegaba sin rumbo y las historietas de De La Fuente destacaron como brillantes faros de calidad entre las imprudentes series de ciencia ficción que las rodeaban. Lamentablemente, mientras que su dibujo era pura inspiración, sus guiones seguían, a veces, unos patrones establecidos, y esto no entusiasmaba precisamente a los lectores. Una generación criada con superhéroes empezaba a dominar el mercado; así, la expresividad suelta y audaz de De La Fuente fue malinterpretada como apresurada y chapucera[38].

Jaime Brocal Remohí igualmente disfrutó de un amplio seguimiento en Europa, especialmente en Francia, aunque a diferencia de De la Fuente se las arregló para dibujar 16 historietas con Warren entre los años 1972 y 1974. Antes de recalar en Warren había ilustrado "The Saint", pero su fuerte resultó ser el cómic de bárbaros, desde el imaginativo título "Kronan" (en *Trinca* y *Pilote*)[39] a "Taar" (para *Dargaud*) o incluso "Tarzán". El estilo de Brocal era directo y muscular, similar al de John Buscema en muchos aspectos, con ese entintado abundante y logrado que muchos españoles parecían poseer. En Warren demostró ser un experto con el *new look* y, así, su seguro manejo de los tonos le permitió crear, probablemente, sus mejores obras. Si le faltaba algo era, si acaso, ese toque distintivo que le daría singularidad a un

Auraleón o un Beá, pero las historias que dibujó contaban con una atmósfera agradable y estaban bien narradas.

En los primeros años de la experiencia española, Warren contaba con más de 30 artistas diferentes, muchos de los cuales lograron producir sólo una o dos historietas. Es evidente que tuvo lugar un proceso de selección. En 1974, una segunda ola de artistas comenzó a aparecer poco a poco, reemplazando a muchos de los primeros españoles, y se nutrió del estudio de Luis Bermejo en Valencia. El grupo valenciano de Bermejo, José Ortiz, Leopoldo Sánchez y Miguel Quesada era ya veterano en la escena británica de los cómics y encajó perfectamente dibujando historias de terror para la casa. Luis Bermejo Rojo nació en 1931[40] y fue uno de los primeros españoles que apareció en Reino Unido a finales de los 50. Su primer trabajo en el Reino Unido se publicó a través de la agencia ALI (no SI, significativamente) e incluyó trabajos menores para la revista *Crystal Girls* (de Fleetway) y de relleno para *Tarzan Weekly*.

Los sesenta fueron años de apogeo para Bermejo, y su dibujo en "John Steel" de *Thriller Picture Gallery* (de 1960 a 1962) fue increíblemente bueno. Sus puntos fuertes consistían en inusuales e innovadoras composiciones, con abundantes diseños asimétricos y uso del espacio negativo, junto con una habilidad natural para el dibujo expresivo. A una carrera larga en *War* y *Battle Picture Gallery* pronto le siguió la serie de aventuras "Pike Mason" para *Boys World*. En 1962 inició una productiva relación con *Eagle* (que era en ese momento, todavía, el cómic para chicos más vendido del país) en la serie bélica "Mann of Battle". Al año siguiente empezó a trabajar en "Heros the Spartan", alternándose con el gran Frank Bellamy, y que desarrolló a través de las páginas centrales a todo color de *Eagle*. Bermejo nunca se amilanó ante las inevitables comparaciones con el mejor artista de Reino Unido, y su dibujo enérgico y dinámico resultó ser un digno rival. "Heros" narraba los peligros que enfrentaba un pelotón de legionarios romanos en las selvas de la bárbara Europa, y permitió explayarse artísticamente al dibujante. Su siguiente personaje, en contraste, fue uno de los pocos superhéroes de Reino Unido, el cariñosamente recordado "Johnny Future", que se publicó en paralelo con la reedición de las series de Marvel en *Fantastic*. Esta obra no llevó el entintado elaborado y rococó de "Heros"; en su lugar, Bermejo jugó con la composición de una manera cruda, casi abstracta. Su estilo estuvo más en la línea de la novedosa utilización de las sombras y de los rostros estilizados, casi al estilo de Breccia, que con el enfoque más explosivo y panorámico de su serie anterior.

A lo largo de los años 60, Bermejo trabajó estrechamente con los otros artistas afincados en Valencia y formó un taller para trabajar a destajo. Solían estar representados por Bardon Art pero, en 1968, el agente italiano Pierro D'Ami se llevó a los mejores artistas del taller: Bermejo, Ortiz, Quesada, Emilio Frejo[41], Alfredo Sanchis Cortés y Juan González Alacreu. Bajo los auspicios de D'Ami, los miembros del estudio, que ya habían realizado un buen número de series en color para los annual británicos, fueron inclinándose, cada vez más, hacia la ilustración de libros y revistas educativas. El agente italiano Verilo Vuolo, que actuaba en Reino Unido, utilizó el plantel de artistas de D'Ami en sus lujosas revistas *Tell Me Why* y *Once Upon a Time* para las que Bermejo creó una serie de historietas, la mayoría de temas históricos o cuento de hadas. En 1971, realizó obras de temática similar para las revistas de Fleetway *Look and Learn* y *Tiny Tots*, y los estilizados y planos colores y el caprichoso sabor de estas tiras tomaban más referentes de las ilustraciones de libros infantiles que de los cómics de aventura. En algún momento, Bermejo debió tomar conciencia de las oportunidades

que Warren ofrecía y, con Ortiz, Leopoldo Sánchez y Quesada, se unió al grupo de SI y a los artistas que trabajaron para el público estadounidense. El porqué los demás miembros del estudio no se fueron con ellos sigue siendo un misterio, aunque se supone que ya habían dejado atrás el mundo del cómic[42]. De hecho, Alacreu disfruta de una sólida reputación como artista de galería en la actualidad. Cualesquiera que fueran sus razones, es una triste pérdida la marcha de Frejo, Cortés y, en particular, Alacreu, que habría sido un artista de horror excelente.

Por su parte, Bermejo alcanzó un éxito inmediato en los EE UU y, a modo de reconocimiento, el número 71 de *Creepy* fue dedicado por entero a su trabajo, mostrando seis historias resueltas con hermosos tonos y aguadas. Bermejo acogió con entusiasmo el *new look* y su trabajo más temprano en Warren tenía fuertes reminiscencias de Dino Battaglia, con texturas realizadas con esponjas y duros rayados. Su capacidad de dibujo continuaba siendo evidente, pero su inicial interés por la composición innovadora comenzó a decaer y, en el momento en que empezó a trabajar en "The Rook" (*Eerie* # 82), gran parte de su vitalidad había desaparecido. En los últimos años 70, su trabajo en Warren decreció gradualmente mientras realizaba una adaptación de *The Lord of the Rings*, de nuevo en España, aunque siguió trabajando para la compañía hasta el año 1983. Ya sea porque la colosal carga de trabajo absorbió la vida de sus dibujos, o porque simplemente estaba perdiendo interés en los cómics (nunca lo sabremos), lo cierto es que su última etapa en Warren puede considerarse como decepcionante[43]. Después, se marchó para trabajar extensamente en las revistas italianas *Skorpio* y *Lancio* y contribuyó en la colección española *Relatos del Nuevo Mundo*, en los años 90, pero nunca volvió a alcanzar las cotas de su trabajo británico.

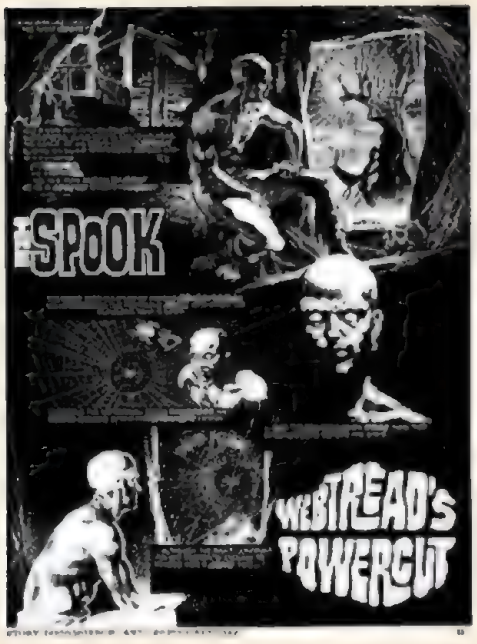
José Ortiz Moya (que nació en 1932) llegó a los cómics británicos un poco más tarde que Bermejo, por causa de la temporada que pasó dibujando con éxito "Sigur the Viking". En 1960 fue reclutado por Bardon y comenzó a trabajar en *War Picture Gallery*, y poco después en *Battle, Air Ace* y *Commando*. Sus primeras series de guerra tenían un estilo similar al de Bermejo: excitantes, anatómicamente potentes y con un manejo seguro de los negros. Donde descollaban estos autores era en el acabado casi salvaje que sus dibujos tenían, y en el estilo de representación áspero, que se hizo más pronunciado a medida que avanzaba la década. Siempre un artista prolífico, Ortiz incrementó su obra de género bélico con una gran variedad de historietas como “Carol

Baker" (para el *Daily Express* en 1962), "John Brody" (*Boys World*, 1964) y "Trelawney's Mob", "The Phantom Viking" y "The 10,000 Disasters of Dort" (todas en *Lion*, 1967-1968). De 1966 a 1968 dibujó "UFO Agent" y "Sky Buccaneers" para *Eagle*, antes de abandonar temporalmente el cómic británico cuando se unió a la agencia D'Ami. Los comienzos de los 70 trajeron historietas como "Snorkel" para *T.V. 21* y "The Persuaders" para *T.V. Action* en 1973.

En el momento en que Ortiz se unió a Warren a mediados de 1974 era ya un artista de calidad y categoría mundial, con capacidad para hacer frente a los más difíciles guiones con soltura. Siempre fue menos delicado que Bermejo y tuvo un enfoque más directo para contar historias, pero era único en la capacidad de componer viñetas a través de manchas de color negro, en lo que igualaba a un Caniff o un Toth. Al igual que Víctor de la Fuente, a mediados de los años 60, su entintado se hizo más vigoroso, aunque su producción bélica se mantuvo controlada en ese aspecto. La serie de *Eagle* "UFO Agent" permitió a Ortiz ampliar su gama técnica incursionando en técnicas pictóricas. Así, su posterior trabajo siguió mostrando esa influencia. Se interesó cada vez menos por la calidad de la línea en sus entintados, y en su lugar prefirió un enfoque más suelto, más detallista para aproximarse a las cualidades tonales del color. En Warren abrazó con fruición el *new look* para producir una sucesión de historias magníficamente dibujadas, tales como "Coffin", "Jackass" y su obra maestra "The Apocalypse" (que se publicó en *Eerie* # 62-65). En esta obra, más que entintado, lo que se veía era un febril rayado laberíntico sobre tinta negra y texturas hirvientes. Algo que no se puede dejar de subrayar es que, aunque ciertamente Warren les ofreció más dinero de lo acostumbrado, los dibujantes españoles tuvieron la oportunidad de expresarse como artistas, lo cual fue muy importante para ellos. Lo que el mercado británico ultraconservador les ofreció fue una sólida y sencilla base narrativa que les permitió experimentar más tarde en Warren, pero el tipo de técnicas y el tema abordado por los artistas en el mercado estadounidense estaba completamente fuera de lugar en Reino Unido. Se podía ver en la labor de Auraleón, González, Torrents y sobre todo Ortiz, que aprovecharon su liberación recién descubierta para innovar y renovarse.

Ortiz no fue capaz de mantener de continuo la intensidad de su trabajo en "The Apocalypse" y, después de algunos años produciendo obras de una calidad sorprendentemente alta, abandonó el *new look* a favor de un estilo de entintado menos elaborado. En total, realizó 119 historietas para Warren, convirtiéndose en su artista más prolífico

y, si no estaba inspirado, seguía produciendo historietas de modo artesanal. Sorprendentemente, a pesar del exceso de trabajo, aún tuvo tiempo para realizar un segundo trabajo para la paneuropea línea de *Tarzan* y, después de dejar Warren, volvió al cómic europeo con renovada energía. A través de la agencia de Norma dibujó varias historietas para Fleetway incluyendo la warrenesca serie "13th Floor", que duró casi 150 episodios, en *Scream* e *Eagle*. De hecho, Ortiz apareció en *Eagle* cada semana durante más de siete años, mientras que en *2000 A.D.* publicó historietas para las series "Judge Dredd" y "Rogue Trooper", incluyendo una bonita colaboración con Alan Moore. Fue en el resto de Europa donde alcanzó su mayor éxito sin embargo, ya a lo largo de los 80 y 90, con historietas como "Morgan", "Burton and Cyb", "Ozone" y "Atilla". Se publicaron por todo el continente, así como en la revista *Heavy Metal*. Su postapocalíptica serie "Hombre" fue particularmente notable, con Ortiz disfrutando de un retorno a la pintura. Como a mediados de los sesenta, todavía es capaz de producir trabajos que están entre lo mejor de su producción, como su más reciente trabajo en "Tex" (para la editorial italiana Bonelli), dibujado de forma majestuosa.



Leopoldo Sánchez fue el más joven de los artistas Warren, con sólo 26 años cuando se unió a la compañía en 1974. Había sido atraído al mundo de los cómics a través de sus primos José y Leopoldo Ortiz, y entró en la industria a la edad de 14 años, mediante la asistencia a Ginés García. Mientras estudiaba arte en los 60 asistía a los hermanos Ortiz en sus series y, posteriormente, siguió por su cuenta en proyectos británicos y franceses. Se quedó en Warren durante apenas cuatro años, pero en ese tiempo produjo unas asombrosas 50 historietas en un estilo que contenía elementos de sus dos primos y de Luis Bermejo, pero siempre apuntalado con un curioso sentido del humor. En historias como "Spook" y particularmente "Godeye" en *Eerie* # 68, usó la aguada para atenuar sus audaces líneas y sus amplias pinceladas de color negro, recordando algunos de los primeros trabajos de Bernie Wrightson, aunque se trató de un breve experimento. Cambiaba continuamente de estilo, moviéndose desde el raspado del new look al más descarnado minimalismo, incluso experimentando con algunas extrañas texturas realizadas con cera. Sánchez regresó a Warren a principios de los 80 pero esta vez sus esfuerzos se concentraron en la ingeniosa serie de ciencia ficción "Bogey", que fue publicada en todo el mundo (incluyendo una traducción al inglés en la legendaria revista británica *Warrior*). Durante el paréntesis de Sánchez en Warren, un artista acreditado como "Lozano" surgió misteriosamente en Fleetway. Dibujó una serie de historietas para *Action* ("Blakjack") y *2000 A.D.* ("Mach One" y "Ant Wars") que son exactamente del estilo de Sánchez. De hecho, Nydia Lozano fue una pintora que colaboró con Sánchez durante muchos años y, por algún motivo, utilizó su propio apellido para firmar sus trabajos británicos. Después de una poco exitosa y breve carrera como editor, Sánchez, lamentablemente, parece haber dejado los cómics.

El último miembro del grupo de Valencia por aparecer en Warren fue Miguel Quesada, que extrañamente sólo dibujó una historieta para la empresa. Había sido otro de los regulares de Fleetway en *War* y *Air Ace* y tenía un estilo que recordaba al de Bermejo. Tras la salida de Martín Salvador se hizo cargo de sus series, tanto en "Iron Man" como en "Wildcat Wayne" y luego, a principios de los años 70, se concentró en historias en color como "The Persuaders" (en *T.V. Action*) y "Dan Dare" (en varios anuarios de *Eagle*). Se cree que, poco después, se cambió a la ilustración de libros infantiles, así que, en algunos aspectos, su historieta en Warren fue una desviación, aunque constituya una de las mejores obras de su carrera[44].

El resto de artistas que aún quedan por cubrir son: José Gual, Vicente Alcázar, Pepe Moreno y Jesús Blasco, cada uno de los cuales llegaron a Warren a través de diferentes vías. José Gual fue otro miembro de SI que había comenzado como artista romántico para Fleetway a finales de los 50 y llegó a tocar casi todos los géneros. A mediados de los años 60 creó una serie de historietas de espionaje para España y luego llegó a Warren en 1972 donde hizo 14 historietas, sin llegar a causar una gran impresión. Al igual que Bermejo, tuvo un *Creepy* dedicado (#72) que reveló un sólido conocimiento del dibujo y un don *brecciano* para la caracterización. Sin embargo, a pesar de tener un estilo hábil y detallado de entintado, nunca deleitó al público de la misma forma que Maroto o González. Sus personajes nunca tuvieron suficiente atractivo y mostraban frecuentemente una apariencia siniestra y grotesca. En los últimos años 70 volvió a los cómics británicos y contribuyó con su obra a *Action, Misty, Tarzan* y *Battle Weekly*, donde dibujó "Black Major". Últimamente ha ejercido de humorista gráfico en el diario *The Sun*, con su tira "George and Lynn", la cual ha revelado una capacidad nunca antes vista para el humor (¡y el *glamour*!).

Vicente Alcázar llegó a Warren por una vía completamente diferente: se trasladó a Estados Unidos. Alcázar, nacido en 1944, se fue a Gran Bretaña en los años 60 para estudiar en la universidad de Bellas Artes. A finales de la década ya se había establecido en Fleetway. Aislado de la escena historietística española, sus primeros trabajos recibieron influencias del artista italiano Gino D'Antonio, que era el dibujante bélico por excelencia de Fleetway. Justamente trabajaba en *War, Battle* y *Air Ace Picture Libraries* cuando Alcázar realizó su primera obra de éxito. A finales de los 60, casi

todos los mejores artistas españoles e italianos habían dejado los cómics bélicos y Alcázar, junto con su amigo Carlos Pino, pronto se convirtió en el mayor dibujante de ese género. Siguieron periodos dibujando "The Saint" (para *T.V. 21*) y cómics de romance antes de mudarse a Estados Unidos, donde él y Pino inicialmente encontraron trabajo en la línea *Red Circle* de Gray Morrow. Después de un tiempo Pino volvió al cómic británico, pero Alcázar tuvo más éxito y pronto fue a trabajar para DC, Marvel y Warren, de forma simultánea[45]. Para Warren dibujó ocho historietas en una gran variedad de estilos, una de las cuales (en *Eerie* #53) fue entintada nada menos que por Neal Adams. Alcázar adoptó todos los trucos del *new look* y era obvio que estaba muy influido por Luis García, aunque, tal vez, mostrando una mejor comprensión de la acción. En Marvel contribuyó en muchas de sus revistas en blanco y negro, así como en *Creatures on the Loose*, *Conan* e incluso *Moon Knight*. En DC, su estilo natural se adaptó bien a sus cómics de misterio, y también publicó en *Weird Worlds* y *Jonah Hex*. En 1976 dibujó un paupérrimo *Space: 1999* para Charlton, pero ese mismo año también vio la publicación de su mejor trabajo: "Satanna" en el número 7 de *Marvel Preview*. De hecho, estas historias de *Satanna* fueron dibujadas dos años antes de cancelarse la revista *Haunt of Horror* y fueron contemporáneas con su estancia en Warren. Con su dibujo realista y sus imaginativos tonos, eran historietas de Warren en todo menos en el nombre, ¡e incluso tenían ocasionalmente el estilo de Luis García! Después de los años 70, Alcázar se dejó ver en los cómics de idioma inglés sólo de manera irregular y fue visto por última vez dibujando "Megalith" para Continuity Comics, de Neal Adams.

Pepe Moreno Casares también llegó a Warren al trasladarse a los Estados Unidos pero, a diferencia de Alcázar, era aún poco más que un novato. A mediados de los 70 había realizado un trabajo muy pobre para el título español *SOS*, una revista del estilo de Warren, pero sus primeros trabajos significativos los elaboró en los EE UU Entre 1978 y 1980 Moreno trabajó prolíficamente para Warren en series como "Mac Tavish" y, más tarde, creó tiras futuristas para *Epic* y *Heavy Metal*. Con álbumes como *Gene Kong* y *Joe's Air Force* encontró una audiencia receptiva en toda Europa y particularmente en Francia, y finalmente abandonó las convencionales técnicas de dibujo en favor del arte generado por ordenador. *Digital Justice* para DC fue creada enteramente por Moreno y fue la primera novela gráfica realizada por ordenador (¿y la última?). Desde entonces, poco se ha oído hablar de él. Es probable que se haya concentrado en los gráficos por orde-

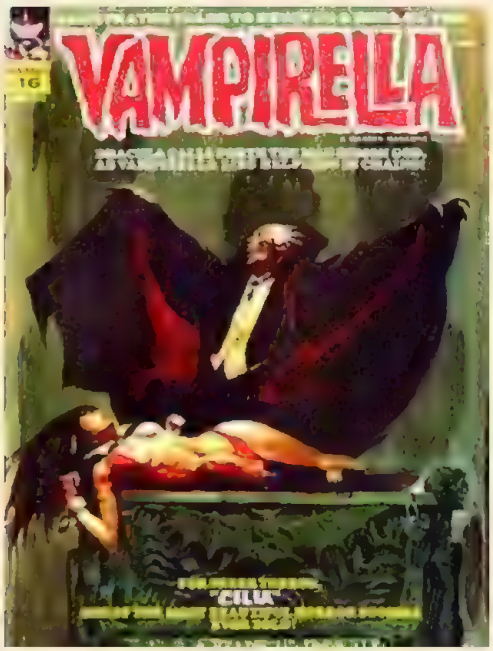
nador. Es una figura importante del cómic español porque refleja perfectamente los cambios que afectaron a su industria[46]. Era de otra generación de artistas españoles, una que no tenía ninguna experiencia en los cómics británicos y ningún interés en buscar el *new look*. El estilo de Moreno debe más a los artistas de la revista *Metal Hurlant*, en particular de Moebius, así como al rico patrimonio artístico de su propio país. En muchos sentidos, el período de Warren puede ser visto como el mejor y, posiblemente, la última expresión de una tradición muy española en los cómics, una tradición que los artistas de la generación de Moreno dejaron de lado.

El último artista español en unirse a Warren también fue el más famoso en su país y, en muchos sentidos fue el padre del cómic español, la personificación de la tradición española. Jesús Blasco Monterde[47] nació en Barcelona en 1919 y su obra se publicó por primera vez en 1935. Muchas de sus primeras series, como "Cuto" o "Anita Diminuta", estaban protagonizadas por niños y destinadas a un público joven, pero poco a poco fueron evolucionando a series de aventura, y su arte evolucionó con ellas. Blasco compartió un estudio con sus hermanos Alejandro, Adriano y Pilar, y los cuatro tenían estilos casi idénticos. Fueron capaces de elaborar una enorme producción, de un nivel muy alto, para todo tipo de revistas españolas y pronto se extendieron por toda Europa.

Blasco fue el primer artista español en trabajar en Reino Unido y pasó a ser uno de los más prolíficos también. Su primer trabajo fue en "Buffalo Bill" para *Comet*, a través de la agencia ALI, y fue seguido por una serie de westerns para *Cowboy Picture Library*, así como "Dick Turpin" para *Sun Weekly*. En los años 60 publicó a través de toda la línea para chicos de Fleetway, de *Ranger* a *Eagle*, de *Tiger* a *Lion*, y así sucesivamente, pero fue en la serie de Valiant “Steel Claw" por lo que fue más recordado. Steel Claw era un agente secreto que podía hacerse invisible cuando con su mano de metal tocaba una fuente de electricidad; fue una serie monumentalmente oscura y triste. Se publicó hasta bien entrados los 70, una década que vio a Blasco dar un giro más hacia los tebeos de niñas y las series infantiles[48]. A pesar de eso, todavía encontró tiempo para participar en los primeros números de *2000 AD* y *Action*.

Tres historietas de Blasco aparecieron en *Creepy* a finales de los 70, todas erróneamente acreditadas a Joaquín Blázquez y ninguna de ellas en realidad, estoy seguro, fue encargada por la empresa. Dos de las tres fueron salvajemente censuradas y recortadas, mientras que la tercera fue una adaptación del relato de Edgar Allan Poe "El corazón delator", que fue reescrita por completo componiendo una historia totalmente diferente. Dado que Warren había comenzado a traducir títulos europeos como "Haxtur" y la obra de Carlos Giménez, es posible que las historietas de Blasco fueran reediciones también. La adaptación de Poe en particular (en *Creepy* # 110), demostró que pudo haber sido una gran baza. Su arte combinaba el dibujo heroico, clásicamente idealizado de un Raymond o un Buscema, con el entintado florido y oscuro de un Néstor

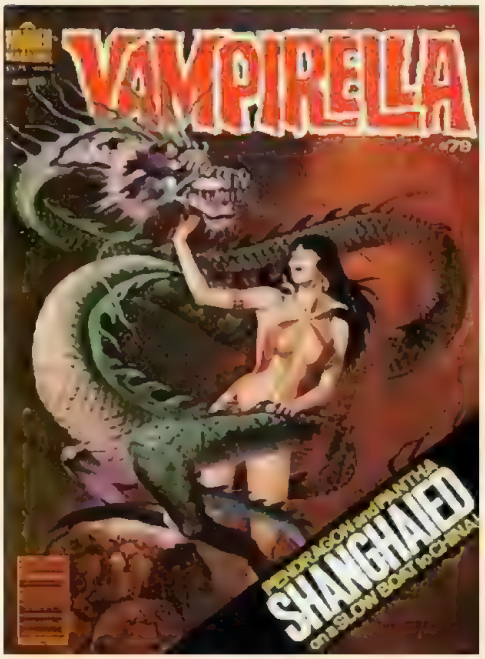
Redondo y resultaba muy natural para los cómics de horror. Esto ya se había confirmado varios años antes, cuando realizó tres sorprendentes historias para Marvel en *Monsters Unleashed* #2 y *Vampire Tales* #2 y 9. Varios factores contribuyeron probablemente a la poca cantidad de trabajo que fue capaz de publicar en los EE UU, siendo el principal de ellos su popularidad en Reino Unido. Blasco era muy apreciado por sus editores británicos que valoraban su habilidad para el dibujo, así como su productividad. En una crisis siempre se podía confiar en que su trabajo iba a cumplir con la fecha límite y, en consecuencia, se le mantenía constantemente en activo. Otro factor, quizás, fue su independencia ya que, aunque en ocasiones utilizó agencias como ALI o Bardon, generalmente se representó a sí mismo. Así que, ya que como no tenía necesidad de SI nunca estableció relaciones con ellos y, por consiguiente, no se encontraba entre su grupo de artistas cuando realizaron la primera toma de contacto con Jim Warren. Incluso si sus tres historietas para Warren hubieran sido encargadas por SI, ya era demasiado tarde para dejar alguna huella en los EE UU y, por desgracia, nunca fue capaz de crear un mercado para sí mismo. Continuó trabajando en los cómics hasta su muerte en 1995 y, entre otros hitos, se destaca una hermosa adaptación de la Biblia en 1983.



Unos de los principales argumentos de venta de Warren fueron siempre sus portadas, una tradición iniciada por Frank Frazetta, por supuesto, y aquí, también los españoles dejaron su marca. Segrelles, Pujolar y Ribas pintaron sólo unas pocas, pero Sanjulián, Enrich y Penalva resultaron mucho más prolíficos. Manuel Sanjulián (nacido en Barcelona en 1941) tenía ya experiencia haciendo ilustraciones y portadas para libros en rústica, y fue también un aficionado a los cómics. Sus héroes eran Hal Foster y Frank Frazetta por lo que fue apropiado que, efectivamente, relevara a Frazetta como artista pintor principal de Warren. Sanjulián estaba dotado de una gran capacidad técnica y una comprensión intuitiva de la fantasía y el horror que, junto con su conocimiento del cómic, supuso que muchas de sus cubiertas fueran rotundos éxitos (como el número 12 de *Vampirella*). Fue un dibujante más realista que Frazetta aunque carecía del don de éste último para las composiciones dinámicas (pero eso le pasaba a todos los demás). Una amplia colección de sus ilustraciones, publicadas por Norma en 1984, puso de manifiesto la amplitud de sus registros: de espada y brujería a los romances, de westerns a temas históricos, así como todos los géneros intermedios. Evidentemente sus 59 cubiertas para Warren representaron sólo un pequeño porcentaje de su producción total, un hecho sorprendente teniendo en cuenta su constante alta calidad. En los últimos años, Sanjulián se ha ido acercando más a las bellas artes y ahora es un artista de galería establecido, como lo es su antiguo colega, Enrich.

Enrich Torres nació en Barcelona (en 1939) y antes de trabajar para Warren había hecho carrera en la ilustración. Si había algo que consiguiese como pintor mejor queSanjulián, eso fueron las composiciones pictóricas en miniatura. Sus portadas para *Vampi-*

rella, que fueron las primeras que realizó, mostraban invariablemente escenas de: Vampi con un monstruo o, en buena medida, Vampi sin un monstruo. Tenía una poderosa intuición *pulp* para la pose o cualquier imagen impactante y, lo que es más importante, un conocimiento del valor icónico de una buena portada. Para muchos lectores fueron las sensuales, seductoras y encendidas portadas de *Vampirella* las que personificaron al personaje, tanto como los interiores de González. Después de Warren, Enrich apareció ocasionalmente en las cubiertas de las revistas para adultos españolas, pero su paso posterior a la pintura de galería no significó ninguna sorpresa.



Jordi Bosch Penalva llegó a Warren mucho tiempo después de Sanjulián y Enrich. Su primera portada apareció en 1978 y, en consecuencia, sólo logró pintar 15 cubiertas para ellos antes de que cerraran el negocio. Su experiencia en los cómics, por el contrario, fue muy larga y sus primeras portadas para los *Picture Libraries* de Fleetway aparecieron hacia mediados de los años 50. Eran en su mayoría *westerns*, e incluso en esta etapa temprana comenzó a destacarse con su vigorosa y dinámica pintura y sus héroes de cinceladas mandíbulas. A principios de los años 60 se había establecido ya como uno de los mejores artistas del país y en las próximas dos décadas pintaría, literalmente, cientos de portadas para Fleetway y cómics bélicos de Thomson. Estas cubiertas de guerra eran una mezcla del dinamismo de Frazzetta (particularmente de sus pinturas de *Blazing Combat*) y las representaciones texturizadas y sueltas de ilustradores contemporáneos americanos como Mitchell Hooks o Joe Bowler. Temáticamente, Penalva era un defensor del ideal heroico, de varoniles y atractivos hombres de duras facciones en poses impresionantes, preocupaciones que compartió con otro contemporáneo suyo, el artista de las portadas de *Doc Savage*, James Bama. En Warren reforzó su técnica pictórica pero conservó su sentido de la dinámica y todas sus portadas fueron maravillosas, en particular las que creó para *The Rook*. No está del todo claro por qué Warren no hizo antes uso de él, aunque como Jesús Blasco, con frecuencia se representaba a sí mismo y por ello no tuvo estrechos contactos con SI Sus cubiertas comenzaron a aparecer cuando las de Sanjulián fueron reduciéndose, por lo que es posible que se le viera después como un sustituto del gran hombre, y tal vez Warren creyese que con Enrich y Sanjulián, sencillamente no necesitaban a nadie más. Después de su temporada en los EE UU, Penalva regresó a España y creó algunas buenas pinturas para *Zona 84, Cimoc* y otras. Tras la caída del cómic para adultos en España, es muy

posible que volviera a las Bellas Artes, como tantos de sus colegas.

Así que algunos artistas mantuvieron el rumbo, pero la mayoría cambió a otros asuntos. La gran pregunta es ¿por qué? ¿Por qué se fueron? O, tal vez más pertinente, ¿por qué se les permitió irse? Marcel Miralles, que fue gerente de producción de SI en los años 70, cree que fue una combinación de factores: que algunos artistas sintieron que habían logrado todo lo que querían y, simple y llanamente, se trasladaron a otras áreas; que Jim Warren mismo sentía que el experimento había cumplido su propósito y ahora buscaba en otros lugares, y que, al igual que los españoles habían suplantado una anterior ola de artistas norteamericanos, también ellos a su vez fueron reemplazados por un grupo de artistas de Filipinas. La sugerencia de Miralles de que su partida se debió a la inevitable desaparición del entusiasmo tiene un halo de verdad, siempre es difícil mantener el entusiasmo en cualquier proyecto durante un largo período, pero sospecho que otro factor fue el mismo éxito de Warren. A mediados de los años 70, tanto las ventas como la imagen de la compañía habían mejorado y ahora era capaz de atraer a un número mayor de buenos talentos y los de cosecha propia. Mientras que a primeros de los años setenta, casi los únicos estadounidenses de la empresa fueron Richard Corben, Billy Graham, Tom Sutton y Ken Kelley, en pocos años se les unieron Alex Toth, Bernie Wrightson, John Severin y Carmine Infantino. Según Louise Simonson, que era editora de Warren durante este período, después de que Infantino dejara DC, su primera escala fue Warren. Jim Warren estaba tan contento por tenerlo que hizo saber que Infantino tendría tanto trabajo como quisiera. Infantino era un dibujante rápido que podía hacer frente hasta a dos historietas a la semana y, dado que la mayoría de los títulos Warren rara vez tenían más de seis historias, era una significativa cantidad de trabajo que ya no estuvo disponible para el contingente español.

Algunos artistas, como Félix Mas, estaban en proceso de alejarse de los cómics por completo, mientras que otros cambiaron de escenario y, simplemente, no fueron reemplazados. Un factor importante en este éxodo gradual fue el surgimiento de una industria de cómics fuerte en la misma España y uno de los principales impulsores de esa escena fue Josep Toutain. Así como Warren perdía sus artistas españoles y caía en declive, Toutain los recogía y creaba su propia línea de cómics tipo "Spanish-Warren". Las series de Warren fueron traducidas en todo el mundo (de hecho, la revista italiana *Terrific* todavía hacía reimpresiones en los años 90), y en ningún lugar más que en España. En la primera etapa de ediciones españolas mezcló material de Warren con tiras de guerra y misterio de DC, pero a finales de los años 70 Toutain se hizo cargo de la licencia y estuvo editando él mismo (el salto de agente a editor no era desconocido en Europa, pero aún así fue un acto de valentía). Las revistas de Toutain (*Comix Internacional, Creepy* y *1984* -más tarde rebautizado *Zona 84*) se asemejaban más a *Heavy Metal* (como los cómics de muchos países europeos), pero inicialmente seguían basando su contenido en torno al fondo de catálogo de Warren. Con el tiempo, complementaron y finalmente sustituyeron éste por material nuevo de Beà, Fernández, Azpiri y Giménez, así como con historietas importadas. Al igual que Warren había utilizado a artistas extranjeros de España, así lo hizo a su vez Toutain al reproducir el trabajo de Breccia, Altuna y Juan Giménez de Argentina, Paul Gillon de Francia, John M. Burns de Reino Unido, y Will Eisner y Rich Corben de los EE UU.

No contento con España, Toutain también hizo incursiones en el mercado estadounidense a través de Catalan Communications. Formó equipo con Bernd Metz, agente norteamericano de SI en los años 70, y Herb Spiers, que había trabajado en su oficina

de Nueva York desde 1978, para llevar la *crême de la crême* de los creadores de Europa a una audiencia angloparlante. Su línea de novelas gráficas logró obtener buenas críticas y, durante un tiempo, éxito comercial a lo largo de los años 80; así mismo fue responsable en gran medida de la popularización de artistas como Milo Manara, Jordi Bernet y Vittorio Giardino en Estados Unidos. Otra empresa que surgió de la organización de SI de Toutain fue Norma, que fue formada en 1976 por Rafael Martínez, poco después de salir de la agencia. Norma fue inicialmente una agencia que, como era habitual, suministraba artistas a las empresas británicas; pero, como SI, pronto comenzó a publicar cómics también. Publicaron revistas como *Cimoc* y *Cairo*, así como una vasta línea de novelas gráficas (o álbumes, como dicen en Europa) en las que aparecen, incondicionales, autores de Warren: Ortiz, Sanjulián, González y De la Fuente, así como llegados de última hora como Font y Blasco.

Irónicamente, donde Warren abrió camino en los años 70, también lo hicieron SI y Norma en los años 80. El modelo editorial que se creó en España podría haber salvado Warren si la empresa estadounidense hubiera estado preparada para seguirlo. En sus últimos años de publicación, Warren ya estaba acercándose al modelo español y había comenzado a concertar licencias de series europeas: "*Les naufragues du Temps*" (o "Spacewrecked", como fue rebautizado) de Paul Gillon se publicó en *Eerie* mientras que su "Jeremie" se editó en *Vampirella*, al igual que "Torpedo" de Abulí, Bernet y Toth. Las obras "Haxtur" y "Haggarth" de Víctor de la Fuente fueron traducidas en *Eerie* y *1984*, y esta última también incluyó series de Corben ("Mutant World") y Frank Thorne ("Ghita de Alizarr"). Se anunció que "El último recreo" ("The Last Recess") de Horacio Altuna iba a ser traducido, pero lamentablemente la empresa quebró antes de que pudiera ver la luz. Una mezcla de las principales series europeas, historietas propiedad de autores de EE UU, y las creaciones de Warren dibujadas por españoles y filipinos podría haber supuesto un desafío serio para *Heavy Metal* y *Epic*, pero lamentablemente no fue así. En los 80, mientras el espacio para los cómics en los quioscos se reducía inexorablemente, la emergente venta directa al público se interesó poco en los cómics de horror –o en blanco y negro- elaborados por extranjeros ¡o incluso cómics que tenían la forma "equivocada"! Lo que el público de los 80 quería era John Byrne, George Pérez y Frank Miller, y el Imperio Warren, del que se olvidaron, nunca pudo ser reemplazado una vez que se fue.

Cómo Warren será recordado sólo el tiempo lo dirá. Hasta ahora han habido pocos estudios serios de la compañía y, aún menos, de lo que supuso este gran experimento español. Tal vez ahora sea el momento para la necesaria reevaluación, a largo plazo, de lo que Warren logró. Sus artistas españoles dejaron un legado rico, diverso y único, y no muchos otros grupos de artistas podrán afirmar esto. Representaron la expresión más alta de la tradición artística de una nación, una tradición que murió con ellos. Las generaciones que siguieron en los Estados Unidos y España han optado por ir en otras direcciones, así que no tenemos el legado de su vida, sólo la gloriosa herencia de un período en el que, durante un tiempo, Warren publicó los mejores cómics del mundo.

Notas:

[1] El título original de este artículo era "The Spanish invasion – A survey"
[2] David Roach comete en el texto frecuentes errores de transcripción de los nombres propios españoles. En este caso, menciona a José González como José Gonzáles. Hemos decidido corregir directamente estos errores para una mayor legibilidad del texto.
[3] En el original consta "region", no "country" ni "Estate". Se aclara para evitar susceptibilidades.
[4] Marcel Miralles, hermano del dibujante e ilustrador José María Miralles, no es en realidad un "artista". Aunque al principio de su carrera realizó algunos guiones para la agencia SI, se ha dedicado sobre todo a labores de gestión, siendo una de las principales figuras en la dirección de Selecciones Ilustradas.
[5] "Generalissimo" en el original, con mayúscula y dos eses. Roach se refiere a la graduación militar, extraída del término italiano y que tiene que ver con el comandante en jefe de un conjunto de ejércitos aliados, cuyo mando se sitúa solo por debajo del de Sovereign. Es posible que no conociera con exactitud la posición de poder de Francisco Franco, que no tenía superiores.
[6] Denominado *picture library* en inglés. De esta forma, Roach establece tres formatos básicos y de éxito en Reino Unido: el tabloide característico de las publicaciones humorísticas y para chicos, de gran tamaño y papel satinado; el *story paper*, característico de las publicaciones femeninas y de un tamaño similar al magacín; y el *picture library*, de tamaño reducido pero con lomo y gran número de páginas.

[7] En el texto original está transcrito erróneamente como Giovanni.
[8] Hemos corregido la mención a Bardon Art, que Roach cita como Bardon Arts. También la de Creaciones Editoriales, citada como Creationes Editoriales. Creaciones Editoriales era la agencia creada por Editorial Bruguera para gestionar la venta de su producción a diferentes mercados, representada por Luis Llorente aunque este no tenía labores de dirección ni participación. Bardon Art se fundó en 1957 por Jordi Macabich en sociedad con Dalmau, Barry Coker y Keith Davis, encontrándose también cercanos a esta empresa Chacopino y Armán (según refiere Antonio Martín en *Apuntes para una historia de los tebeos*, Glénat 2000). Giolitti Studio fue creado en los años 60 por el dibujante italiano Alberto Giolitti, realizando múltiples trabajos para Bastei en Alemania, IPC en Reino Unido y Dell / Western en Estados Unidos. Solano López Studio fue, más que una agencia, un taller de dibujantes creado por Francisco Solano López en Argentina en 1967, que distribuía con su firma numerosas páginas de historieta para los mercados foráneos, sobre todo el inglés.
[9] Roach parece dar a entender que hubo una agencia o estudio comandada por Bermejo así denominada. Es cierto que entre 1964 y 1966, José Ortiz, Miguel Quesada, Vicente Ramos y Luis Bermejo, y más tarde y brevemente Leopoldo Sánchez, trabajaron juntos en Valencia, en una especie de taller que montaron en un piso de alquiler (en la calle Calixto III, nº 17, 6º), conocido entre ellos como "Valencia Studio" y desde el cual elaboraron obras para las agencias Creaciones Editoriales, SI o Bardon Art. Sin embargo, nunca hubo constancia oficial de la denominación comercial Valencia Studio, ni fue registrada como tal agencia o estudio. Esto lo sabemos por Francisco Tadeo Juan, que ha consultado a los autores a instancias nuestras en febrero de 2010.
[10] Roach escribía, equivocadamente, Alacrejo.
[11] Roach se refiere erróneamente a esta serie como "Buck John".
[12] Posteriormente, Roach encontraría estos trabajos (algunos, al menos) de Maroto en Gran Bretaña. Puede leerse el listado en el blog Deskartes Mil (http://deskartesmil.blogspot.com/2009/06/esteban-maroto-en-uk.html), en el que Roach es la fuente para la información en publicaciones inglesas.
[13] Un año después, en verdad.
[14] De la serie Sir Leo sólo fueron la mitad de las historietas que publicó Beà en Drácula.
[15] Puede verse la ficha en Tebeosfera de la publicación primera de Drácula, ***aquí***. También en Tebeosfera, una reseña realizada por Manuel Barrero, en este ***enlace***.
[16] Los seis primeros números de la revista original española se publicaron en un libro en Estados Unidos coeditado por Buru Lan y Warren Publishing en 1972. Pero esto no significa que *Drácula* fuese una avanzadilla de los autores españoles en Warren; nada tuvo que ver Gasca con los tratos de Toutain con Warren.
[17] Quién reclamó a Beà para *Drácula* fue Luis Gasca, como el mismo Beà aclaró en la entrevista publicada en Tebeosfera en 2003.
[18] En puridad, *1984* de Toutain no fue la versión española de la revista *1984* de Warren.
[19] La denuncia fue motivada por dos páginas que Beà destinó a la revista satírica *Muchas Gracias*, como Beá aclara en la entrevista que le practicó M. Barrero en 2002.
[20] Después de la experiencia autoeditora de *Rambla / Rampa*, Beà creó la editorial Intermagen contando entre sus colaboradores con Pascual Ferry. De su muy escasa producción editorial, que en su mayor parte estaba formada por recopilaciones de obras de Beà con diferentes pseudónimos, destaca La técnica del cómic, libro primeramente servido en fascículos que orientaba de forma didáctica sobre la creación de un cómic en todos sus aspectos.
[21] Roach indica erróneamente como nacimiento el año 1938.
[22] Previamente a su colaboración con SI, Torrents se habia dedicado al diseño industrial y colaboró en algunos ejemplares de Selecciones de Jaimito y en la serie Guillermo Tell.
[23] Conviene advertir a esta altura que el texto de Roach, asimilado por un aficionado lector de *Comic Book Artists* (la revista donde se publicó por primera vez), puede dar a entender que los dibujantes españoles gozaron de breve y transitoria "fama" en Warren y luego se retiraron para desaparecer, en un destino aparentemente menos dichoso. Lo cierto es que la participación en Warren sólo fue un capítulo transitorio en sus carreras y continuaron sus vidas y obras en la mayor parte de los casos. Debemos tomar en consideración que Roach se centró en las trayectorias en relación con las publicaciones de Jim Warren, tanto para el caso de este autor como para la mayoría de los que comenta luego.
[24] En realidad fueron reescritos completamente los guiones, y como resultado contaban diferentes historias con los mismos dibujos.
[25] "Love Strip" era la tercera entrega en origen de *Les chroniques de l'innomé*, publicada en *Pilote mensuel* nº 2 en 1974.
[26] En realidad, la serie "Los Profesionales" narra historias, basadas en hechos reales muchas de ellas según su autor, que sucedieron a los que trabajaban en los años sesenta y setenta para las agencias, en concreto para Selecciones Ilustradas.
[27] En español en el original.
[28] En el texto de origen Roach hace referencia a la publicación inexistente *Buru Landia*, por lo que hemos creído que se refería a la revista de Bruguera *Bruguelandia*. Pero Escolano no llegó a publicar allí. Es posible que cometiese un error con otro autor del que habla en el mismo párrafo, Nebot, que sí publicó varias historietas de su personaje "Yolanda" en esta y otras cabeceras de Bruguera.
[29] Roach se refiere a "Saga of the Victims".
[30] Consultado el autor Enric Badía Romero, este nos aclara que, en realidad, Jorge G. Gálvez es su hermano, no su primo, y que éste ha firmado sus obras de diversas formas que dan origen a confusión: JOBARO, Jorge Badía Romero, Jordi Badía, J. Badía Gálvez, J. Gálvez Badía...
[31] Véase nota referida a la trayectoria de R. Torrents.
[32] En *Creepy* #145. Roach comete un error y menciona el último número de *Eerie*.
[33] De la historieta "The Vampiress Stalks the Castle", publicada en *Vampirella* #21.
[34] Consúltese su ficha en Tebeosfera para conocer más datos de su trayectoria.
[35] Consúltese su ficha en Tebeosfera para conocer más datos de su trayectoria.
[36] Roach hace referencia al autor como "Aldomá Puig Domenech", probablemente errando al confundir Aldomá con nombre y añadiendo, misteriosamente, el apellido Domenech.

[37] En el texto original se menciona erroneamente *El Paneca*.
[38] Es necesario aclarar que los guiones de De la Fuente para estas series que comenta no llegaron a leerse en los EE UU, dado que sus historietas fueron reescritas por completo por los editores de Warren de entonces.
[39] *Kronan* es citado aquí por Roach como "Cronan", quien además lo confunde con otro personaje de Brocal publicado en *Pilote*, "Arcane", que mantiene ciertas similitudes con el bárbaro de *Trinca*.
[40] Aquí tiene lugar otro de los errores de Roach, al asignar un nombre erróneo al autor, Luis Bermejo Royo, y una fecha equivocada de nacimiento, 1932.
[41] Citado como Emilio Frego. Hermano mayor del historietista Celedonio Frejo, conocido como Nin, Emilio fundó en 1968 junto con Sanchis Cortés y González Alacreu su propia agencia, el Art Studium. Este grupo trabajó de forma separada con respecto a Bermejo, Ortiz y otros, y no de forma conjunta como sugiere Roach en este párrafo y en los siguientes.
[42] Pásese por alto esta suposición, en función de la nota anterior.
[43] Con respecto a estas opiniones, léase nota referida a Torrents
[44] Es necesario contextualizar estos comentarios, ya que este autor ha sido uno de los grandes de la historia de la historieta española, y desde luego su participación en Warren no fue de lo mejor de su carrera.
[45] Sobre la obra de Alcázar y Pino, o la de Pino en EE UU, consúltese la entrevista que le practicaron J. Jiménez Varea y M. Barrero para la primera época de Tebeosfera.
[46] Sobre esta afirmación, consúltese la nota referida a Torrents.
[47] "Monteverde" en el original.
[48] Y también para hacer otro tipo de historietas de acción y aventura, junto con el equipo que había formado con sus familiares, como se puede extraer de su biografía más reciente.

Sagas

CONAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
DAVID A. ROACH; ANTONIO MORENO LADERA; RAFAEL RUIZ-DÁVILA (2010): "LA INVASIÓN ESPAÑOLA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5 : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_invasion_espanola.html

TEBEOS DE HORROR ESPAÑOLES EN LOS SETENTA (SEVILLA, 24-II-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Un surtido de tebeos de horror de los setenta

TEBEOS DE HORROR ESPAÑOLES EN LOS SETENTA

TEMBLAR TARDE, MAL Y EN MEDIO DE LA CRISIS

En los finales sesenta asistimos al resurgir del género del horror en algunas revistas de historietas españolas tras los puntuales ejemplos publicados en revistas infantiles entre 1948 y 1955. Varios de los intentos fueron anecdóticos, quien sabe si por su malograda distribución, como fue el caso de la revista *Psico*, de Plan, de la que sólo vio la luz un número. En 1968, el sello IMDE comenzó a traducir los cómics de Warren Publishing Company que venían gozando de éxito en los EE UU desde 1963, primero en *Dossier negro* y luego en otras revistas. Debido a la popularidad que cosecharon estas revistas de historietas, al cabo de un par de años el 10% de los nuevos tebeos puestos en circulación (editados por ocho sellos diferentes) eran de horror. Pero su suerte fue efímera. En el presente texto revisaremos las condiciones socioeconómicas en las que se produjo este leve auge del horror y repasaremos en detalle las publicaciones de IMDE, *Dossier negro, Vampus* y *Rufus*, y más superficialmente el resto de revistas de horror de otros sellos, pues las primeras fueron las que sirvieron de guía al resto hasta la llegada de la democracia, justamente cuando dejaron de editarse.

Las publicaciones de Ibero Mundial de Ediciones que hicieron popular el horror en los tebeos españoles de los setenta. Garbo Editorial se haría cargo de varios títulos a mediados de la década.

LA RETRASADA ESPAÑA DE LOS SETENTA

El final de la llamada "década de las flores" gozó en España de similar colorido pero de distinto desarrollo que en el resto del mundo. Aquí seguía imperando un silencio ensordecedor. Jacques Debord escribía en 1967 aquello de que las masas de productores habían sido sustituidas por masas de consumidores y puso en pie de guerra a los estudiantes en mayo del año siguiente; pero de eso no hubo apenas eco en nuestro país, aún sojuzgado por un gobierno militar. De todos modos los españoles de los finales sesenta y primeros setenta también tenían sus preocupaciones de índole social: el racismo, la posición y perspectivas de la mujer en el mundo, el poder del clero (los media progresistas de la época se preguntaban por el fracaso del ecumenismo y planteaban dudas sobre la estabilidad del clero en una deseada democracia). Y, por supuesto, la libertad. Porque en España faltaba la libertad entonces. No olvidemos que del 24 de enero al 22 de marzo de 1969, el país vivió un estado de excepción decretado por el Gobierno con el fin de defender la paz en España y para «prevenir otro mayo francés», como advertía el diario *SP*.

Un ejemplo de "novela gráfica para adultos" de 1968 (Año 3000. de Ediciones Boixher) con fantasía, monstruos, bajo un Régimen apenas permisivo.

La economía del país había alcanzado cotas insospechadas diez años antes, eso es verdad. Hubo una gran transformación del sector industrial y, sobre todo, del de servicios en España, lo cual redujo drásticamente la población rural hasta la cuarta parte de la población total, en el recuento hecho a mitad de los setenta. Este incremento de los urbanitas se tradujo en un aumento del volumen de negocio, sobre todo para las empresas de electrodomésticos, las editoriales y otras que servían bienes a este grupo consumidor. Hubo un escollo a partir de 1973 que detuvo el crecimiento: la crisis energética mundial, que generó problemas con las materias primas y con la producción, y generó un aumento de la población parada. Esto acrecentó aún más el grado de frustración de los españoles, ergo las luchas sindicales y estudiantiles, ergo el descontento en general, todo lo cual se tradujo en mensajes más intensificados en la prensa de izquierdas y en la satírica, pero apenas en los tebeos, salvo mediante analogías o parábolas.

Lo que sí debemos tener en cuenta es que había un nuevo interés por "lo joven", lo cual no había resultado evidente hasta estas fechas. No tanto por los ecos del

mayo del 68 como por el hecho de que eran parte de la sociedad urbana en formación. La idea de que los jóvenes podían tener razón en sus decisiones y opiniones era impensable hasta los años setenta, pero ahora este segmento de la población tenía mayor capacidad de decisión y de opinión, fundamentalmente porque surge como grupo consumidor de productos dirigidos a su rango de edad.[1] Esto exige mayor contraste y cruce de datos, pero lo que es innegable es que sigue existiendo un público consumidor de tebeos dirigidos a la infancia, que son adquiridos por sus progenitores, y que ahora medra el número de consumidores de "revistas para adultos", que compraban también los jóvenes, y tebeos con este marchamo no dejan de aparecer durante toda la primera mitad de los años setenta, entre ellos los de horror.

El aumento del público lector estuvo en consonancia con el incremento del grado de alfabetización de los españoles durante los primeros años setenta, sobre todo a partir de la legislación sobre escolarización obligatoria[2]. El porcentaje de analfabetos seguía siendo alto, empero, lo cual no ayudó a la proliferación de publicaciones impresas. Pero nos interesa particularmente conocer el índice de lectura de prensa de los españoles, que había evolucionado desde los 57 lectores por cada 1000 habitantes en 1942 a los 70 por 1000 en 1959; que en la siguiente década no aumentó en exceso: 80/1000 en 1968 y 1970, 82/1000 en 1971[3].

El panorama de la prensa en 1970 era todavía el característico de un régimen autoritario que mantenía un aparato de propaganda centralizado y que no dejaba salir a la marginalidad a los editores desafectos al poder. He aquí una cifra: los periódicos adscritos al partido único, el llamado Movimiento Nacional, lanzaban 1.107.767 ejemplares diarios, el 33% del total de los ejemplares editados por los diarios españoles, situación privilegiada que no desciende hasta el año 1975[4] .

Libro de García Venero, falangista antimasónico y anticatalanista

Libro de M. Fraga Iribarne, de 1964, antes de firmar la *Ley de Prensa e Imprenta*

Cartel de la película *El verdugo*, de Berlanga, contra la cual arremetió Sánchez Bella

Tanto en este como en otros ámbitos de la cultura, pues, España seguía siendo por entonces un "desierto comunicacional", donde cualquier posibilidad creativa era radicalmente sofocada si no era afín al Régimen. Es cierto que ya no estábamos en los tiempos de administradores como García Venero o Cerro Corrochano, que consideraban que toda la prensa estaba al servicio del Estado, pero la falta de libertad en el ámbito editorial era notoria. Así, la *Ley de Prensa e Imprenta* de 1966 siguió atando en corto a los editores de periódicos y revistas en la década siguiente a su promulgación. Las empresas fundadoras y directores de revistas y periódicos debían hallarse inscritos en dos registros oficiales controlados por el

poder, y los mensajes de sus textos e ilustraciones continuaban obligados a no vulnerar la ética ni la salud, ni la moral cristiana o la seguridad del Estado. La citada *Ley*, aunque abolía la censura previa, se aplicó con rotundidad entre 1966 y 1976, muchas veces en cumplimiento de su artículo 2, que velaba por la verdad, la seguridad del Estado, el respeto a instituciones y personas públicas, entre otros asuntos de carácter muy general, todo en un rango tan amplio que cabía toda alusión por nimia que fuese. De esta guisa, se llegaron a abrir más de mil expedientes a lo largo de los siguientes diez años, ejecutándose más de 400 multas, secuestros y otro tipo de sanciones[5].

La lluvia de sanciones se explica en años tan tardíos del franquismo (el *tardofranquismo*, como se dio en llamar) por el mantenimiento de una lenta administración con ciertos puestos de poder que aún controlaban religiosamente todo lo que salía de una imprenta. Y nunca mejor aplicado el adverbio. Hay quien ha sugerido que toda la responsabilidad de la aplicación de la censura era de personas concretas y no de todo un conglomerado de poder. Una de ellas sería Jesús María Vázquez Rodríguez, que dirigía la comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles creada en 1964 desde Madrid. Otra, Carmen Maluenda, delegada en Barcelona de la Sección Femenina, a quien se ha descrito obsesionada por alargar faldas, cerrar escotes, y hasta suprimir los pechos a las mujeres que aparecían en los tebeos publicados en España[6]. Pero personas que trabajaron en redacciones de tebeos y que llevaban personalmente la primera prueba de imprenta al departamento de censura sito en las Ramblas barcelonesas afirma que era un simple funcionario el que, de ordinario, daba indicaciones y resolvía sobre la marcha estas cuestiones[7]. Esto si nos referimos al periodo previo a la *Ley Fraga*, luego hubo una figura descollante en esta "cruzada por la moral", la de Alfredo Sánchez-Bella, Ministro de Información y Turismo desde octubre de 1969 y hasta junio de 1973, un cristiano integrista del Opus Deique ha sido descrito como un franquista extremista, obsesionado por la presencia comunista, impulsivo y temperamental, y que descontento con los avances de la sociedad civil aplicó la Ley Fraga para coartar toda libertad de prensa y su figura retuvo más de un impulso de autores y editores.Cabría citar más nombres, pero también debemos tener presente que la censura y los procedimientos para aplicarla, si bien seguían unas consignas generales emitidas desde Madrid, no necesariamente procedían de un foco único en la práctica, ni se aplicaban de igual modo sobre un tipo de prensa u otro. El conjunto de actuaciones de la censura franquista han sido atentamente estudiadas por lo que se refiere a su aplicación hasta 1950 en literatura y prensa en general, y hasta 1975 en algunos periódicos en concreto, pero no por lo que atañe concretamente a los tebeos.[8].

Cuatro revistas que sufrieron amonestaciones, multas, suspensiones, secuestros y hasta algún atentado, durante el franquismo.

Sea quien fuere el responsable de la censura, personal o colectivamente, esto afectó a los tebeos, cuyos contenidos fueron vigilados, contenidos, coartados, eliminados o autocensurados (por miedo a la multa, el secuestro o la mera amonestación), y eso afectó especialmente a los cómics de horror, no tanto por su contenido violento o sádico como por la presencia de mujeres en sus viñetas, que se asociaban desnudas a este tipo de argumentos, al menos en la literatura popular, el cine de consumo y en los cómics que se estaban produciendo fuera de las fronteras españolas. El análisis del porqué de esta asociación merece un estudio aparte. Ahora nos centraremos en los tebeos que se podían publicar en este contexto.

LOS TEBEOS EN LOS SETENTA Y EL HORROR.

La industria editorial de tebeos de los sesenta fue un desierto de escasez creativa, un latifundio de reaprovechamiento constante de historietas del pasado (tanto por Bruguera como por Valenciana, las dos grandes editoras de tebeos del momento), y una jungla de *remontajes* que mutilaban la obra original y eclipsaban al autor de la misma. El mayor interés y atractivo lo despertaron varias editoriales que desde 1968 se animaron a traducir, de forma continuada, algunas obras de la historieta francobelga en formatos que respetaban las ediciones originales: Oikos-Tau, Ediciones Junior, la Abadía de Montserrat, el editor Tremoleda, Jaimes Libros, Edisven o Cómics Argos (sello este que ya tildaba en sus álbumes la voz "cómics"). Lo que se tradujo del inglés no fue meritorio por lo común, pues muchas obras británicas fueron mal trasladadas al español, pero montadas e impresas, como muchas "novelas gráficas" de Ibero Mundial de Ediciones, Presidente, Dydgraf, Vilmar o Vértice, entre otros sellos, que ofrecieron al lector de tebeos español una enorme ración de fantasía pero editada de manera mediocre.

Proliferación de revistas con historietas de horror durante los años setenta, sobre todo entre 1972 y 1975.

Los únicos títulos que mostraron la posibilidad de disfrutar de historietas nuevas fueron *Bravo, Strong, Gaceta Junior* y, ya en 1970, los ingenuos títulos *Gringo* o *Delta 99* de IMDE, más algunas otras intentonas de Euredit que se quedaron en el arranque o alcanzaron media docena de números tan sólo. Y fuera de comentario hemos dejado los tebeos con intencionalidad doctrinal o ajustados a lo "políticamente correcto" entonces, como *Molinete, Piñón, J-20* o la segunda época de *Patufet*, con mayor tendencia conservadora. Inserto en este grupo debemos colocar el tebeo aparecido en 1970 *Trinca*, publicado por Doncel, editorial que pertenecía a la Secretaría General del Movimiento y que venía editando muchos textos de la entonces denominada "Formación Política". Fue éste un tebeo atractivo (aunque muy mal distribuido) que tuvo pocos competidores de tan suculenta apariencia, como los caros fascículos que en 1971 se atrevió a lanzar Buru Lan. Al cabo de un par de años, otros sellos comenzaron a traducir historietas italianas o de los EE UU, como Susaeta, Petronio o la citada Vértice, pero con una calidad mediocre, y

en 1972 irrumpieron de nuevo los superhéroes de DC, editados en color por Novaro tras un convenio hispano-mexicano de comercio de libros que levantó la prohibición expresa de publicar aquel material que existía desde los años sesenta. Con todo, el mercado de los tebeos no experimentó precisamente un *boom* por aquellas fechas, lo que se ha descrito es la auscultación de una industria pobre en general. En la industria de los tebeos de entonces se siguió una política de reaprovechamiento, sin opción a la novedad y nutrida por autores que vieron en la emigración profesional una opción tan válida como necesaria.

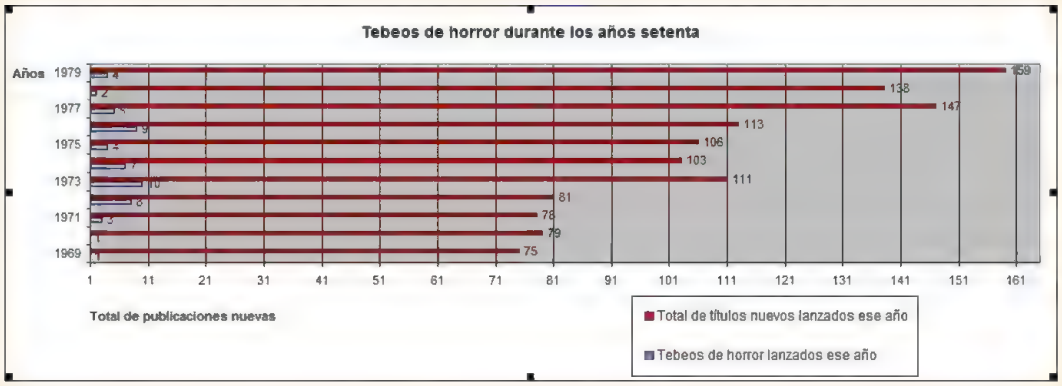
Interesados por los tebeos de horror, hemos localizado las publicaciones que nacen dedicadas a este género entre 1969 y 1979 con el fin de observar su evolución antes de entrar a analizar algunos títulos. En el año 1969, del total de nuevos títulos lanzados al mercado, setenta y cinco, sólo uno albergó suspense o terror: la adaptación televisiva *Los invencibles de Némesis*, editada por IMDE. En 1970 sólo salió *Psico*, editada por Plan, entre 79 títulos nuevos. En 1971 hubo dos títulos de horror entre 78 novedades: *Drácula* de Buru Lan y *Vampus* de IMDE, y también podría considerarse vinculada al género la antología de humor negro *Ven, ven, Lucifer* (Siglo XXI), aunque tangencialmente. En 1972 hubo ocho títulos de horror entre 81 novedades, si bien algunos no son estrictamente novedades: *Drácula* de Buru Lan fue una reedición, *Espectros* y *Fantom* de Vértice, *Pánico Extra* / Pánico de Vilmar, que también lanzó este año el mismo título pero con formato "novela gráfica" y el *Terror gráfico* y *Suspense* de Ursus, aunque el segundo no fue estrictamente de horror. El gran año fue 1973, con diez títulos de horror entre 111 novedades aparecidas: *Doctor Dinamo* de Rollán, *Escalofrío, Hombre-Lobo* y el nuevo *Max Audaz* de Vértice, *Escorpión* de Vilmar, *Horror* de Producciones Editoriales, *Rufus* de IMDE, *Zombie* de Petronio, *Los temerarios (serie terror)* de Euredit y el libro antológico *Shock* de Josep Toutain, su primer tebeo editado bajo este sello.

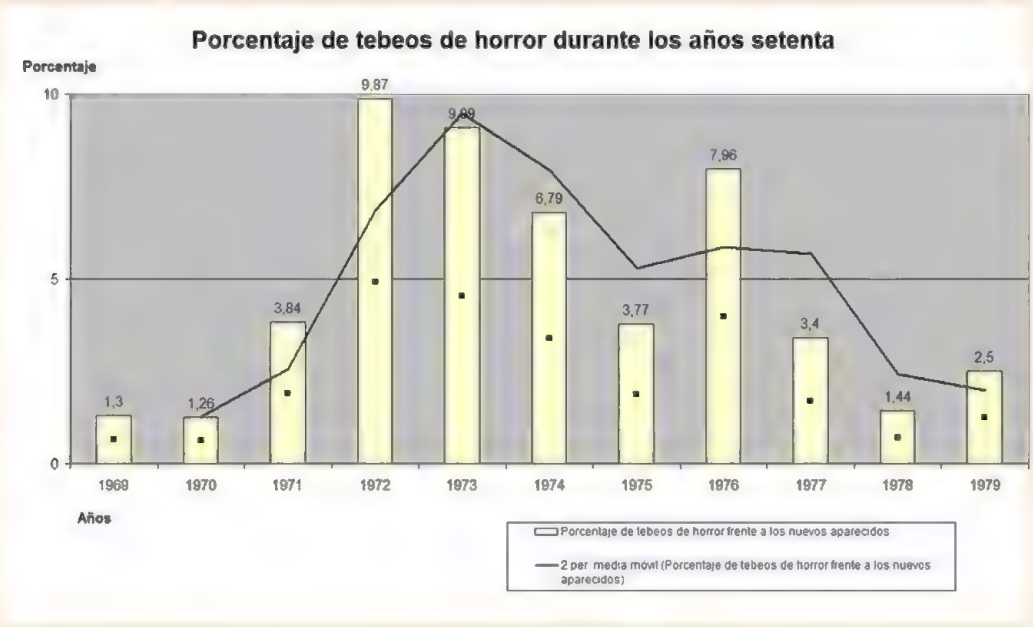
Desde 1974, se experimenta cierto declive: seis de ciento tres (*El Hombre-Lobo / Werewolf* y *Fantom* de Vértice, *Ovni, Macabro* (y su versión en"novela gráfica") de Ursus, y *Vampirella* de Garbo; aquí no se contemplan el Drácula de Buru Lan porque no fue de horror, ni el *Fasman* de Vértice, pues no llegó a comercializarse. En 1975 hallamos cuatro tebeos de horror nuevos entre ciento seis novedades, y con matices: *Hora T* de Bruguera, *Horus* de Producciones Editoriales, *S.O.S.* de Edival, y la revista gráfica con historietas encartadas *Famosos Monsters del Cine* de Garbo. 1976 nos brindó nueve títulos de horror entre las ciento trece novedades del año, pero aquí hubo una reedición (*Bravo. Inspector Dan*, de Bruguera) y el resto fueron productos eróticos traducidos del italiano por Elviberia: *Delirium, La gangrena verde, Horrenda depravación, La muñeca diabólica, Ultratumba, Zara la vampira, Lucifera* y el también erótico del sello unipersonal Marc Ben: *Wallestein*. Varias de las

Fasman, un tebeo fantasmal de Vértice que en realidad nunca se distribuyó comercialmente.

nuevas colecciones aparecidas en 1977 contuvieron historietas de terror, como *3-14-17 Comix* o los libros *El extraordinario mundo de Richard Corben* y *Vampirella Special* que lanzó Toutain, pero revistas con historietas sólo hubo dos: *Tarot*, de Andina, y *Horror*, de Ediciones Actuales, y esto entre un total de 147 nuevos títulos. Lo mismo cabe resaltar de 1978, año con 138 novedades en el mercado de los tebeos pero solamente un par contuvieron horror: *Pánico*, de Vilmar, construido a veces con pedazos de otros tebeos, y *1984*, de Toutain, que era más bien una revista de ciencia ficción aunque muy tintada por el horror en sus argumentos. Para concluir, en 1979 llegó una nueva cabecera dedicada específica y claramente al horror, *Creepy*, de Toutain, donde se volvía a rescatar materiales de Warren pero que también dio cabida a historietas nuevas producidas en España. En este año, del total de 159 títulos nuevos (ya entrábamos en el llamado *boom*) únicamente la citada revista fue de horror, aunque hemos considerado otras tres que contuvieron elementos del género: *Zas* y *Alien*, de Bruguera, por contener historietas de horror interestelar, y el título de corta vida *Senda del comic*. Naturalmente hubo otras revistas que contuvieron obras de horror, como las de Nueva Frontera, y nos servirán de introducción al horror que se publica en los tebeos españoles durante la década siguiente, como género ya hibridado en gran medida con otros.

Con los datos anteriormente expuestos[9] podemos construir estas gráficas:





La primera gráfica nos deja ver que la presencia del horror entre los tebeos espa-

ñoles lanzados durante la década es testimonial: cincuenta y cuatro publicaciones con historietas de horror en diez años, frente a 1.190 títulos nuevos lanzados el mercado en ese periodo, no superando los cinco títulos, de media, por cada ciento ocho publicaciones, que es la media de los lanzamientos nuevos por año.

La gráfica porcentual nos indica claramente el periodo en el que los editores observaron mayor interés por este género, los años 1972 y 1973. Debemos matizar el porcentaje de 1976, por cuanto casi todos los títulos eran eróticos antes que de horror, y por lo tanto ese año no debería considerarse un repunte en la gráfica de la evolución del género en la década sino como una excepción, puesto que la presencia del género en otras revistas sicalípticas también se dio en este año y en siguientes.

Esta curva de datos alcanza su seno más alto entre los años 1971 y 1975 en gran medida debido a las publicaciones de Ibero Mundial de Ediciones, fundamentalmente las tituladas *Dossier negro, Vampus, Rufus* y *Vampirella*.

IBERO MUNDIAL DE EDICIONES Y EL EDITOR ARMAN.

El sello Ibero Mundial de Ediciones fue fundado en Barcelona al finalizar la década de los años cincuenta. El propósito inicial de su editor, José María Arman Corbera, fue participar en el reparto de beneficios de la por entonces raquítica industria española de los tebeos mediante productos que explotaban un género en el que había trabajado durante algún tiempo con el editor Germán Plaza, el romántico. Logró el éxito con tebeos que renovaron sus contenidos al son de las modas imperantes: la transformación de las costumbres y de lo *chic* a través de la música popular (*Claro de luna*), la nueva representación de la mujer trabajadora (*Lilian, azafata del aire*, o también, *Mary Noticias*), y el romance cosmopolita y alusivo a la recién estrenada prosperidad económica (*Romántica*). Los modelos seguidos para crear historietas para estos tebeos procedían de Italia[10]; el puñado de tebeos de aventuras de IMDE seguía la tradición española de historietas de detectives arrojados, cazadores aventureros, espadachines bravos o vaqueros sin miedo. Bastantes de los títulos que lanzó este sello se nutrían de materiales de agencia, procedentes directamente de Bardon Art y de Selecciones Ilustradas o rebotados desde el mercado británico (en *Romántica*, en *Alto mando*, en *Los hermanos Cooper*, en *Los invencibles del Némesis,* etc.), francés (*Python,* o la serie que incluyó, *Mikros*) o circulante por varias tebeografías (*Cris*). Sus intentonas con el tebeo infantil no tuvieron tanta suerte en el mercado (*¡Aquí Marylin!, Cuentos infantiles Tilín*), aunque sí fueron más apreciados por el público sus tebeos juveniles (*Delta 99, Gringo*) donde publicaba historietas un Carlos Giménez que caminaba hacia su madurez como autor.

Varios tebeos de Ibero Mundial de Ediciones antes de la llegada del horror: *Marisol,* de 1963, el primer *Mara Ratos,* de 1964, *Delta 99,* de 1968, y *Python* (con Mikros) de 1969.

El sello IMDE fue uno de los primeros que se arriesgó a publicar horror en España, ya desde 1968 con *Dossier Negro*, y su apuesta por la traducción de historietas de Warren en los años setenta, primero en *Dossier negro*, luego en *Vampus, Mata Ratos* y *Rufus,* obtuvo buenos resultados. *Mata Ratos* se cita porque en sus páginas fue acogida la terrorífica Vampirella desde 1972, si bien aquella revista ya estaba orientada por estas fechas hacia la sátira, convirtiéndose de hecho en la revista satírica que más "resistió" al franquismo, si salvamos la presencia de *La Codorniz* en su tiempo. *Mata Ratos* nació en 1964 y tras varios números humorísticos de pequeño formato, reapareció en 1965 con un nuevo tamaño y orientación, más trufada de tono sicalíptico y con verdadero interés por hacer humor político según se avanzaba en la numeración. Esta revista pervivió hasta el núm. 281, de 15 de agosto de 1974, fecha en la que el editor de IMDE estaba en tratos con Garbo Editorial. El editor, Arman, había padecido alguna de las consecuencias de publicar obras satíricas en esa revista, como el atentado frustrado el 17 de octubre de 1973 cometido por personas anónimas, que lanzaron varias botellas con líquido inflamable contra las dependencias de IMDE en la calle Ceriñola. Por fortuna no hicieron explosión[11].

Arman era un hombre afable, editor preocupado por sus productos dentro de las posibilidades de la época (como se verá) y atento con los autores. Sirva de testimonio el recuerdo de Josep M. Beà al respecto:

«De tanto en tanto, Arman aparecía en el estudio de Selecciones Ilustradas donde pasaba medio día riéndose con todos nosotros. Era alto y atlético, tenía pinta de actor, de secundario duro, motivo por el cual lo disfrazábamos y fotografiábamos como referente gráfico para nuestras historias. A él le encantaba posar, había momentos que impresionaba verlo vestido con toda la parafernalia del Oeste, se lo tomaba muy en serio, era muy creíble el Arman actor. Funcionaba muy bien como policía corrupto, astuto comisario o sicario, pero el mejor resultado se obtenía cuando interpretaba personajes de *western* y/o coloniales. Fernando Fernández dedicó muchas horas en una extenuante sesión fotográfica con Arman para su personaje de *El Hombre de Cuba.*

Arman caracterizado de pistolero de western para un posado en Selecciones Ilustradas. Al igual que la inferior izquierda. Fotos del Archivo de Fernando Fernández, publicadas en el libro *Memorias Ilustradas*.

Cuando Arman editaba *Dossier Negro*, *Vampus* y *Rufus* me dijo: «Siempre que necesites dinero para salir de un apuro, dibuja lo que quieras para el póster central de mis revistas, lo traes y te pagaré al contado, a la hora que sea» Eso estuvo pero que muy bien, no pagaba mucho por aquellos *posters* pero era estupendo dibujar un monstruo a media tarde, cobrar a las ocho de la noche e ir directamente a cenar a un buen restaurante con varios amigos y pagar la cuenta. (...)

A mediados de los años setenta, en plena transición, Arman se asoció con editorial Garbo donde se ocupó de la producción de un montón de revistas semanales: *Muchas Gracias, Eh!, Mata Ratos, Solo Moto*, etc. El cincuenta por ciento del contenido de estas revistas eran fotos de tías desnudas que suministraba Rafael Martínez como agente.»[12]

A mediados de los años setenta la crisis arreciaba y algunos pequeños sellos editores fueron absorbidos por empresas mayores al no poder sostener el negocio por sí mismos. Así ocurrió con Arman. Garbo adquirió las revistas de Ibero Mundial de Ediciones, las de horror y las satíricas (aunque *Dossier negro* continuó apareciendo con el sello original) y, poco después, las de Punch Ediciones, como *Por Favor*. Arman prosiguió trabajando como editor / coordinador de algunas de estas cabeceras pero se separó de ellas al poco. Durante 1976 las ventas de prensa diaria, semanal y mensual no fueron las deseadas por los editores: en marzo de 1977 los informes emitidos desde el Ministerio de Información y Turismo indicaban un aumento aún mayor de las expectativas negativas. Así mismo, la curva evolutiva del gasto publicitario alcanzó su cota superior en 1975, descendiendo paulatinamente en los dos años siguientes.[13] Esta oleada de crisis afectó a todos los editores de revistas de cómics de esa época, y los nuevos lanzamientos de horror de 1972 y 1973, de Producciones Editoriales, del sello derivado de Toray llamado Ursus, del sello unipersonal Petronio, del editor estajanovista de Vilmar, etc., no duraron demasiado en el quiosco, salvo los que se sobrepusieron gracias a la reedición constante o en función del pago miserable a los autores.

Por esta época Garbo aguantaba en el mercado con varias revistas de historietas. Había lanzado algunas desde 1974, como *Vampirella* o *Spirit*, y desde el año siguiente potenció su línea de revistas gráficas (*Solo moto, Vivir a dos, Guía zodiacal / sexy contact*), satíricas (*Muchas gracias, Eh!, El hincha enmascarado*), cromos (*Automóviles de hoy*) o novelas de quiosco (*Morgan Kane*) entre alguna que otra publicación (*Prisma económico internacional*, ensayo de 1977). Por lo que respecta a los tebeos, al comienzo del año 1978 cerró *Vampus* y *Rufus* y el resto de publicaciones con cómics de la casa desaparecieron, con la salvedad de *Dossier negro*, de nuevo, cuya cabecera pervivió en el conjunto de sellos o entidades bajo el dominio del distribuidor Cadena López, como Zinco, y probablemente Giesa, Gyesa, Editors, etc. (Cadena fue el distribuidor propietario de Coedis, que junto a Nadal Gañán, de Distribuiciones Toymer, movían los tebeos en la España de los setenta y los primeros ochenta). Garbo continuó editando publicaciones que no eran de cómic, como *El 093*, revista sobre sucesos que fue lanzada en septiembre de 1978, pero su presencia en la arena editorial cesó en 1980.

Publicidad de *Solo moto*, habitual en la cuarta de cubiertas de las revistas de Garbo desde 1974. Un intento de renovación de la oferta de la empresa que no pudo evitar la quiebra.

Arman, el fundador de IMDE, nos se arredró tras la crisis editorial sufrida en estos años e intentó la aventura editorial de nuevo, primero con una segunda época más abiertamente erótica de *Mata Ratos*, desde septiembre de 1975, que se en-

frentó a una suspensión un año después. En 1978, Arman lanzó el producto paródico *Belle Star,* para la que contó con José González como portadista, pero fue un tebeo de muy corta vida y supuso su canto de cisne (o su estertor) como editor de cómics.

DOSSIER NEGRO, LA DECANA DEL MIEDO

Dossier negro fue un título en el que IMDE comenzó a editar historietas de horror de manera continuada, en una publicación específicamente dedicada a este género y con una longevidad a prueba de crisis: nació con el formato de libro (con 132 páginas) encuadernado en rústica, mantuvo ese formato hasta finales de 1970, publicando historietas realizadas por manos españolas, procedentes del cupo destinado al mercado extranjero por las agencias, y luego continuó con formato de revista hasta su desaparición en 1988, nutriendo sus contenidos con obras italianas, estadounidenses y argentinas[14]. Desde el núm. 19, *Dossier Negro* fue una revista con mayores dimensiones, el formato estandarizado para el lector "adulto" en cumplimiento de la normativa institucional que volvía a determinar qué dimensiones y apariencia debían tener las publicaciones no aconsejables para la infancia, y con los autores acreditados por fin. Arman, el editor, estaba traduciendo historietas italianas de este género pero también dio la oportunidad a españoles para publicar en sus páginas, sobre todo a Gómez Esteban, Alfonso Font y Alfonso Figueras, excepción hecha de Martí Ripio, ilustrados de portada y artículos. A partir del núm. 23, fechado en marzo de 1971, Arman comenzó a traducir historietas procedentes de las revistas americanas *Creepy, Eerie* y *Vampirella* en *Dossier Negro*, suponemos que tras llegar a un acuerdo con Jim Warren por mediación de su amigo Josep Toutain. Comenzó por obras dibujadas por Gray Morrow, Syd Shores, Reed Crandall y otros "clásicos" de la primera época de Warren, mas no por ello dejó de publicar historietas de españoles, muy probablemente servidas por SI tras haber sido destinadas al mercado alemán, flamenco o escandinavo: Cueto, Echevarría, Agrás, Mulero, Pérez, además de los citados, y con la salvedad de Juan Boix, autor de sus propios guiones.

Autores españoles en los primeros *Dossier Negro*: Carrillo en el núm. 9, Gómez Esteban en el núm. 17, Hervás en el núm. 21, y Amado en el núm. 35.

A la vista de los tebeos, parece evidente que el director de la revista cuidó de que la proporción de españoles y americanos en sus páginas fuera la misma, alternándolos en el índice. También se preocupó de motivar al aficionado con una sección humorística ("Los pavorosos y espeluznantes *shock* de Alfonso Figueras") y otra fotográfica sobre mitos del horror ("Museo del miedo"). Pero hacia el núm. 30 esta proporción cambió, siendo ocupada la revista sobre todo por las firmas procedentes de Warren, si bien Gómez Esteban y Figueras se mantuvieron.

La sección de Alfonso Figueras (aquí, la de *Dossier negro* 35), servida por SI. Estas historietas luego serían recuperadas por Toutain en el libro *Shock*.

También a partir de entonces (del núm. 32 en adelante) las cubiertas fueron ilustradas con portadas de *Creepy* y *Eerie,* y como los contenidos se nutrieron con materiales procedentes de esas revistas, volvieron a aparecer autores españoles en el índice, como Auraleón y el permanente Gómez Esteban (caso insólito de autor que trabajaba entonces directamente para el editor, sobre guiones de Martín, Potau o Dulcet, entre otros). Pero no abundaron, ralearon hasta el núm. 39, de agosto de 1972, a partir del cual arrancó la presencia habitual de historietas de horror firmadas por dibujantes españoles tanto en *Dossier Negro,* como en *Mata Ratos* o *Vampus*, con la proporción aproximada de una o un par por número.

La revista de Arman se vendía bien. Desconocemos la tirada pero sabemos, por las distintas contracubiertas que muestran los primeros números de *Dossier negro*, que hubo varias ediciones de la decena inicial de números de la publicación, pues albergaron publicidad de productos editados en 1971 y 1972. Acaso alentado por el éxito, a lo largo de 1973 Arman se arriesgó a encargar historietas de horror directamente a autores españoles, escritas por Salvador Dulcet, Andrés Martín o Manuel Domínguez para ser dibujadas por Gómez Esteban, Cueto, Porredón y puede que alguno más. Y las alternó con obras procedentes de los EE UU dibujadas también por españoles, Vilanova, Sostrés y De la Rosa, sobre todo. Sin embargo, estas historietas no procedían de Warren sino de las revistas *Scream, Psycho* o *Nightmare,* del sello competidor Skywald; el grueso de historietas de autores españoles en Warren fueron destinadas a la revista hermana *Vampus* y la que aparecería en aquel año, *Rufus*.

Autores españoles en la segunda etapa de *Dossier negro*: Pueyo y Zésar, con historietas traducidas desde revistas de Skywald (aquí de los núms. 71 y 82 de la edición española) y Maroto y Ortiz, traídos de Warren (núms. 99 y 113)

Los cómics traducidos de las revistas de Skywald fueron habituales en *Dossier negro* a partir del núm. 50, ofreciéndose obras dibujadas por los españoles Zésar, Suso, Rubio, Cardona o Sostrés, las cuales se combinaban con otras dibujadas por

el peruano Pablo Marcos, también habitual de la casa Skywald (gran parte de los guiones fueron de Al Hewetson). Con este reparto de firmas, Arman consiguió que la revista tuviera su propio estilo, en el caso de *Dossier negro* menos icónico que el oscuro y realista de *Vampus,* aunque desde luego la calidad de los guiones era apreciable entre ambas cabeceras, gozando de mejores guionistas la segunda y todas las que contuvieron obras de Warren.

En 1975, la revista siguió traduciendo historietas de Skywald pero también introdujo alguna procedente de Warren, al menos una por número, y desde el núm. 70 adoptó la costumbre de reproducir portadas de *Famous Monsters of Filmland,* generándose un combinado extraño. Esta mezcla se rarificó todavía más cuando, a la altura del núm. 76 (noviembre de 1975), Arman contrató materiales de otro sello editorial estadounidense, Archie Comics, comenzando a traducir historietas publicadas en el *comic book* titulado *Mad House*, algunas de autores españoles, por lo que sospechamos que llegaron a esta revista por mediación, de nuevo, de Toutain. A partir del núm. 81 hubo un nuevo sello invitado, DC Comics, pues comenzaron a abundar los guiones de Robert Kanigher procedentes de *Weird War Tales*. En el comienzo de 1976, pues, *Dossier negro* era el "cajón de sastre" del horror, una mezcolanza de historietas de Warren, Skywald, Archie, DC y algunas imágenes e historietas de producción propia servidas por SI. Pero al editor debía gustarle este híbrido, porque aguantó el título bajo su sello editorial, IMDE, mientras que el resto de revistas con cómics de Warren que coordinaba (*Vampus, Rufus, Vampirella, Spirit*) ya estaban siendo editadas por Garbo Editorial. Y no dejó de aparecer este sello hasta que en el núm. 125 quedó a cargo de Ediciones Delta, con Arman totalmente fuera del control editorial del producto.

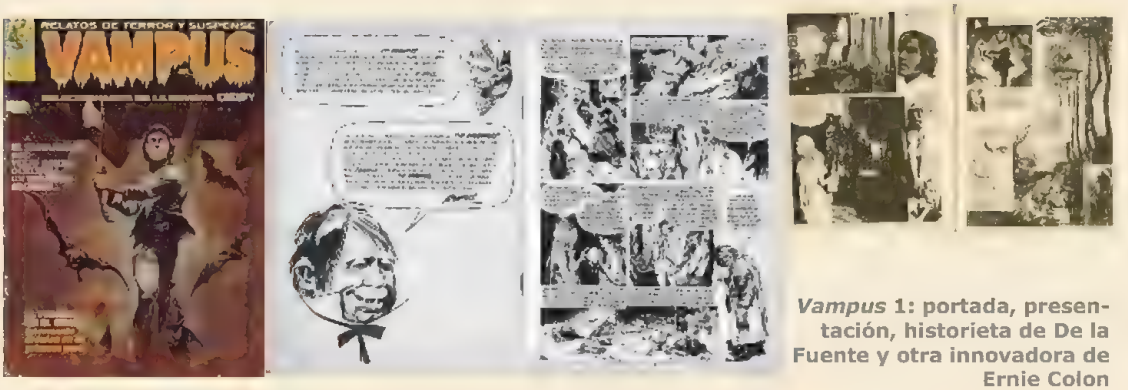
Dossier negro **núm. 94, en la etapa más atractiva de la revista, con la saga de Swamp Thing y con Dax el guerrero, que se iniciaba en este número.**

Los números de *Dossier Negro* publicados entre finales de 1976 y hasta 1978 han sido calificados como los mejores de toda su andadura, pero precisamente por sus contenidos de gran calidad, que combinaron algunas de las mejores series producidas por españoles para Warren (*Dax el guerrero,* desde el núm. 94), con cómics inolvidables de autores americanos (las historietas de Berni Wrightson) y con sagas importantes de los héroes monstruosos de DC (*Swamp Thing*, tanto la etapa de Wrightson, que había comenzado en el núm. 86, como la dibujada por autores filipinos, que continuó en esta revista largo tiempo).

La presencia de autores españoles en *Dossier Negro* fue, en esta época, testimonial, salvo por el adorado Maroto, a quien se le dedicó incluso un especial con formato de libro, pero permitió disfrutar de algunas de las obras maestras del horror americano. La edición de Delta no estuvo exenta de calidad, pues volvió a la homogeneidad de las historietas de Warren, ahora que *Vampus* y *Rufus* habían perecido, y mantuvo una calidad alta hasta el año 1982, cuando Toutain ya se

hizo con los derechos de explotación de los cómics de Warren en España y *Dossier negro*, ahora editado por el sello fantasmal Gyesa, echó mano de historietas que eran obra de autores argentinos, no todas ellas de horror precisamente, que la agencia Norma servía al editor español a través de una edición previa italiana. El repaso pormenorizado de esa época corresponde, pues, a otro momento.

En conjunto, este título de IMDE fue un producto lastrado por la heterogeneidad aunque popular entre los lectores y mantenido por otros editores. Desde el punto de vista de quien firma este repaso fue superada, por su filosofía de edición presuntamente más vigilada de cerca por Arman, por la revista *Vampus* y su adlátere *Rufus*.



***Vampus* 1: portada, presentación, historieta de De la Fuente y otra innovadora de Ernie Colon**

VAMPUS, LA REVISTA QUE VERTEBRÓ EL HORROR ESPAÑOL.

Impresionante Luis García en su primera historieta vista en *Vampus*, en el núm. 2.

La publicación *Vampus* informaba en su subtítulo que contenía "relatos" SELECCIONADOS DE LA REVISTA CREEPY. No era cierta esta afirmación. En los primeros números se ofrecieron historietas procedentes de *Creepy* y de *Eerie* a la vista de sus mascotas (los anfitriones *Vampus* y Rufus ya aparecen en la segunda de cubiertas de *Vampus* núm. 1) y sin respetar el orden de publicación de los materiales. Es decir, el director de la revista fue alternando en estas páginas contenidos relativamente recientes, del año 1971, con los aparecidos un lustro antes, en 1965, o en 1967, o en 1963. Repasando estos tebeos se percibe que el director de la publicación sí se preocupó al menos de que la imagen de portada coincidiese con una de las historietas del interior, pues así ocurría en origen, y también se encargó de que siempre hubiese historietas antiguas de *Creepy*, de autores como Gray Morrow o Reed Crandall, resueltas con estilo tradicional, generosas con el tramado manual, que eran habitualmente adaptaciones de cuentos de horror clásicos. También guardó cuidado Arman, pues sospechamos que no hubo otro coordinador encargado[15], de que en cada número español de *Vampus* contara con una firma del país, de hecho en el núm. 1 de *Vampus* apareció la historieta de Víctor de la Fuente con la que se estrenó en Warren, aquí traducida como "Estoy muerto, Egipto". También se observa que la revista fue diseñada para llevar un artículo por número, como ocurría en *Dossier*

negro. Aquí, "El terror en el cine", consistía en un repaso a la historia de este género cinematográfico escrito por Ray Ferrer y Juan Potau (luego solamente por Potau). Y, por último, contó con una sección de cómic genuinamente española, no procedente de Warren: las historietas mudas paródicas del género de Alfonso Figueras publicadas en la cuarta de cubiertas.

La imagen que proyectaba *Vampus* como producto editorial es la de un tebeo hecho con pocos medios y con una dirección mínima pero precisa. Esto se afirma a juzgar por el cuidado en las traducciones, la rotulación, los defectos de impresión, el barajado de historietas elegidas para su edición y, también, por el suave velo de la censura previa que planea sobre alguna de esas páginas. Los traductores de esta época eran profesionales mal pagados que actuaban con rapidez. Generalmente era un redactor del equipo de trabajo el que se ocupaba de traducir, y si su conocimiento de los modismos americanos o del inglés contemporáneo no era suficiente, se suplía con imaginación. Sirva como ejemplo la primera historieta que se presenta al público español en el núm. 1 de *Vampus*: "¡Monstruo!", acreditada a Archie Goodwin y Rocco Mastroserio (que firmaba Rocke). Se lee: "estás harto de muros húmedos y cenagosos", cuatro viñetas más adelante: "en el interior del gran cráneo de tu cuerpo", dos páginas más allá: "tus puños feroces" (...) "poneros fuera de su alcance", etc. La rotulación y la impresión eran aceptables si tenemos en cuenta los materiales con que se contaba por entonces para crear logotipos y rótulos, o el papel, pulposo y amarillo, sobre el que se imprimía, pero si bien las masas de negro quedaban bien perfiladas los tonos de gris se empastaban y las historietas así resueltas, como la de Ernie Colon que aparece en este número, o las de Neal Adams que se publican en números siguientes, no fueron bien reproducidas.

Por lo que respecta a la elección de historietas para la edición española es un tema sobre el que merece la pena detenerse. En el estudio que publicamos hace unos años en Sevilla, y que se reprodujo en *Tebeosfera* en la edición decimonovena de la primera etapa de la revista,[16] se esbozaba una división en etapas de las ediciones de Warren (englobando a *Creepy, Eerie, Vampirella*, etc.) en función de sus editores. Estas etapas eran: Etapa Goodwin (1964-1967), período con historietas de horror al estilo tradicional, Etapa Bill DuBay (1968-1973), periodo en el que se buscan nuevos argumentos y estilos gráficos, escogiendo a autores españoles para ello, Segunda Etapa Goodwin (1974-1983), donde se busca un nuevo modelo de horror alejado de los patrones clásicos, y Etapa Carmine Infantino (1979-1983), en la que se potencia la idea de los superhéroes monstruosos y en lo gráfico se recurre a dibujantes filipinos en menoscabo de los españoles. Pues bien, el director de *Vampus*, escogió un modelo híbrido para publicar los materiales de *Creepy* en castellano:

1. Publicó historietas previas a 1967 y otras de la segunda etapa de Warren.
2. Alternó historietas procedentes de *Creepy* y de *Eerie*, y luego de *Vampirella*
3. Hubo un puñado de autores que se fueron ofreciendo sistemáticamente.
4. Hizo un hueco para un autor español, al menos, en cada número.

En efecto, un patrón similar al de una de las etapas de *Dossier negro* pero aquí mantenido por más tiempo. Esto se aprecia en los quince primeros números de *Vampus*: El autor Reed Crandall, con sus inmaculadas tramas manuales, aparece en casi todos los números. Otros dos que aparecen con una historieta en bastantes de los primeros números son Jerry Grandenetti y Tom Sutton. Neal Adams o Richard Corben también van aflorando en los índices, pero en menor medida. Los primeros españoles en ser traducidos fueron Víctor de la Fuente (en el núm. 1), Auraleón (en el núm. 4, con una historieta muy influenciada por Alex Niño) y Esteban Maroto (también en el 4, con una historieta protagonizada por un hippy contestatario). Por supuesto, IMDE no indicaba la procedencia de las historietas,[17] pero si bien las firmadas por americanos eran de los años 1965 y 1966, las firmadas por españoles eran de la más rabiosa actualidad: de noviembre de 1971, del mes anterior al de edición de este número.

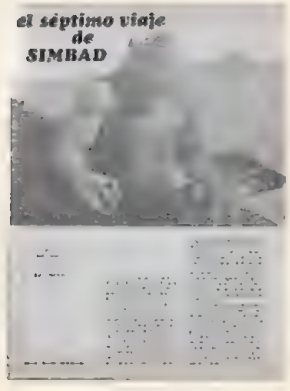
La tónica a seguir en Vampus con muestrasdel núm.2: historietas clásicas, como esta de Joe Orlando, publicadas junto a otras de estética muy distinta, como la de Jeffrey Jones, sobres estas líneas. Debajo, sección divulgativa sobre cine de horror y la página final, de horror paródico, a cargo de Figueras.

Mientras que en Vampus los dibujantes americanos muestran reminiscencias de los cinncuenta, los españoles insinúan influjos de los sesenta. Aquí: Auraleón en el núm. 4, con toques de Alex Niño, y Brocal, en el 5, con Braccia asomando en sus viñetas.

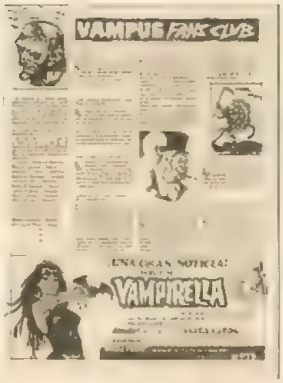
Esto demuestra que la edición española de los cómics de Warren no permitió apreciar la evolución de los estilos o el muestrario de distintos autores de las revistas originales, y tampoco ofreció un producto compensado desde el punto de vista gráfico, pues servía al mismo tiempo historias resueltas con la atmósfera decimonónica de Crandall o la limpieza metódica de Dan Adkins al lado de experimentos gráficos como los de Ernie Colon o Esteban Maroto. Por supuesto, tampoco permitió observar la transformación de la filosofía editorial de los productos de Warren y del desarrollo del género del horror en los EE UU, puesto que mientras que en las

historietas fechadas entre 1963 y 1967 se servían adaptaciones de cuentos clásicos o aproximaciones al terror gótico, en las publicadas entre 1968 y 1971 ya atendíamos a un horror moderno, con la figura protagónica del hombre alienado, con narraciones en segunda persona, con finales atroces más que infelices, o con planteamientos argumentales totalmente diferentes –nada lineales- con respecto a los de la primera etapa con Archie Goodwin.

La edición siguió por estos derroteros, observándose un cambio en la calidad del papel a partir del núm. 5, de enero de 1972, el primero con caja de créditos, donde se indicaba imprenta, distribuidora y depósito legal. Este papel, más satinado, permitía imprimir con más detalle la línea y reproducir con cierto respeto los grises originales (la historieta de Jaime Brocal recogida en este número los llevó, pero no salió muy bien parada, al igual que le ocurrió a la de Luis M. Roca para el núm. 7). Y hubo otro detalle a tener en cuenta a la altura del núm. 8, pues incluyó un artículo de Jeff Rovin que había sido publicado en el núm. 6 de la revista *Psycho*, lanzada el mes anterior en EE UU por el sello competidor de Warren Skywald; de hecho, venía acreditado con copyright de Skywald Publishing. Pero las obras publicadas bajo ese sello en EE UU se servirían sobre todo en *Dossier negro*.



Secciones escritas en *Vampus*: La del núm. 8, procedente de un cómic de la competencia en EE UU. Sección de correo con una columna dedicada a un autor, incluyendo foto, biografía y muestra (aquí, la primera, en Vampus 9). A la derecha, el "Vampus fans club" del núm. 10, con anuncio de la Vampirella vestidita de *Mata Ratos*.



La revista *Vampus* renovó contenidos en siguientes números. Contenidos y sustrato de publicación, porque el papel dejó de ser satinado para volver a la pulpa, lo cual compensó en parte Arman ofreciendo a los lectores un POSTER OBSEQUIO a partir del núm. 13, el cual fue resuelto por autores españoles en su mayor parte a petición de Arman en exclusiva para esta revista[18]. A partir del núm. 9, se incorporó a la revista una sección con fotografía y una minibiografía sobre algunos autores que participaban en los tebeos, integrada primeramente en la sección de correo del lector "*Vampus* Fans Club". Era una buena idea que satisfacía a aficionados y a autores, aunque no todos fueron españoles (el primero fue Esteban Maroto). A partir del núm. 11, además, se fueron traduciendo historietas procedentes de *Vampirella*, como la de Maroto aparecida en ese número, cuya chica protagonista corría desnuda por la selva en *Vampirella* núm. 16 y en este *Vampus* huía de los gorilas en traje de noche.

La censura: arriba, página de Maroto para *Vampirella* 16 y, con traje de paseo por la jungla, para *Vampus* 11. Debajo, dos ejemplos no censurados: historieta delicada de Mas en el núm. 12 y otra cruda de William Barry, ambas sin censura.

Maroto fue uno de los autores más habitualmente censurados en las páginas de la revista. Corrijamos: autocensurados. Fue práctica común en las redacciones de mediados de los setenta esta actitud de autoprotección por el temor de enfrentarse a una multa, suspensión o secuestro, y en estos cómics sobre todo era aconsejable el borrado de pliegues en carnes (canalillo entre pechos, pliegue entre glúteos) y el revestimiento de las damas (el guión decía que desnudas, pero aparecen con trajes negros de burdo acabado). Fue este un deporte común en la España del tardofranquismo pese a lo absurdo que pueda parecer esta actividad para una fecha como 1972. El llamado "destape", entendido como moda periodística, fue una de las más serias preocupaciones de algunos funcionarios dependientes del Ministerio de Información y Turismo, que velaba por la imagen de nuestra España hacia fuera y de la moral en el interior de la piel de toro. La manía persecutoria del impudor arreció en estos primeros años setenta, y en 1976 todavía se incoaban expedientes y se emitían advertencias de secuestro dirigidas hacia las revistas que mostraban mujeres desnudas en portada o en su interior, como *Play-Lady*, *Stop*, *Papillon* o *Portada*, aunque se hizo más hincapié sobre las revistas satíricas que sobre las que carecían de intencionalidad política, como *El Papus* o *Mata Ratos*[19]. Por añadidura, está última fue la publicación en la que se había visto *Vampirella* desde 1972 con su epidermis muy tapada.

Estos tebeos sufrieron esta modalidad de censura aleatoriamente, porque los encargados de velar por la moral dejaban pasar algunas historietas con muchachas semidesnudas, como por ejemplo las de la historieta "Cilia" dibujada delicadamente por el español Félix Mas en el núm. 12 de *Vampus*, o la incitante bella durmiente de la historieta "Los hombres esqueleto", dibujada por Maroto en el núm. 13, que aparece en insinuante biquini. Pero desde luego esta no era la norma. De hecho, las aventuras de Vampirella no pudieron ser traducidas en España con revista propia, como la americana, porque en esa revista se tendía a hacer protagónico el nudismo en las historietas, fueran o no de Vampirella. Las historietas dibujadas por González aparecieron a partir del núm. 229 de *Mata Ratos*, revista de humor satírico que invitó al personaje a sus páginas desde junio de 1972 y vivió allí sus aventuras hasta el núm. 255, pero no tal y como aparecía en los tebeos originales, sino con "nuevo" traje, estrenado para esta visita a España[20].

Anuncio de *Mata Ratos* en *Vampus* 17, con una Vampirella minifaldera pero decente.

Es obvio decir que la pudibundez de la época se fijaba en estos desguarnecidos mientras que pasaba por alto toda demostración de violencia, salvajismo o crudeza gráfica, que en Warren estaba ya alcanzando cotas elevadas en 1972, como mostraba la historieta reproducida en *Vampus* núm. 15, "Dorian Gray 2001", dibujada por William Barry, en la que un individuo va desmenuzándose en varias viñetas, primero su piel, luego sus músculos, luego sus huesos, hasta acabar como un amasijo de sustancias viscosas ante los ojos del lector. Eso no sufrió revisión. La imagen de un cuerpo femenino desnudo, como el de la mujer lobo dibujada por Maroto en el núm. 19 de *Vampus* (procedente de *Vampirella*), fue cubierto de pieles de oso de inmediato para salvaguardar la integridad mental de los posibles lectores, por más que ya estaba claro por el formato de la publicación que eran "Adultos".

Pósteres. Arriba, Auraleón en *Vampus* 17. Debajo: magnífico José González, más abajo De la Rosa, con un escenario típicamente español.

Es este un factor importante de estas publicaciones: contribuyeron a la extensión del gusto por la violencia, y el sadismo, que estos días era asunto de difusión masiva a través de otros medios, sobre todo filmes que combinaban sadismo con sexo o nudismo. Al hilo de esto, merece la pena recordar que uno de los temas ofrecidos a los lectores de *Vampus* fue el de la fantasía heroica, sin que nos percatáramos, entonces, de que algunas obras eran antecedentes del género pues se publicaron previamente a la aparición de *Conan the Barbarian* en 1970. En *Vampus* se combinaron ambos tipos, los bárbaros precursores de los años sesenta, dibujados por Gray Morrow o Tom Sutton, con los bárbaros lampiños de Esteban Maroto, que deambularon por estas páginas y por *Dossier Negro* pero que correspondían a épocas distintas.

Lo que sí que es digno de destacar es que, pese a los tachones censores sobre las carnes femeninas dibujadas y pese a la diferencia de tono de las historietas publicadas, hubo por parte de Arman un deseo expreso de mostrar y promocionar el trabajo de los autores españoles. No sólo en el interior de la revista, también en los pósteres que se encartaban en cada número, solicitados por el editor, y también en la portada de las revistas, donde los nombres de Maroto, González, Beà, Mascaró, etc., brillaban por encima de los de cualquier americano (salvo alguno: Usero, por ejemplo, siguió constando como Adolfo Abellán en los créditos de los

Alegorías de póster: Mascaró (núm. 23), la drogadicción. Debajo: Beà (24), abstracto, y Auraleón (36), el ecologismo.

núms. 20 y 21 de *Vampus*, Monés fue Munes en el 26, etc.). Estas imágenes centrales, por cierto, al ser trabajos en los que los autores tuvieron alguna libertad para elegir tema, constituyen un muestrario de las preocupaciones de la época, porque no se centraron en exclusiva sobre las figuras del horror clásico, también aparecieron ahí bárbaros semidesnudos y alegorías sobre problemas sociales, como el ecologismo, la alienación o la droga, asunto éste que trató Mascaró en el póster del núm. 23.

La revista discurrió con este patrón invariable: portada de Frazetta o Sanjulián mayoritariamente, con anuncios de obras de españoles, textos de Luis Vigil sobre cine o iconos del horror, historietas de un español por tebeo al menos, y resto de historietas de americanos, mezclando obras de los sesenta con cómics recién publicados en los EE UU. A partir del núm. 25 se observa que la presencia de españoles por números se incrementa, hasta alcanzar la mitad de las firmas que pueblan cada entrega. Además, parece que se estrechan los lazos con Toutain, que acaba de meterse a editor, pues en el núm. 23 no sólo se anunciaba el primer tebeo editado directamente por Toutain, *Shock*, también los pósteres centrales aparecían acreditados a SI. Con todo, luego vuelven a aparecer acreditados como si IMDE fuera el agente o propietario de esas imágenes (lo vemos en el personaje la Momia de Brocal). Desde el núm. 30 hasta el 40 se cuidó más la presencia de firmas españolas en el índice de *Vampus*, y se seleccionaron algunas series para ofrecerlas también en esta revista, lo cual había comenzado a ensayar Warren en su segunda época de evolución editorial. A lo largo de esos números disfrutamos las series de La Momia dibujadas por Brocal y la de la *momia lobo* dibujada por Martín Salvador.

El núm. 40 fue el que mostró el cambio de empresa editora. Los contenidos no se modifican sustancialmente porque la dirección sigue a cargo del mismo individuo, supuestamente. Hemos de suponer que Arman padece la crisis, como el resto de medios de prensa y decide vender su parte de la empresa a Garbo Editorial S.A. Resulta interesante ver la asociación a la Editorial Nueva Frontera, S.C.A., que opera en Buenos Aires y se encarga de distribuir estos tebeos de terror al menos por Argentina. La repercusión primera que se aprecia tras el cambio de sello se operó en los contenidos españoles, que se anunciaban más claramente en las promociones y que coparon los contenidos de *Vampus* a partir de aquí. Por ejemplo, el núm. 43 estuvo todo dibujado por españoles salvo por una historieta de Joe Orlando. También se incrementó la presencia de los valencianos, Ortiz, Bermejo, Leopoldo Sánchez, los últimos llegados a Warren, y Garbo intensificó su tarea editorial lanzando nuevos títulos: *Vampirella* y a continuación *Spirit*. Los anuncios interiores que comienzan a insertarse a partir de aquí también dejan ver una actitud editorial más enfocada hacia la juventud. Si antes se anunciaban artículos de broma, métodos parapsicológicos o cursos de aprender a dibujar, ahora se anuncian bandoleras, juegos de cartas, y revistas de motos (*Solo moto*). La diferenciación se acusaba con lo que parecía ser una mejora de apariencia (el póster fue a todo color en el núm. 52., acreditado ya a Garbo editorial) pero se mantuvo dentro de los mismos márgenes de pro-

tección de la moral, pues la autocensura no desapareció: en el número de diciembre de 1975, con Franco ya fallecido, las chicas de Maroto seguían "perdiendo el culo" en las viñetas de *Vampus*.

Los errores de acreditación que cometió Warren se perpetuaron en *Vampus*. Arriba, izquierda, núm. 20, historieta acreditada a Adolfo Abellán (Usero); a la derecha, historieta de Monés acreditada a Munes. Abajo, los bien acreditados Brocal Remohí (núm. 27) y Martín Salvador (34), con sus series de momias.

La revista experimentó una evolución similar a la de *Dossier Negro* en números posteriores. Fueron invitados nuevos autores a las cubiertas (Segrelles) y a las páginas de tripa (Niño); hubo alguna obra publicada tras pactar con autores españoles ("El parking del fin del mundo", de Mora y García, en el núm. 53); y se tradujeron historietas de los sellos Red Circle y DC Comics a partir del núm. 55, de marzo de 1976, mostrando aquí una variedad de oferta que no es tan compacta como cuando la revista arrancó. Es probable que Arman ya no coordinase la publicación a la altura del núm. 59, pues los descuidos editoriales fueron graves: no se acreditaba a los autores, se mezclaba ciencia ficción con horror, terror con fantasía heroica, suspense con aventura… llevando a *Vampus* hacia un modelo de tebeo informe. Con todo, la publicación se recompuso en parte a partir del núm. 62, de nuevo con Maroto atrayendo las miradas (y haciendo sus "homenajes"), que todavía veía cómo se tapaban las carnes de sus mozas pese a que estábamos ya a las puertas del año 1977. El miedo (el auténtico) aún perduraba en el país…

En la última decena de *Vampus* asistimos la muerte anunciada de la revista. Siguieron proliferando las firmas de los dibujantes del litoral (Ortiz, Sánchez), con alguna sorpresa (Miralles en el núm. 67), y con un leve cambio en la serie de humor mudo de Figueras, ahora compuesta por dos historietas de cuatro viñetas bajo el título "El macabro humor de Alfonso Figueras". Fue eliminada cuando la revista adelgazó hasta las 44 páginas con el número 74 debido a la crisis de la prensa, y del sello Garbo, en estos momentos. Lo cierto es que murió dignamente pues en los últimos números mantuvo vivo el planteamiento inicial: horror clásico (se adaptaba a E. A. Poe en el núm. 77), mezclado con los cómics más impactan-

tes desde el punto de vista gráfico (hubo un Torrents espectacular en el núm. 76) y los más escalofriantes del momento (la historieta de DuBay y Ieo Durañona "Crystabelle", por ejemplo).

Autocensura: Las chicas de Maroto "pierden el culo" en *Vampus* 53 (desde el original en *Vampirella* 3), y a los desnudos de Frazetta le ponen pieles

Vampirella lució trikini por fin en la edición de Garbo.

Es interesante destacar también otro tipo de censura practicada sobre la historieta de Maroto: el villano de la historieta se llama Cervantes en el original americano. En España fue sustituido ese nombre por otro, de resonancias anglosajonas.

RUFUS, EL REFLEJO DEL MIEDO.

La evolución de la revista hermana (o prima) *Rufus*, fue pareja a las anteriores aunque no mantuvo tanto el tipo como *Vampus*. Apareció dos años más tarde y murió un mes antes de *Vampus*, pero en general su edición se desarrolló con una dirección similar. Apareció con fecha de junio de 1973 (con depósito legal de 1971, un error que se solventó al siguiente número), y contenía historietas con el típico reparto inicial de *Vampus*: autores americanos con regusto clásico, como Tom Sutton, Angelo Torres o Reed Crandall (posiblemente elegidos por el director de la publicación, Arman), a los que se unieron en estas páginas Mike Ploog y Steve Ditko. Al igual que ocurría en *Vampus,* en 1973, aquí la presencia española fue mayor desde el arranque, y tuvimos a tres autores patrios en el núm. 2 de *Rufus*, a cuatro en el núm. 5, y se mantuvo este reparto de aproximadamente el 50% de presencia nacional hasta llegar a los tiempos de Garbo, a partir del núm. 20, cuando la revista estuvo una temporada dominada al completo por las firmas

españolas.

Páginas del primer número de Rufus, de izquierda a derecha: presentación del anfitrión, historieta de Sutton, historieta de Ditko, contraportada de Auraleón

Las páginas de *Rufus* se caracterizaron por ofrecer más de lo mismo, si bien en este caso no se informaba al lector de que los contenidos provenían de *Eerie*. Así entonces, se publicaron historietas clásicas, incluso de Johnny Craig, combinadas con historietas contemporáneas, con ejercicios al estilo *pop* de Mas, espectaculares puestas en página de Fernando o Torrents, cómics más decorativos que narrativos a veces y que fueron más habituales en las páginas de *Rufus* de lo que habían sido en *Vampus*. Acaso hubo una leve diferencia en los temas escogidos porque en los primeros números de *Rufus* se tradujeron más historietas de fantasía heroica, pero se debió a que en origen se publicaron en *Eerie* estas obras, una cabecera más sujeta a variaciones temáticas que *Creepy* durante los años sesenta. Por lo demás, todo discurrió con la misma normalidad: las mismas traducciones al filo de lo decente, la misma impresión defectuosa, el mismo coloreado indecoroso en algunas cubiertas pero sobre todo en algunas contracubiertas, la misma elección de algunas historietas infames que no encajaban en absoluto con un planteamiento general de calidad, etcétera.

A partir del núm. 12 de *Rufus* los lectores asistieron a un desfile de *serial monsters*, o aventuras de monstruos convertidos en héroes a su pesar y que se continuaban de un número en otro. Se arrancó con el serial *Schreck*, dibujado por Neal Adams y Vicente Alcázar, y luego por éste en solitario, una historia cargada de violencia cuyos editores en España censuraron cuando aparecían apetentes carnes femeninas. Esto fue la norma: también se fueron desaprobando viñetas de otras series de esta índole mes tras mes: *Hunter, El Espectro* (en la historieta primera, que dibujó Maroto, se aprecian los tachones), *Dr. Arkanus* o *Los Jackass.* De hecho, no aparece un desnudo reproducido tal y como se vio en los magacines de Warren hasta el núm. 47 de *Rufus*, de finales de 1976.

Interesa destacar, vista la evolución de las tres revistas hasta 1975 que hubo dos aspectos de las ediciones de Warren que en España se perdieron: Uno, la no percepción de la evolución de los estilos gráficos y los argumentos de los cómics de horror, desde un clasicismo gótico con la condenación al fondo hasta un experimentalismo pop y con el tema de la alienación como eje. Y dos, no poder apreciar verdaderamente la comunión de carne muerta con carne caliente que se hizo tan habitual en los cómics de Warren y Skywald. Estas revistas, sobre todo a partir de 1968, se convirtieron en el gran festival de la corrupción violenta contrastada con la turgencia y pureza de lo joven. Los argumentos, en su mayoría, tendían a mostrar chicas exuberantes en circunstancias de tensión en las que la agresión y la sangre abundaban. No fue esta la tónica en los primeros *Creepy* o *Eerie*, pero sí

en los de los primeros setenta, y la desnudez femenina fue desde luego protagonista en la revista *Vampirella*, de la que se fueron entresacando historietas no protagonizadas por la alienígena del *triquini* para nuestros *Vampus* y *Rufus*. Naturalmente, el lector español recibía las sugerencias implícitas derivadas de esas historietas (muerte-vida, agresor-víctima, error-castigo) pero no las que asociaba más claramente un americano (sadismo-mujer, corrupción-sexo, suciedad-nudismo). Fue llamativo, aunque anecdótico, que en el núm. 28 de *Rufus* se anunciaran los contenidos de la revista en la portada con el binomio HORROR / SADISMO enfatizado.

Heterogeneidad en *Rufus*. Sobre estas líneas: el pop de Félix Mas en el núm. 6. Bajo estas líneas: Johnny Craig al estilo EC en el 7. Y Badía Romero en el 13.

El gran festival de carne corrupta y muerte frente a la carne palpitante de vida prosiguió en *Rufus*, pues, sujeta a los imperativos de la decencia. Aunque no todo fueron ejemplos de esta dicotomía, y hubo sorpresas, como alguna obra espectacular de De la Rosa (*Rufus*, 17), la historieta de Fernando Fernández y plenamente española "Lazarillo" (*Rufus*, 19), logradas cubiertas de López Espí (recordemos la del núm. 20) y mayor presencia de nuestros autores con cada número publicado. Llegados al núm. 22, fechado en marzo de 1975, *Rufus* ya es una revista de Garbo. Se acredita bajo el índice también a Nueva Frontera como importador de la revista en exclusiva para la República Argentina (con las empresas Sadye y A. Rubbo como distribuidores). Es probable que Arman continuara orquestándolo todo por un tiempo porque la presencia de españoles aumentó en las páginas de *Rufus* con el cambio, hasta el punto de que si al principio aparecía un español entre todos los demás autores, ahora todos eran españoles salvo algún invitado extranjero, y si hay que distinguir esta revista de *Vampus* una de las diferencias estriba en que aquí hay más presencia de los autores murcianos, Ortiz, Bermejo, Leopoldo, pero precisamente porque estos eran los dibujantes de algunas de las *horror series* mencionadas.

Historieta de J. Gual en Rufus, 16, un autor que supo representar la corrupción de la carne.

La revista experimentó cierta transformación en el reparto de contenidos a partir del núm. 25, lo cual dejó ver que ya se estaba contratando otras historietas a otras empresas. A partir de ese número comenzaron a publicarse historietas sin acreditar, de autores españoles o no españoles pero desde luego no habituales de Warren. Alguna de estas historietas procedían de *comic books* de Red Circle, como la de Carlos Pino aparecida en el núm. 29; en el 30 hubo otras dos sin créditos posiblemente procedentes de revistas de Skywald; y en el núm. 31, enigmáticamente, desapareció el nombre de Luis Vigil de los artículos sobre cine. A partir del núm. 32 hubo una nueva sección, de relatos, escritos por M. Agustín y M. Domínguez, y aparecieron autores infrecuentes en IMDE como el americano Thorne (venía de *Mad House*) o el español Xirinius, en el 33 (cómics traducido de *Nightmare*), o el filipino Abe Ocampo, en el 34. La transición de contenidos quedó clara a partir del num. 36, cuando ya en la redacción de Garbo estimaron oportuno acreditar las historietas dibujadas por filipinos como propiedad de "D.C. Comix" (así, con x). Desde entonces casi todos lo contenidos de Rufus fueron traducciones de cómics de horror de DC, mermando considerablemente la presencia española salvo en las cubiertas, en varias de las series abiertas y en algún número concreto, como el 39.

Páginas de historietas dibujadas por Leopoldo Sánchez (*Rufus*, 16) y Rubio (*Rufus*, 20).

Esto implica que los lectores recibían una revista "nueva", o con contenidos muy distintos al los que había accedido hasta la fecha al comprar *Rufus*. Ahora el nivel cruento de los guiones se vio rebajado, las chicas semidesnudas se volatilizaron, y los finales terribles se amoldaron a la moralina típica de los *comic books* dirigidos a preadolescentes de DC Comics. La revista había dejado de ser "para adultos" en gran medida, amén de que la censura se seguía aplicando sobre las desafiantes carnes femeninas. No hubo mal que por bien no viniera: gracias a esta decisión pudimos gozar de alguna historieta de Alex Niño (núm. 42) o de algún experimen-

to narrativo interesante (como la narración paralela de Fradon en el núm. 43, aunque Eisner ya lo había probado antes). Llegó un momento en que las páginas de *Rufus* dejaron de ser pasto de españoles, salvo por las ilustraciones de Gómez Esteban para los relatos de Domínguez Navarro y las historietas mudas de la serie *Nuevas narraciones extraordinarias*, de Figueras, que, por si resulta de interés pasó de firmar estas obras como Alfonso a firmarlas como Alfons a partir de diciembre de 1976.

Dos páginas de la sección de Figueras, de los núms. 44 y 46, siendo en este en el que firma por primera vez con su nombre en catalán.

Sobre estas líneas, primera historieta sin censura, en *Rufus* 48. En el núm. 27, abajo, se censuraban carnes pero no sangre. En el 49 se mostraba sangre sobre la carne prohibida. Debajo, muestra de historieta remontada procedente de DC en *Rufus*, 55

El núm. 47 de *Rufus*, fechado en abril de 1977, fue el primero que ofreció piel femenina sin prendas añadidas; de Maroto, cómo no. Y se atrevieron a más en el siguiente número, puesto que se solicitó de Gómez Esteban una ilustración sicalíptica hasta el desafío: una chica desnuda por completo sobre cuyos pezones enhiestos caían chorros de sangre. Naturalmente esto no prosiguió, porque en el resto de números fueron cada vez más los cómics traducidos desde publicaciones de DC, salvo por algunas historietas sueltas más las de la serie *Torre*, dibujada por autores españoles y en origen ofrecida en la revista *The Rook,* también de Warren aunque Garbo la acreditaba como de DC.

La heterogeneidad del producto ya era palmaria a la altura del núm. 50, trufado ahora de autores filipinos. Y la crisis le alcanzó con el 53, de octubre de 1977, cuando el editor tuvo que rebajar el total de páginas de 60 a 44, manteniendo el PVP en 40 pts., y pasándose de la grapa al lomo. La edición fue paupérrima en los últimos números de *Rufus*: las historietas sufrieron retoques, aparecieron algunas censuradas (una de Maroto, una de Williamson), y las historietas de DC se publicaron con sus viñetas desgajadas y ampliadas para ocupar más páginas en la edición española. Una pena.

Arman vendió su parte del negocio de los cómics de Warren al sello Garbo a finales de 1974 y eso terminó con la escasa entereza, como producto editorial, que mantuvieron *Vampus* y *Rufus*, durante al menos un lustro. Con *Vampirella* y *Spirit*

ocurrió otro tanto, fueron productos marcados por otro sesgo comercial, pues incluyeron páginas en color y unos contenidos más específicos, pero llegados a mediados de 1977, mutaron sus contenidos por otros, más baratos, y adelgazaron hacia el final de su andadura ofreciendo una imagen de pobreza.

Rufus concluyó en enero de 1978, con el núm. 56. En febrero de 1978, *Vampus* detuvo su andadura con el núm. 77. Tras casi ocho años de ediciones, el mercado español de tebeos cerró sus puertas a la producción de Warren Publishing Co., la cual se nutrió por el talento de autores españoles en gran parte. Anecdóticamente, en los números últimos de *Vampus* pudimos ver en la sección de correo a Ramón A. Armas (dibujante de viñetas lascivas para *Kiss Comix* veinte años después), a Florentino Flórez (redactor del grupo El Wendigo) o al poco reconocido dibujante Alberto Marcet. Se palpaba ya la agonía de la revista desde el número de noviembre de 1977, el 74, con los ejemplares adelgazados (desapareció el póster, la sección de cine y las tiras de Figueras de la cuarta de cubiertas) y algunas historietas fueron ofrecidas sin créditos. Curiosamente, la historieta "U.F.O.", aparecida en uno de los últimos números, preludiaba un nuevo comienzo, como en *Vampus*: su guión venía firmado por Josep Toutain.

Página de historieta de Vampirella, de De la Rosa, donde se observa a la anfitriona. Sección de Vigil que se publicaba en Vampirella. Estas páginas están flanqueadas por los números primero y último *deVampirella* de Garbo.

LOS QUE QUISIERON DAR MIEDO Y DABAN GRIMA.

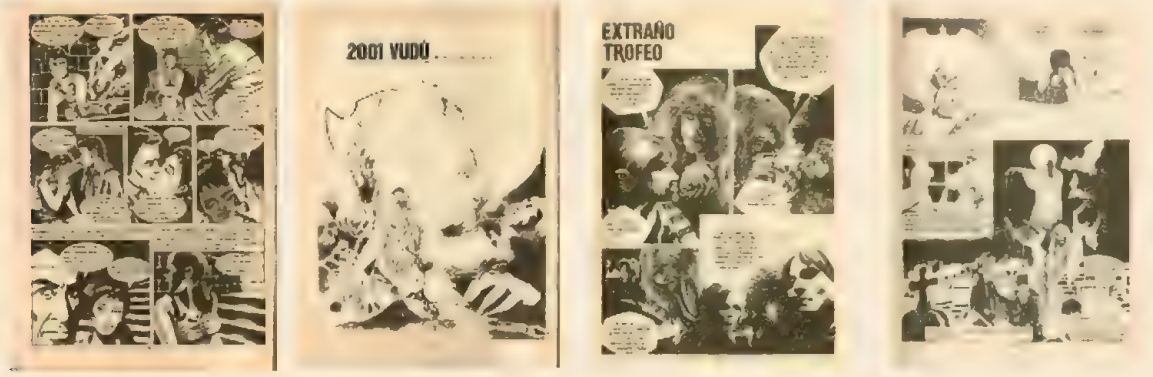
Suso Peña, autor que aportó obras para *Terror Gráfico* con un mínimo de calidad.

Entre 1972 y 1974, los años de mayor proliferación de revistas de historietas de horror en esta época, aparecieron un conjunto de títulos editados por sellos menores, como Ursus, esqueje de Toray, Vilmar, Producciones Editoriales o Petronio. Estos tebeos revisten de interés por haber publicado historietas de horror hechas en España y por españoles, mientras que IMDE o Garbo o Vértice no hicieron sino traducir obras de estadounidenses aparecidas previamente en *comic books* o *magazines*. La calidad de lo ofrecido por Vértice está en consonancia con los productos de Marvel Comics, por esta época en plena efervescencia creativa, pero que aquí "disfrutamos" en parte con mutilaciones y sin color; el aliciente estuvo en las colecciones *Relatos Salvajes* y *Escalofrío presenta,* que tradujeron historietas originalmente al mismo tamaño y en blanco y negro, y en las que la única

queja que tuvimos fue la mala traducción y la pésima impresión. Pero nos interesa destacar la producción española de la época, porque nos da pistas sobre los modelos que los nuevos autores elegían para abordar el género del horror.

Por ejemplo, tanto el editor como los autores de la revista *Terror gráfico*, editada por Ursus, buscaban asimilarse al *new look* impostado por los españoles en Warren y por Arman en IMDE: logotipo similar al de Dossier negro, portadas encargadas a Esteban Maroto (que no se lució mucho), presentaciones y póster central, página dedicada a la sátira terrorífica (de Soler o de Alfonso) más algún material de agencia que no se acreditaba. Dibujaban aquí jóvenes autores de entonces que no daban la talla para entrar a trabajar directamente en SI, y no digamos en Warren, como Andreu, J. García, David, Ezquerra, Oscar, Quintana, Plaza, Salles, Flaquer, Montañá o Rapiso, entre otros, si bien en el primer número el editor logró reunir a guionistas como Sánchez Abulí y a dibujantes como Xirinius o el mismo Maroto.

Páginas de la "otra hornada" de dibujantes de horror, todas extraídas de la revista *Terror gráfico*: Boix, Puigagut, Sauri en el núm. 2 Ferrer en el 6. Bajo estas líneas: Lagoa y Carlos Vila, del núm. 6, y Castells y Repiso, del núm. 10.



Las promesas de entonces fueron autores como Martín Sauri, quien mezclaba el clasicismo formal para resolver figuras con el aspecto etéreo de las damiselas y los escenarios manchados y raspados propios de la "escuela española" en Warren. Puigagut Mas quería también emular las oscuridades de Breccia o las poses de De la Fuente, pero le salían extraños productos. Raf Durán quiso acercarse a los estilemas de Tom Sutton pero se quedó en una suerte de efecto paródico. C. Vila quería parecerse a Maroto, y le copiaba tanto como a Breccia, pero el resultado era muy descompensado. Lagoa aportó varios cómics de suspense y terror, pero con figuras desencajadas y entintados paupérrimos. J.L. Ferrer imitó a J.M. Beà con cierta gracia, pero también sin fortuna. Otros autores aparecieron sin acreditar, suponemos que por decoro.

Hacia el núm. 10 de la revista ya no se acreditaba a los guionistas ni a los dibujantes, autores en algunos casos de cómics espantosos en su acabado. De hecho, algunos cayeron en el más evidente de los plagios, como el que copió, literalmente y sin reparos, viñeta por viñeta y texto por texto de la aventura de Kull the Conqueror "The Striking of the Gong", originalmente dibujada por Wrightson. Los autores más destacados de estos tebeos fueron Juan Boix, autor emprendedor que firmaba como autor completo su trabajo (a veces como Boix Studio); Suso Peña, que aportó alguna obra de excelente calidad gráfica a esta revista aunque impresa con deficiencias; Ricard Castells, que inició aquí su andadura profesional al menos con decencia y cierto aire *new look*, a veces sobre guiones aceptables de Pineda Bueno; Joan Arocas, delicado ilustrador que por entonces ganó el concurso convocado por la revista; y Pineda Bueno, un historietista imitador de Maroto que quiso sacar a relucir en este tebeo su adaptación del *Dracula* de Stoker (no alcanzó la excelencia de Maroto, claro está, y luego perdimos la pista a este autor).

Pineda Bueno, uno de los aventajados imitadores del autor fetiche de la década, Maroto. Dibujó historietas y anunció este proyecto, pero de él nunca más se supo.

Ursus también lanzó en 1972 la colección titulada *Suspense*, de la cual conocemos pocos ejemplares, con más contenidos dedicados al terror que al horror, y que sirvieron obras de autores como Cueto o Brocal, escritas por Bañolas o Almirall, y muchas sin acreditar, procedentes en su mayoría de trabajos de agencia regurgitados en el mercado español entre 1972 y 1973. El tebeo de este mismo sello *Macabro*, estrenado en 1974, tuvo mejor suerte en el mercado, pues aguantó hasta 1977. En este caso fue porque en sus páginas incorporó la traducción de la serie italiana Diabolik, incrustada en el género por sus contenidos sádicos, a partir del núm. 20.

Macabro, con portada de Noiquet

Los primeros números fueron un volcado de contenidos de historietas producidas para otros mercados, presumiblemente a través de la agencia Bardon Art, como ya anunciaba la portada, la misma de Noiquet para el núm. 1 de *Historias para no dormir*. Dibujaron en sus páginas los mismos autores ya comentados, supervivientes en un mercado muy estrecho y que artísticamente estaban varios pasos por detrás de los que hicieron famosa la agencia Selecciones Ilustradas: Cueto, Jorge Badía, Del Arbol, Maroto, Carrillo, L. Sánchez, J.B. Miguel, Alfonso Font, Tello, A. Pérez, Minués, Cabrerizo, E. Ortega, Castells, Bellalta, Repiso, y más. Con todo, hay que advertir que varios de estos nombres eran algunos de los últimos "fichajes" que Toutain hizo para suplir las ausencias de los primeros contratados por SI[21]. Estos profesionales resolvían sus historietas con la mínima profesionalidad exigible como para poder trabajar para agencias

que servían materiales para mercados poco exigentes, como pudo ser el alemán[22]. El atractivo del tebeo fue, en primer lugar Maroto, como ocurría con el resto, que publicó en estas páginas su serie *Cosmos*, y las portadas, algunas de Maroto y otras, excelentes, de Prunés.

El sello Vilmar se convirtió en el "azote" en el quiosco de IMDE a partir de 1972. El editor Antonio Bueno lanzó aquel año *Pánico*, una revista hecha deprisa, a imitación de las de Arman y sin apenas calidad (el guionista Domínguez Navarro nos ha comentado que le solicitaba decenas de guiones casi al peso, a 200 pesetas la unidad, de un día para otro), con dibujos de autores todavía en desarrollo como J. García, Mora, Redondo, Enríquez, Esteban P., Sallés, Sotillo, Urbez, Daviri, Vallés, Herrero Bendicho, F. Red, Carrasco, Anglada y el humor paródico de Soler. Entre los guionistas estuvieron Iván Soler, alguno de Sesén o de Peter Kapra, y anecdóticamente del luego conocido crítico cinematográfico Carlos Pumares. A partir del núm. 28 destacaron como guionistas Domínguez, Carrera o Gámez y como dibujantes se incorporaron Monllor, Cebollo, Sauri o Mauvais, que era un seudónimo de Gómez Esteban.

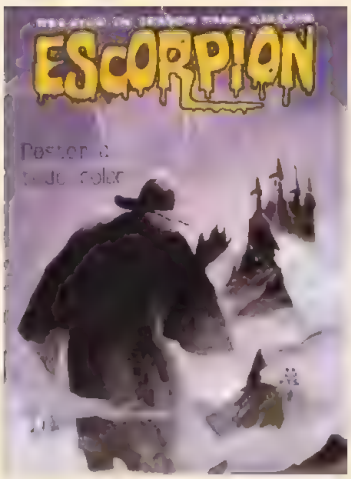
El aliciente, como en el caso de Ursus, era de nuevo Esteban Maroto, a quien le compró ilustraciones para engalanar las portadas de los primeros números, siendo luego sustituido por el dibujante Gómez Esteban y, sobre todo, por el ilustrador Brea, que ciertamente aportaron un toque de distinción a las cubiertas de *Pánico*. Y la estrategia era anegar el mercado para competir con IMDE y llevarse un trozo del pastel de las ventas. Por eso el editor Bueno lanzó inmediatamente otras dos colecciones, *Pánico* con el formato "novela gráfica" y *Pánico Extra,* en las cuales se dedicó a reeditar las mismas historietas que ya había publicado en la primera de las revistas así tituladas.

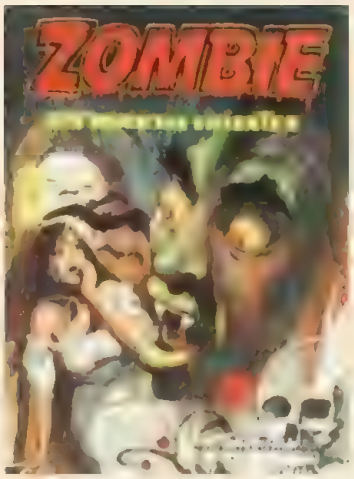
Cuatro páginas de *Escorpión*, de Vilmar, de los números 21 y 74: Portadilla, ilustrada por Cebollo, un habitual de la casa, historieta de Manel Domínguez y Marín, historieta de Mauvais e historieta de Campillo.

Escorpión, otro título de Vilmar lanzado en 1973, ofrecía contenidos parecidos a los de *Pánico,* con los mismos autores al guión y al dibujo, de hecho, y con argumentos machacados hasta la saciedad en sus páginas. Destacaron aquí Brea como portadista y, en el interior: Redondo, Mauvais, Repiso y otros autores de la casa. Brindaron al lector más de lo mismo pero con un Vicente Cebollo que evolucionó gratamente según avanzaban los números, pues alcanzó un estilo áspero que casi lo hermanaba con los estilemas propios de los *comic books* de EC o con los primeros cómics, llenos de tramas manuales, que publicó Warren en *Creepy* y *Eerie*. Incluso como ilustrador de las cubiertas (a partir del núm. 19) aportó un trabajo más que digno, atractivo. La revista fue cancelada en 1974, cuando aquel *mini boom* del horror en España se quebró debido a la crisis generalizada que afectó a

la prensa. Aunque volvería en 1980 para intentar ocupar un nicho en el mercado, con similares contenidos, cuando la moda por este género regresó a los quioscos.

El sello editor Petronio se atrevió con un producto con iguales mimbres, titulado *Zombie,* con la diferencia de que lo lanzó con el formato "novela gráfica" (encuadernado en rústica), en 1973. Los autores que por aquí desfilaron fueron los mismos que participaban en las demás revistas de horror supletorio: J. García, R. Castells, Cueto, C. Vila, J.J. López, Javier Mora, J. Sabater, J. Resano, M. Lorenz, F.E. Jiménez, con algún guión respetable de Sánchez Abulí o J. Machado. No aguantó en el mercado más allá de 1974.





Tebeos de horror efímeros de sellos menores. Arriba, *Escorpión*, de Vilmar; abajo, *Zombie*, de Petronio.

Del año 1973 data también *Horror*, tebeo con el que el sello barcelonés Producciones Editoriales se sumaba a la moda pasajera del horror en España. Fue otra colección corta, ahogada por la falta de ventas en un periodo de crisis, con historietas procedentes presumiblemente de agencia, dibujadas por Cueto, C. Vila, Castells, Urbez, Esteban, etc., o sea: lo mismos que aparecían en las revistas de Vilmar o de Ursus. Aquí el toque de distinción lo puso Cortiella, ilustrador de las portadas, respetuoso con los mitos del horror clásico y aficionado a mostrar bellas señoritas con pechos generosos en situaciones apuradas. Este mismo sello, que también publicaba a mediados de los setenta la revista sobre cultura marginal *STAR*, lanzó en 1974 *Horus*, su apuesta por el horror. La lució en el quiosco con cubiertas ilustradas por el impactante Boris Vallejo, Boada y otros, con guiones de P. Kapra, L. Space, Sotillos, Abulí, y dibujos de J. B. Miguel, J. L. Ferrer, Barba Pizarro, C. Vila y Urbez, familiares para quienes también compraban tebeos de Vilmar y Ursus, lo que da a entender que los materiales le eran surtidos al editor por agencias, como S.I. o el por entonces emergente Rafael González.

El único producto que se separó algo del resto por estos años fue *SOS*, revista lanzada por el tradicional sello Valenciana, pero bajo la denominación Edival, recién estrenado el año 1975. *SOS,* al igual que las revistas de IMDE, traducía al español obras publicadas previamente por un sello estadounidense, en este caso Skywald. Pero también produjo historietas nuevas, algunas procedentes de agencias pero otras obra de autores locales ligados al sello, como los dibujantes Eduardo y Vicente Vañó o Manuel Gago, y Edgar y Cerdá, encargados de la preceptiva sección de humor paródico. De los demás, destacamos en el primer semestre de vida de la revista la participación del guionista F. Amorós, y de los dibujantes Julio Vivas, E. Puchades, A. Marcet, L. M. Roca, A. Elías, Mateu, Salvador Martínez, Juan Boix y J. (Pepe) Moreno. Es digna de elogio la participación de Eduardo Vañó (Ibarra), un autor asociado a su padre pero que sobre todo trabajó para las agencias Bardon Art y, luego, Norma, con destino a los mercados del norte de Europa. Este Vañó mostró un acabado perfecto en sus dibujos, manchados lo justo para generar atmósferas opresivas, lo cual destacó por encima de la media. La labor de Vañó, más la calidad creciente de autores como Marcet o Moreno hacen de esta revista una publicación aparte, mínimamente digna, si bien el barajado de temas volvía a caer en lo trillado. Resulta digno de destacar que alguna

de las historietas firmadas por L. M. Roca fuese acreditada a Estudios Alpha en 1975.

SOS, con sus portadas diseñadas sin tener en cuenta la composición de las ilustraciones. Aquí, los números 8 y 23, con ilustraciones de Vilanova y Segrelles, respectivamente.

A partir del núm. 13, de agosto de 1975, *SOS* comenzó a incorporar material traducido de las revistas *Scream, Psycho* o *Nightmare*, de Skywald, a razón de dos o tres historietas por número, si bien hacia el final de la vida de la revista, desde el núm. 20 aproximadamente, los autores extranjeros fueron menos habituales. SOS terminó abruptamente, en 1976, tras 26 números publicados. Posiblemente el mercado no pudo sostenerla, y lo cierto es que sus editores no cuidaron su presencia y su distribución fue pobre. El material de que se nutrió, como muchas otras revistas que intentaron competir con las de IMDE / Warren, procedía en su mayor parte de agencias y en ocasiones esto no comulgaba con la obra desarrollada por dibujantes locales o no se aprovecharon los materiales convenientemente: sólo hay que mirar las ilustraciones de las portadas de *SOS*, todas ellas con una composición que deja un hueco en su parte superior para albergar logos y rótulos, que en su edición valenciana quedaron desnaturalizadas.

En 1975, Bruguera se sumó a la oferta del terror con el rescate de El inspector Dan para *Bravo* y con *Hora T*, revista en la que se ofrecieron de nuevo las aventuras británicas de El hombre araña (Spider) y de Zarpa de acero (Steel Claw). Pero aunque tenía trazas de horror fue un tebeo eminentemente juvenil. En un aparte hay que analizar las historietas publicadas por Elviberia a partir de 1976, procedentes de las revistas de horror de rápido consumo italianas. Estas publicaciones, con incursiones evidentes en el horror (*Zara la vampira, Lucifera, Delirium…*) fueron tebeos oportunistas que no entroncan con la evolución del género, sino con un paréntesis en el que el erotismo hace acopio de su iconografía para servir una ración de situaciones morbosas, secuencias de sadismo y tetas infladas que sólo conducían a una satisfacción fugaz y sin otras pretensiones. Lanzó unos cuantos títulos en 1976, justo tras la muerte de Franco y para estrenar un mercado obvio (y barato) que luego sería explotado en otras revistas y por otros editores. Lo mismo reza para el lanzamiento insular de Marc Ben *Wallestein.*

En conjunto, la oferta de horror de sellos como Vilmar o Ursus, y otros que episódicamente arrimaron el ascua del género a su sardina, como Producciones editoriales o Petronio, fue irregular y trivial. Su único interés fue atraer al lector mediante un reclamo popular (Maroto, usualmente) y / o una portada impactante para concederle unos minutos de entretenimiento manido y redundante, con los iconos del horror gótico permanente y la predestinación o la condenación de los personajes como eje, que en ningún caso igualó en calidad a lo traducido de las revistas y cuadernos estadounidenses por IMDE / Garbo o Vértice por estas fechas.

El increíble Blázquez, uno de los representantes del spanish style: bellas mujeres, viñetas hiperrealistas, masas de negro, rayados y manchados... Páginas de *Vampus*, 43 y 45

El *NEW LOOK* ESPAÑOL

El concepto "*new look*", o nuevo estilo, aplicado a los cómics de horror de Warren define un conjunto de elementos estilísticos comunes que esgrimieron los autores de procedencia española en Warren. Por entonces, cuando Prunés, Roca, Sanjulián y los demás arribaron a los EE UU, no había ningún grupo de estilemas homogéneo entre los colaboradores de la empresa editorial. Sí, los Torres, Crandall, Davis... pertenecían a una escuela clásica, de rayado, trama y cierta solemnidad, pero eran muy distintos entre sí. Y no digamos luego, con Sutton, Ditko, Toth, Corben o Wrightson, totalmente diferentes en su aproximación a la historieta. Esto mismo ocurría con los españoles: todos tenían un estilo personal. Pero como el lector americano los asociaba a un grupo compacto que provenía de un mismo origen y compartían ciertas técnicas de entintado y composición, les sacó rápidamente el máximo común divisor.

Es cierto, los españoles venían con las alforjas llenas de líneas limpias, no tenían *horror vacui*, ponían a las chicas en medio de todo o construían la página en torno a su silueta, dibujaban a los chicos siempre iguales; y tenían esa manía de manchar mucho algunas superficies y, luego, rayarlas con cuchilla, plumilla o vaya usted a saber qué. Además, ensuciaban: con sus huellas dactilares, con algodón, con distintas fibras o tampones, y... salpicaban con guache a capricho. Desde luego, a cierta distancia, todos coincidían en esforzarse por destacar con un *new look*. Los autores eran muy diferentes entre sí, en su temperamento y su trazo, pero estaban acostumbrados a moverse entre géneros y entre mercados y por eso es comprensible que todos se adecuaran a un modo de hacer, a la vista de lo que Warren publicaba habitualmente. De este modo, acaso instintivamente, adoptaron un conjunto de fórmulas y técnicas que les servirían para acomodarse en el horror, y todos las imitaron o las siguieron.

Compartían puntos comunes, sí, que podrían resumirse en:

El "new look" español, de arriba a abajo: Torrents, Alcázar, Suso y Fernando.

1. Una formación académica en algunos casos, en escuelas de arte, que no temían echar mano de posados, y hasta resolvían viñetas con carboncillo.
2. El uso de documentación fotográfica, de personas y objetos, de ahí el sesgo hiperrealista de algunos trabajos, como los de Blázquez o García.
3. La adopción de algunas tendencias de los sesenta, en el ámbito de las Bellas Artes, como el *pop*, el *camp*, o el *op-art*, o en el arte fotográfico (silueteado, solarizado, vaciado), con lo que pudieron avivar la tensión sicológica de sus viñetas
4. Las transgresiones gráficas, concretas de la historieta, heredadas de dos grandes (Breccia y Battaglia) y que ellos perfeccionaron: ruptura de masas de negro, rayado, manchado, expresionismo al límite, elipsis constantes, composición arriesgada, secuenciación supeditada al diseño, etc.

David A. Roach sugiere[23] que los autores españoles que llegaron a Warren, casi todos ellos empujados por Toutain desde Selecciones Ilustradas, traían consigo un equipaje del que no se pudieron desembarazar en un comienzo: el dibujo de historieta romántica, y que de ahí afloró en gran medida la apariencia de lo que él bautizó como *new look*. Es cierto que muchos procedían del dibujo de romance, pero otros llevaban mucho tiempo haciendo género bélico (de hecho allí aprendieron a imitar las texturas de Breccia o de Battaglia), o ciencia ficción; es cierto que horror no. Estos autores, cuando se dedicaban a dibujar historietas para los británicos durante los años sesenta se documentaron profusamente sobre la obra de ilustradores de escenas románticas, con revistas de moda, con toda la prensa y fotografías que pudieron recopilar, entre todo ello la obra de los recordados ilustradores de la época Austin Briggs, La Gatta o Whitcomb. Los autores Fernando Fernández y Luis García satisficieron nuestra curiosidad al respecto:

«Éramos un grupo de colegas que no siempre trabajábamos juntos, aunque sí intercambiábamos todos los conocimientos que podíamos, y aunque tuvimos en ciertos momentos bastantes puntos de similitud, la "digestión" de lo que absorbíamos tenía resultados diferenciados. Longarón, Badía Camps, B. Penalva, L. García, J. González, J.M. Miralles, F. Mas, Fernando, Prunés, F. Clavé, Daniel García, Domingo F. Cueto, Aldomá, Maroto, Giménez... a todos nos habían "guiado" los grandes maestros americanos: Raymond, Caniff, su predecesor en la mancha y el pincel seco Noel Sickles, Stan Drake, Clement Coll, Charles Dana Gibson, el ilustrador ingles Beardsley, a los que se fueron añadiendo la admiración por la modernidad de un Al Parker, Alex Ross, Bob Peak, las bellas mujeres de Joe de Mers, Robert McGinnis, Edwin Georgi, el ídolo de Toutain cuando dibujaba *Silvia Millones,* y también Joe Bowler, Bernie Fuchs, R. Fawcett, M.C. Whitmore, Austin Briggs, J. Whitcomb, y pintores como Mucha o Klimt.

La mayor parte de la obra estaba realizada "de memoria" aunque en algunos casos y unos artistas más que otros usaban documentación fotográfica como punto de partida, luego lógicamente se sintetizaba. Se extraían los modelos de vestuario sobre todo de la revista francesa *Mari Claire,* la inglesa *Woman,* las americanas *Cosmopolitan, Colliers* y otras sobre chafarderías del mundillo de Hollywood..»

Esto nos dijo Fernando Fernández. Luis García coincidía con él en sus declaraciones:

«Prácticamente, todos los dibujantes de Selecciones Ilustradas comprábamos la recopilación en libro de los mejores ilustradores norteamericanos que todos los años publicaban en EE UU. *The Illustrators*, creo recordar. Los ilustradores citados, más Bernie Fucks y Dean Cornwell, entre otros. Nos influían, sí, porque copiábamos sus ilustraciones, pero las solucionábamos gráficamente con el estilo de romance. También usábamos fotos fijas de películas, y, posteriormente, las fotonovelas.

El estilo gráfico de los romances que hicimos para Reino Unido nace de la fusión de los estilos de Jorge Longarón y Pepe González. Longarón interpreta el estilo de Alex Toth, que proviene, reconocido por él mismo, del ilustrador Noel Sickles, que también ejerció en la historieta, influyendo a Milton Caniff y Frank Robbins, entre otros. Por otro lado, González, interpreta la obra de Stan Drake, Julieta y Eva Jones. Y copiaba, a su estilo, el personaje Eva Jones para crear su modelo femenino en las historietas de romances, después, interpretaría fotos de actores y actrices y las fotografías de las revistas femeninas; las que más: *Elle* y *Vogue*.

La técnica de Longarón y la gracia de González, crearon el estilo de romance que posteriormente los demás seguimos con más o menos gracia, y pocas variantes. Por lo tanto, la raíz última en el estilo de romance es del ilustrador e historietista Noel Sickles. Porque, además de ser referencia indirecta o directa de la grafía de Longarón, de alguna manera, alguno de los estilos en la ilustración de Sickles, también ejerce cierta influencia en Stan Drake (Sickles también ejerce cierta influencia en el dibujo de Dino Bataglia, y en Alex Toth).

[y, preguntado sobre la influencia de Battaglia o Breccia...]

»Sí, todas las influencias técnicas gráficas de la hoja de afeitar, la esponja, el trapo, soplar sobre tinta fresca, la huella, extender la línea con la parte

inferior del dedo... provienen de Alberto Breccia y Dino Battaglia. Con todo, cada autor español inicia su andadura en Warren aproximándose a los guiones lo más profesionalmente que puede.»[24]

Una mirada más atenta a las historietas producidas por los españoles para Warren permite apreciar que, en efecto, si bien en los años 1971 y 1972 muchos autores muestran similitudes, luego van divergiendo hacia estilos muy diferentes. Al principio Roca, Mas, Romero, Gálvez parecen trabajar sobre un mismo patrón. Igual sucede con García, González, Alcázar o Blázquez, o entre Torrents y Maroto; y habrá quien afirme que el grupo que llegó más tarde, los Brocal, Ortiz, Sánchez, Bermejo, García, también dibujaban en equipo. No obstante, los autores que permanecen trabajando para Warren adoptan estilos y soluciones muy diferentes a partir del momento en que se estabilizan. Martín Salvador se adecua a su clásico estilo, sin alardes. González adopta una línea más depurada y dinámica. Maroto trabaja con tintas más recias y se aleja del decorativismo *per se*. Torrents va depurando su estilo hasta alcanza un grado de detalle que marea. Auraleón, naturalmente, se destaca de todos los demás con un estilo único. Y a Beà hay que darle de comer aparte...

Ilustraciones de Noel Sickles a las que alude Luis García

Con esto queremos significar que la labor de los autores españoles en Warren aportó no sólo un soplo de aire fresco al horror que se producía en los setenta, por fin heredero de las nuevas tendencias plásticas, también reformularon la estética general de la revista, que cuando encauzó su última etapa, plagada de firmas filipinas, se transformó en un producto mucho menos sutil y sofisticado. De todos los españoles, González quedó como el icono del realismo y Maroto descolló como la figura más recordada del manierismo impactante. Pero todos, sin excepción, desarrollaron un trabajo con elevadas cotas de profesionalidad, un trabajo que no se ha llegado a apreciar convenientemente en nuestro país por haber sido traducidas estas obras tarde, mal y desordenadas; todavía hoy.

Los muy diferentes estilos de los autores españoles se ven representados en estos pósteres publicados en Vampus: del clasicismo formal de Monés, entroncado con el gótico, pasando por el detallismos realista de De la Rosa, hasta llegar al expresionismo realista de Auraleón o el recio estilo de Ortiz.

CONCLUSIONES.

El panorama de los tebeos de horror durante los años setenta en España fue minúsculo, por lo referido a la producción nacional, y fue triste, tanto en la producción como en la edición de materiales foráneos. La evolución de la economía, emergente durante los sesenta, no facilitó la creación de un tejido industrial suficientemente fuerte y las publicaciones de horror que aparecieron fueron escasas y pobremente editadas. Las que se nutrieron de material extranjero mostraron una calidad variable y poco actual, puesto que se religaron historietas de la década anterior con otras coetáneas de estética más avanzada y temática más arriesgada. Estas propuestas, con todo, estuvieron veladas por la (auto)censura hasta el año 1977, lo cual impidió la publicación de ciertos contenidos, como las traducciones de las revistas de Warren, sobre todo los de la titulada *Vampirella*, y condujo a algunos editores a manipular dibujos y textos con el fin de evitar el enfrentamiento con la autoridad, desposeyendo de este modo de autenticidad a los contenidos que ofrecían.

Los productos de los sellos IMDE y Garbo, *Dossier negro, Vampus, Rufus* y *Vampirella* permitieron al menos apreciar algunos de los logros artísticos de los españoles que dibujaron para Warren, pues se les concedió protagonismo y espacio en esas revistas, si bien fueron puntuales las obras *de novo* que elaboraron por estas fechas, reduciéndose a ilustraciones. De todas estas revistas *Vampus* fue la más equilibrada, porque la pionera *Dossier negro* pasó por diferentes manos y etapas y las demás no mantuvieron la homogeneidad de contenidos de la nacida en 1971.

La oferta de horror en publicaciones de la competencia (Plan, Vilmar, Ursus, Petronio, Bruguera, Vértice) se distanciaron bien artísticamente, puesto que ofrecían historietas de calidad menor elaboradas por autores más jóvenes y menos experimentados, bien porque las historietas trataron sobre temas ya muy trillados. Además, las publicaciones que aparecieron al calor de los éxitos de Arman fueron en muchos casos imitaciones, con Maroto como reclamo en muchas de ellas, y con algunos autores emulando estilos y técnicas de los dibujantes de la llamada *Spanish Invasion*.

Debido al impuesto de la censura, la calidad mediocre de traducción y reproducción, y la crisis que asoló la prensa española a mediados de los setenta, hubo que esperar a la llegada de los años ochenta para poder disfrutar de cómic de horror en España con la mínima calidad exigible.

NOTAS

[1] Santamaría, C. (2001): "La construcción de la mujer moderna en la sociedad de consumo española", en *Cuadernos de realidades sociales*, 57-58, pags. 75-94

[2] Ley 14/1970, de 4 de agosto, *General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa.*

[3] Estos índices se situaban por debajo del 0,1 (diez lectores por cada mil habitantes), con lo que los españoles nos hallábamos sumidos en un claro subdesarrollo informativo y cultural, según los márgenes que marcaba la Unesco. Índice que merece ser calificado de miserable si lo comparamos con la tasa de alfabetización los otros países entonces, muy lejos de la proporción italiana (123/1000) o de las que encabezaban este recuento en Europa: Francia o Gran Bretaña (entre 242 y 573/1000). Los datos españoles proceden de encuesta, la realizada por el Instituto de la Opinión Pública, que vieron la luz en Estudios sobre los medios de comunicación en España. Madrid: OIP, años 1964, 1965, 1967, 1970, 1975 y 1976, puestos en contraste con los de otros países por Gunther, R.; Montero, J.R.; Wert, J.I., en "The Media and Politics in Spain: from Dictatorship to Democracy", texto publicado en *Working Papers*, 176 (Institut de Ciències Polítiques i Socials, Barcelona, 1999). **Este estudio se halla en línea.**

[4] En 1975 este porcentaje se redujo al 22,3%. Las tiradas de la prensa de por entonces, para que sirvan de orientación eran: En 1970, *¡Hola!*, revista gráfica de sociedad, ocupaba el liderazgo con 350.000 ejemplares en circulación; en segundo lugar estaba el semanario de sucesos *El Caso*, con 300.000; *Sábado Gráfico* tiraba 110.000 ejemplares; *Triunfo*, 67.500; *Cuadernos para el Diálogo*, 22.000 ejemplares mensualmente. En 1974, sin embargo, los rumbos políticos impulsaron otra prensa: el líder de los semanarios de información general fue aquel año *Cambio 16*, con 197.000 ejemplares y habían subido sus tiradas tanto *Triunfo*, 73.000, como *Cuadernos*, 46.000; en Barcelona, *Destino* tiraba 46.000 y el total de lo que se puede denominar como prensa satírica sumaba 410.000 ejemplares. Datos tomados de Fontes, I.; Menéndez, M.A. (2005): *El parlamento de papel. Las revistas españolas en la transición democrática*, Madrid: Anaya/APM, pp. 80 y 84.

[5] En 1966 se incoaron 93 expedientes, 64 de ellos por el artículo 2 de la *Ley*, y se aplicaron 23 sanciones, alegría represiva que creció y se fortaleció hacia el final de la década: en 1967, 72 sanciones; en 1968 se abren 210 expedientes; en 1971 se aplican 51 sanciones, cifra récord; en 1972 se inician 144 expedientes, 102 por el artículo 2 y se aplican 49 sanciones. La tónica continúa así hasta el año de la muerte de Franco, 1975, que se resuelve con 85 expedientes, 77 por el artículo 2, y 25 sanciones. Javier Terrón Montero calcula que la *Ley Fraga* se aplicó represivamente en 1.275 ocasiones desde 1966 a 1975, dando lugar a 405 sanciones. E incluso reinó después de morir: el Ministerio de Información preconstitucional sancionó en 12 ocasiones durante 1976 y en 24 durante 1977. Datos procedentes del estudio *La prensa en España durante el régimen de Franco. Un intento de análisis político*, J. Terrón Montero, CIS, Madrid, 1981), citados en Fontes y Menéndez, *op. cit.*, pp. 71 y 72

[6] Fontes y Menéndez, *op. cit.*, p. 568.

[7] Manel Domínguez Navarro, encargado de esta labor durante su etapa como redactor en Toray, es quien nos ha referido este procedimiento, habitual durante los años sesenta. Lo cual coincide con la posibilidad sugerida por varios de que los funcionarios del Ministerio apretaban más las tuercas de lo debido para satisfacer a sus jefes y evitar cualquier error que podría costarles su puesto de trabajo.

[8] El estudio atento de la aplicación de censura (no sólo la franquista) sobre la historieta española está aún por realizar cuando publicamos este texto. Sobre prensa puede hacerse una primera consulta sobre los ensayos parciales: Sinova, J., *La censura de prensa durante el franquismo (1936-1951),* Debolsillo, 2006; E. Bordería Ortiz, *La prensa durante el franquismo: represión, censura y negocio : Valencia (1939-1975)*, Fundación Universitaria San Pablo C.E.U., 2000; J.A. García Galindo (coord) et al., *La comunicación social durante el franquismo,* Diputación de Málaga, 2002; C. Barrera del Barrio, *Periodismo y franquismo: de la censura a la apertura*, Ediciones Internacionales Universitarias, 1995; G. Cisquella, J.L. Erviti, J.A. Sorolla, *La represión cultural en el franquismo: diez años de censura de libros durante la Ley de prensa (1966-1976),* Anagrama, 2002. Se aportan aquí dos textos en línea: el texto de Manuel Ruiz Romero titulado "Censura y consignas en la prensa franquista. Algunos ejemplos de dirigismo informativo", *Ambitos: Revista internacional de comunicación*, 9-10, Universidad de Sevilla, 2003, **legible aquí;** y el artículo de Andrés de Blas, J. titulado "El libro y la censura durante el franquismo: un estado de la cuestión y otras consideraciones", publicado en *Espacio, Tiempo y Forma, Historia Contemporánea, Serie V*, 12, UNED, 1999, pp. 281-301, **está en línea aquí.** Cuando procedíamos a editar el presente trabajo sabemos de la existencia del ensayo de Vicente Sanchis titulado *Flash Gordon contra Franco. La censura franquista aplicada a las publicacions infantils y juvenils (1939-1977)* (Tres i Quatre, 2009), pero no hemos podido leerlo con antelación a esta edición.

[9] Se aclara que los datos se ha obtenido trabajando con los buscadores del ***Gran Catálogo de la Historieta*** de *Tebeosfera,* obra del equipo de **Los Tebeditores.**
[10] Consúltese a este respecto el texto de Javier Alcázar, publicado en *Tebeosfera*, 5: "El descubrimiento del horror en los sesenta", **disponible en línea.**
[11] *La Vanguardia*, 17-X-1973. La noticia se puede **consultar en línea.**
[12] De la entrevista inédita practicada por Javier Alcázar en diciembre de 2009 con el fin de documentarse sobre la publicación *Dossier Negro*.
[13] *La Vanguardia*, 18-III-1977, p. 15. **Se puede consultar en este enlace.**
[14] Sobre la evolución de la revista *Dossier Negro* léase el texto de Javier Alcázar: "El descubrimiento del horror en los sesenta", **publicado en este mismo número de *Tebeosfera*.**
[15] Según nos informó en conversación telefónica mantenida en febrero de 2010 para la redacción de este artículo el escritor y redactor Manuel Domínguez Navarro, que trabajó para Arman durante un tiempo. El escritor y articulista Luis Vigil, consultado también a este respecto, no recuerda que Arman trabajase en equipo, a lo sumo con un contable y un rotulista/dibujante.
[16] Nos referimos a nuestro ensayo "Los cómics de Warren en el marco del cómic de horror moderno en EE UU. Del terror elegante a la trivialización del miedo", **en línea.**
[17] Puede consultarse en las fichas elaboradas por el equipo Los Tebeditores para el *Gran Catálogo de la Historieta*: para el **núm. 1**, para el **núm. 4.**
[18] Recuérdese el testimonio de J.M. Beà a este respecto; también Luis García nos ha confirmado que Arman le solicitó alguna ilustración destinada a esos pósteres.
[19] Según informaba J. F. Beaumont en *El País*, el día 8-X-1976. El documento **está en línea**.
[20] Puede apreciarse, por ejemplo, en estas fichas en *Tebeosfera*: *Mata Ratos* **229**, **234**, **243**
[21] Según recuerda Fernando Fernández en su libro *Memorias ilustradas* (Barcelona: Glénat, 2004, p. 282) esta hornada la compusieron: I. Monés, J.M. Martín Saurí, J. Marzal, J.M. Cardona, Puigagut, F. Monjo, F. Cabrerizo, J.L. Ferrer, C. Vila y J. Boix.
[22] Creemos que estos cómics se publicaron en los títulos de horror de Bastei durante los setenta y los ochenta, al menos en *Gespenster Geschichten*, título que la agencia de Norma alimentó con posterioridad a Bardon Art, con historietas resueltas rápidamente por autores como Cabrerizo, Marco, Ferrer, Prunés, Vergara, etc., pero aún debemos estudiar más en profundidad la tebeografía alemana para poder afirmarlo rotundamente.
[23] En el texto "The Spanish Invasión – a Survey", publicado en *Comic Book Artists*, 4 (TwoMorrows, 1999), ha sido traducido como "La invasión española" desde su versión en el libro *The Warren Companion* para *Tebeosfera*, 5, y **se halla en línea**).
[24] Luis García contestó un cuestionario por correo electrónico en enero de 2010; Fernando Fernández, en febrero.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "TEBEOS DE HORROR ESPAÑOLES EN LOS SETENTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/tebeos_de_horror_espanoles_en_los_setenta.html

ENTREVISTA A VICENTE ALCÁZAR, ILUMINADOR EN LA SOMBRA (PALENCIA, 26-II-2010)

Autor: FELIX VELASCO

Notas: El autor Vicente Alcázar se avino a contestar nuestra entrevista en diciembre de 2009, pero se ha editado en febrero de 2010. A la derecha, una página de Creepy de 1976 que refleja la calidad de este dibujante.

ENTREVISTA A VICENTE ALCÁZAR, ILUMINADOR EN LA SOMBRA

A principios de la década de los setenta, una nutrida representación de dibujantes españoles alcanzó reputación internacional por la difusión de su obra en las revistas de horror de Warren. Autores como De la Fuente, Leopoldo Sánchez, Suso, Martín Salvador o Vicente Alcázar participaron en aquellas páginas introduciendo en los cómics estadounidenses un "nuevo" estilo realista de raigambre clásica que convirtieron en marca de la casa. Alcázar era uno de los que mejor dibujaba los ambientes nocturnos...

TEBEOSFERA: ¿Te sentías, por tu forma de dibujar, continuador del academicismo formal de los Blasco, Bermejo, Ortiz, y compartiendo estilemas con los compañeros de tu generación en las revistas de Warren?

VICENTE ALCÁZAR: Luego de tanto tiempo y revisando aquellos trabajos supongo que alguna afinidad debía haber. Sin embargo, los dibujantes que entonces influían sobre mi eran los italianos Battaglia, Toppi y D`Antonio, a excepción de Luis Bermejo cuyas historias del FBI fueron las favoritas de mi infancia y sus portadas, las primeras que intente copiar cuando era niño

T: ¿Recuerdas la primera historieta que te impactó?

VA: Los trabajos de Frank Bellamy en la revista *Eagle*. Aquellos inigualables "Fra-

ser of Africa", "Dan Dare" o "Heros the Spartan", que tan magistralmente continuó Luis Bermejo a la muerte de Bellamy, fueron los primeros que me impresionaron por su calidad y belleza. También Alex Raymond con su Rip Kirby que tanto me recordaba el estilo de Bermejo. Mención especial también para Alex Toth y su magnifico *Zorro,* no solo por el dibujo sino también por su sentido narrativo de una economía insuperable y para Milton Caniff, maestro en el manejo de las sombras.

T: ¿Qué autores influyeron en tus comienzos?

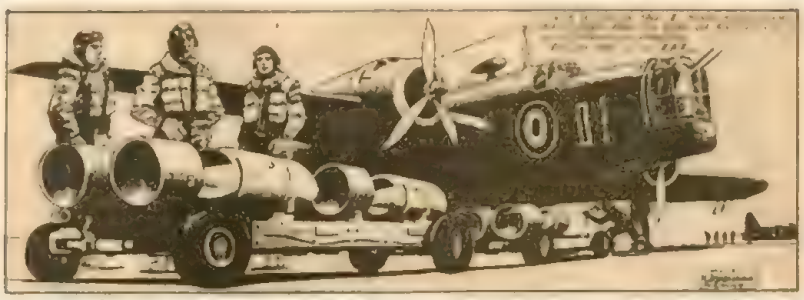
VA: Principalmente Gino D`Antonio que en mis comienzos era la estrella de Fleetway, a quien siempre traté de imitar con el beneplácito del editor Edward Bensberg, quien incluso me facilitaba el acceso a las historias dibujadas por el.

T: ¿En qué momento comprendiste que querías consagrar tu vida al dibujo, la historieta, la ilustración?

VA: La cosa fue como por casualidad. Yo tenía veinte años y a partir de los diecisiete había estado recorriendo Europa, donde para mantenerme había realizado toda clase de trabajos, desde traductor de cartas para un importador de naranjas en Londres a tapicero en una fábrica holandesa de muebles, pasando por camarero, lavaplatos y todo trabajo temporal que me permitiera sostenerme allá donde estuviera. Un día se presentó la oportunidad para mí y mi amigo Carlos Pino en un anuncio en el periódico en el que Fleetway buscaba dibujantes, así que fusilé de no recuerdo quien unos dibujos que mandé como muestra de mi "habilidad" y luego de una visita al editor en Londres, le convencí para que me diera un guion. Cuando mandé el trabajo realizado, tuve la satisfacción de recibir un cheque enorme... y otro guion. Entonces pensé que aquel podía ser mi trabajo para siempre, pues no solo me divertí mucho haciéndolo sino que además me pagaban muy bien por aquella diversión.

T: ¿Qué formación tuviste con respecto a la historieta y el dibujo y cuándo publicaste tu primer trabajo profesional?

VA: Aparte de haber estudiado pintura durante un breve tiempo en la Sir John Cass Shool of Art en Londres, creo poder afirmar que soy un autodidacta atento a los trabajos de todos los demás. Mi primer trabajo profesional fue una historia de guerra que se publicó en *Fleetway War Libraries.*



Viñeta de Vicente Alcázar y Carlos Pino, firmada por ambos, publicada en el núm. 87 de la revista infantil Chío, en 1967. Clic

T: Formaste pareja con Carlos Pino, al menos en *Chío.* ¿Cómo era vuestra colaboración; era él o tú quienes tratabais con los editores?

VA: En los trabajos con Carlos que firmábamos como CARVIC, era yo quien daba los lápices y el se encargaba del acabado a tinta pues cuando le conocí el ya era

un profesional que dominaba las técnicas del pincel y la plumilla y además sabia lo que era reproducible y lo que no. Sobre los contactos con los editores, como yo dominaba el idioma inglés me tocaba a mi hablar por los dos, pero esto no establecía ningún tipo de jerarquía en nuestro trato.

T: Entre tus primeros trabajos se encuentra material bélico que realizaste para España y Reino Unido (*Relatos de guerra*, *La Patrulla Azul*). ¿Fue una escuela para tu aprendizaje la realización de cómics de guerra?

VA: Si no recuerdo mal *La Patrulla Azul* era solo de Carlos, en cuanto a los relatos de guerra que publicamos en el suplemento del *Nuevo Diario* fueron resultado de estar ya trabajando para Londres.

T: Háblanos de cómo era trabajar para una agencia y de tu labor en la serie "El Santo", por favor.

VA: Para nuestro trabajo en Londres conseguimos de agente a Patrick Kelleher de la Temple Arts Agency (Carlos aún trabaja con él), que nos representó para todas las demás editoriales inglesas menos Fleetway, con quienes negociábamos directamente.

T: Cuando comienzas a dibujar para Warren Publishing ya muestras una gran madurez, pero ¿te sentías cómodo ilustrando guiones de horror?

VA: Aquella etapa represento para mi la oportunidad de trabajar en blanco y negro y experimentar con técnicas de agrisado e incluso utilizar solo el lápiz como acabado original. Una liberación de las constantes de la industria de la época. Ciertamente disfruté mucho con aquella experimentación e incluso con las historias, que eran algo mas que el ZAP!, BANG!, CRASH! de otras publicaciones.

T: Llama la atención que, al contrario que otros españoles de la época que trabajaban para las editoriales americanas, no lo hicieras a través de agencia. ¿A qué se debe esto?

VA: No tuve necesidad de ello pues ya estaba en Estados Unidos a donde llegué por primera vez en 1969.

T: ¿Qué opinión te merecía la agencia que más trabajaba con Warren y su director, Josep Toutain?

VA: Conocí brevemente a Josep Toutain quien quedó como representante de mis

derechos de las historias publicadas en Warren, que al cierre de la editorial regresaron a mí. Me pareció un caballero muy inteligente y en el trato que tuve con él hubo simpatía por ambas partes. Tras su muerte no he sabido más ni de mis derechos ni de los fotolitos que el conservaba de mis historias.

T: Aparte de Carlos Pino, ¿qué recuerdos guardas de los compañeros dibujantes de la época?

VA: Puedo decir que he sido afortunado en mis encuentros con los demás colegas. Creo que el principal talento en esta profesión (y quizá en cualquier otra) es el respeto al talento del otro, y de ese respeto nace, si no una profunda amistad al menos una alegre camaradería. Todos sabemos la cantidad de horas de trabajo que cuesta eso del talento y una caridad que empieza por uno mismo tiene siempre reflejo en los demás.

T: Tu técnica brilla en la plasmación de sombras y ambientes lúgubres y podríamos decir que una de tus "marcas de fábrica" es la acentuación de los efectos de la luz en los rostros, ¿te motivaba especialmente el género de horror?

VA: Lo que en realidad me motiva es la capacidad expresiva del uso de las sombras para dar intensidad al relato de la historia. El contraste dramatiza las expresiones y en un proceso narrativo esto es una forma de economía que da sentido a esa narración a la que debe estar atento el dibujo en el cómic.

T: Esto se manifiesta claramente en las historietas más destacadas que hiciste para Warren, "Entierro prematuro", adaptando el relato de Poe, o "Terminará en la oscuridad", con guión de Doug Moench. ¿Adoptaste ese enfoque conscientemente?

VA: Siempre he sido un degustador del cine en blanco y negro por ese aspecto de ensoñación que es capaz de crear. Esa forma de abstracción del color que permite que lo inverosímil tome forma en el imaginario del espectador. Esa fue la principal razón de mi disfrute con la posibilidad del trabajo en las revistas de Jim Warren, que tan cuidadosamente editaba y no presentaban problemas en la reproducción.

T: Una de tus series, "Schreck", comenzó con la tinta de Neal Adams, aunque sólo es patente en las primeras páginas. Después formaste equipo con The Crusty Bunkers, y años más tarde entintaste algún cómic de su compañía Continuity Comics. ¿Cómo fue la colaboración con este estudio y con Adams?

VA: Cuando llegue a NY y a través de Al Williamson conocí a Neal Adams. Por aquel tiempo ya tenía el primer estudio de Continuity en la calle 48, junto con Dick Giordano. A el enseñé mis dibujos publicados en Inglaterra y fue quien me puso en contacto con Archie Goodwin en DC, quien me dio el primer guión que hice para esa editorial. También Neal me alquiló un espacio donde trabajar en su estudio. Aquel estudio era una especie de sede de la academia de cómics (ACBA) y el centro de reunión de muchos de los dibujantes y guionistas de la época. Trabajar allí me dio

la oportunidad de conocer y ser conocido por la gente de la industria. Mi relación con Neal ha continuado todo este tiempo. Hoy día colaboro en muchos de sus trabajos comerciales y siempre me he sentido agradecido y halagado por su amistad y deferencia. En cuanto a Crusty Bunkers estaba formado por los que en aquel tiempo trabajábamos en Continuity: Larry Hama, Ralph Reese, el propio Neal y demás allegados al estudio.

T: Trabajaste para las editoriales norteamericanas Charlton, Marvel y DC. ¿Difería la forma de trabajar dependiendo del sello? ¿Qué recuerdas de *Space 1999*?

VA: No mucho en lo que a mi respecta, la diferencia estaba en el tipo de historias y todas ellas me dieron bastante libertad en el tratamiento. *Space 1999* fue un proyecto de Gray Morrow con quien mantuve una gran amistad y siempre contó conmigo para todos sus proyectos como editor. También publicó los trabajos que realicé bajo el seudónimo V. Hack para Red Circle, a la vez que incluía en la misma revista y número otras historias que firmaba con mi nombre.

T: En Marvel, en 1974, resolviste una serie de fantasía heroica, Thongor, para *Creatures on the Loose*, ¿qué recuerdas de aquello?

VA: Aquel fue mi primer contacto con Marvel y con el equipo de guionistas y dibujantes de la casa empezando por el mítico Stan Lee, Roy Thomas, Johnny Romita, Marie Severin, etc. Todos ellos gentes de gran talento e imaginación.

T: Posiblemente tu trabajo más conocido en nuestro país sea una representativa historia de Conan, "El Fénix en la Espada", publicada en el King-Size Annual de 1976. ¿Qué significó para ti aquel encargo?

VA: De aquella historia solo me encargue de los lápices. Recuerdo que el entintado me produjo cierta frustración, pues mientras lo estaba haciendo me imaginaba otro tipo de soluciones para el acabado. De todas maneras le agradezco a Roy su confianza y a Marvel la oportunidad de acercarme al cimmerio.

T: También trazaste con tus lápices una aventura del otro famoso bárbaro de Howard, Kull, concretamente "El vaticinio del cráneo". ¿Qué recuerdas de esto?

VA: Con ese número definitivamente me convencí que los tipos musculosos no eran lo que más me apetecía dibujar, así que quede muy agradecido cuando me encargaron las historias de Satana en las que también había participado Esteban Maroto, dibujante que causó sensación entre los dibujantes americanos.

T: A finales de los setenta, en DC, trabajas un tiempo en la serie *Jonah Hex*. ¿Cómo llegaste a ser el dibujante regular y qué significó para ti el

género del oeste?

VA: Mi primer contacto con Jonah Hex fue el entintado de unos lápices de Ernie Chan, que me pusieron en los orígenes del personaje y que facilitaron mi trabajo posterior con el mismo. Luego que Larry Hama se encargara de la edición, pasé a ser el dibujante de la serie durante casi un año seguido. Tiempo en que disfrute del personaje y de la libertad de estilo de las historias en cuanto a la técnica del dibujo, pues usé el acabado a pluma, a pincel o una combinación de ambas técnicas según el "mood" de la historia. Fue un trabajo que gocé mucho pues los primeros tebeos que leí y trate de copiar en mi niñez, a parte de las *Aventuras del FBI* de Bermejo que ya mencioné, fueron las de El Pequeño Luchador del gran Gago y gracias a un amigo inglés que tenía acceso a ellos, los cómics americanos de *Roy Rogers*, *Hopalong Cassidy*, *Red Ryder* y *Tomahawk,* así que aquello fue la oportunidad de dar satisfacción a la imaginación de ese niño que espero siempre me acompañe. Trabajar temas del oeste en Estados Unidos fue una forma de encuentro del toro rojo sobre un campo verde a la manera del *Kim de la India* de Kipling.

Trabajos de Alcazar para DC Comics

T: Has trabajado con personajes vinculados con el horror (*Schreck*, *Jonah Hex*, también los bárbaros) y en series también del género (*Doorway to Nightmare*, *Unexpected*, *Weird War Tales*, *Weird Worlds*) De este período ¿con que trabajos te quedarías?

VA: Por la complejidad y ambigüedad del personaje me quedo con *Jonah Hex*, pues ese carácter de malo-bueno, que tanto lo humaniza, hace que el personaje se vuelva interesante todo el tiempo al alejarlo del maniqueísmo al uso de los demás héroes.

T: Tu trabajo en los ochenta en el mundo de la historieta es escaso. ¿Por

qué decayó tu volumen de trabajo en esta época?

VA: En ese tiempo empezó mi interés por la pintura y comprendí que si quería llegar a algún resultado debía de dedicar todo mi tiempo a la propia pintura. Dejar por un tiempo los cómics fue un compromiso con ese interés que inesperadamente me ha facilitado una nueva mirada al trabajo del cómic mismo y a sus posibilidades en un mundo ya saturado de imágenes, la mayoría de ellas vacías de contenido. Un mundo que resulta en una forma de analfabetismo icónico por saturación, producto de la facilidad técnica para la reproducción de las mismas imágenes.

T: Suponemos que fue Adams quien te reclutó para trabajar en Continuity en el final del siglo XX, en la línea *Deathwatch*.

VA: A pesar de mi distancia con el cómic siempre he mantenido con Neal la mejor de las relaciones y he colaborado con él cuando así me lo ha pedido. Recientemente he vuelto a colaborado con el en la animación de las historias de los *X-Men* de John Cassaday que acaba de lanzar Marvel para el mercado de I-tunes.

T: Has trabajado mucho por encargo en cuadernos y revistas. ¿Te habría gustado enfrentarte más a menudo al reto de una historia larga, en formato libro?

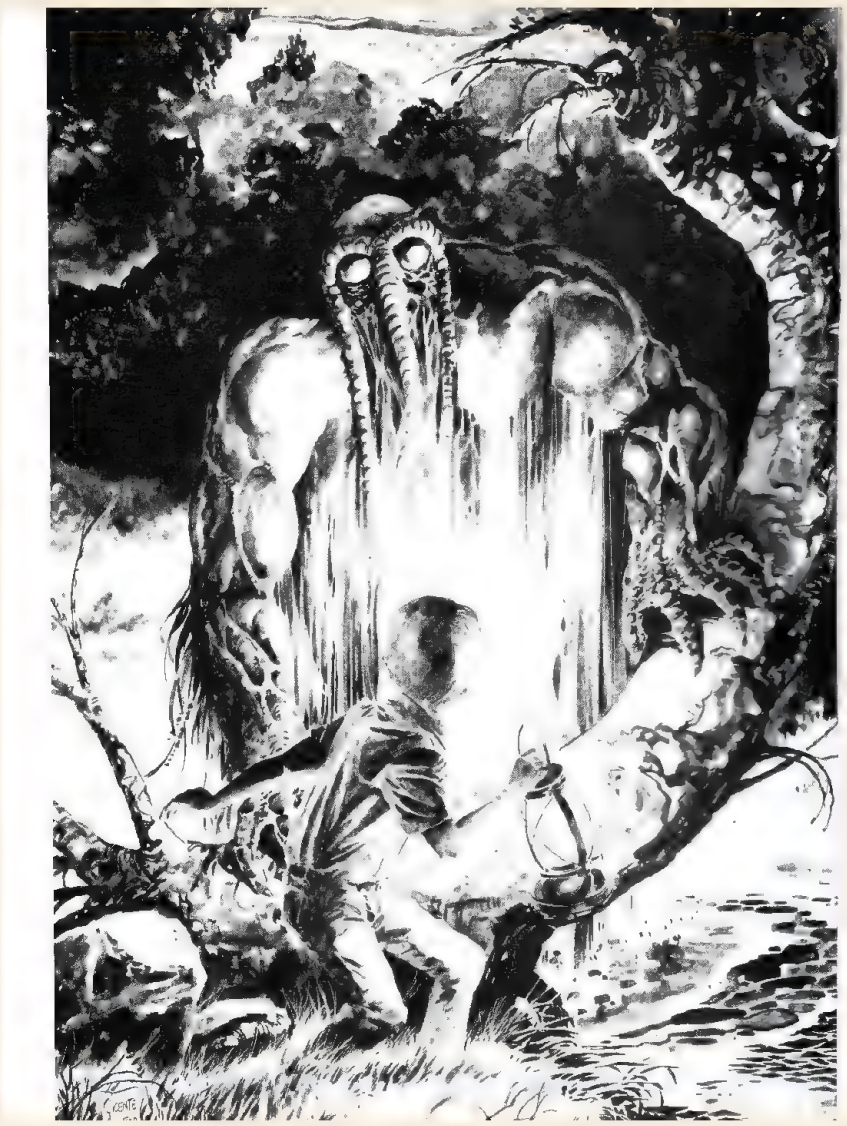
VA: Hice un intento de ello para el *Phoenix* de Claude Moliterni que finalmente quedó en tres únicos episodios. Un experimento de resolver una historia con solo imágenes, que llevaba por titulo "Tupac Amurá" y que solo llegó a la página 24.

T: Has usado diferentes herramientas y tratamientos en el acabado de tus obras. A veces parece que has realizado tus páginas directamente a lápiz y en otros casos aparecen viñetas hiperrealistas. ¿Qué puedes contarnos acerca de tus soluciones gráficas?

VA: Han sido las posibilidades de impresión las que me han permitido usar un tipo u otro de técnica en el dibujo y cuando he podido experimentar he buscado siempre la aventura y el riesgo como parte de mi propia diversión en el trabajo. Si el artista no se divierte difícilmente podrá divertir a los demás. De todas formas en este sentido, siempre he procurado seguir el consejo de Wally Wood que venía a decir: Lo que puedas copiar no lo inventes. Lo que puedas calcar no lo traces de otro modo y finalmente lo que puedas recortar y pegar no lo dibujes.

T: El tratamiento hiperrealista de los rostros al que apuntaba te acerca a Luis García. ¿Te inspiró su enfoque en tu trabajo?

VA: El trabajo de Luís García fue una novedad en el mundo del cómic. Su atención al retrato y al uso del grafismo en la solución de la fotografía como base del dibujo fueron enteramente revolucionarios. Personalmente estoy muy agradecido por todo lo que aprendí de su técnica, además de una sesión fotográfica que tuvimos en mi estudio en la que me enseñó maneras dramáticas de iluminación que posteriormente usé en mis propias historias.



Marvel Preview, 1976

T: ¿Plumilla o pincel?

VA: Definitivamente el pincel, aunque la plumilla es muy útil para ciertas soluciones.

T: Al contrario que otros muchos autores de tu generación, has adoptado el ordenador como herramienta. ¿Lo usas para entintar, o incluso para dibujar, además de aplicar color?

VA: El ordenador es la herramienta con la que los dibujantes de comics siempre soñamos y supongo habría hecho las delicias de los grandes maestros. Como toda

herramienta tiene sus limitaciones y en su buen uso se debe pensar el ordenador como un medio y no como un fin. Al margen de esas consideraciones el uso de las nuevas tecnologías es algo que está ahí y toda herramienta marca el modo de percepción común de la realidad. No se puede dejar de mirar lo que ya es nuestro día a día de las cosas sin correr el riesgo de perderse en soliloquios. Normalmente uso el ordenador para dibujar y colorear directamente algunas cosas, como en el caso de la animación de X-Men que mencioné antes. También lo uso para hacer los bocetos de página que luego resuelvo en papel de manera tradicional, como acceso a la documentación que pueda necesitar y finalmente como herramienta de escaneo y digitalización de los originales para su reproducción. Es como tener todo un estudio a mi servicio en el pequeño espacio que este ocupa encima de mi mesa.

T: ¿Qué preparas actualmente?

VA: Además de otros proyectos en curso, en la actualidad estoy trabajando junto a Juan Bravo, autor del desarrollo del guión, en un relato largo en forma de novela que transcurre a finales de los años cincuenta en Maracaibo, Venezuela. Una especie de historia "chandleriana" con la ciudad petrolera y tropical como fondo, con flashbacks a los finales de la segunda guerra mundial incluidos.

T: Eres un artista que ha visto buena parte de su obra publicada fuera de nuestras fronteras. ¿Qué obras tuyas destacarías de las inéditas en España?

VA: Quizá algunas de las cosas que publiqué en *L´echo des Savanes* en Francia, La primera parte de una Historia de Bolívar en Venezuela y seguramente mis ilustraciones para *New York Magazine* y para el *Village Voice*. Del resto de lo que publiqué en DC, Marvel y Archie no estoy tampoco muy seguro pues he residido fuera durante mucho tiempo y solo conozco lo que me han contado mis amigos.

T: ¿Qué percepción crees que tiene el aficionado español de tu obra?

VA: Supongo que para una gran mayoría seré un ilustre desconocido, aunque en algún blog he podido leer comentarios elogiosos de gente que recuerda mi trabajo, después de tantos años, los cuales sinceramente agradezco.

Sagas
CONAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
FELIX VELASCO (2010): "ENTREVISTA A VICENTE ALCÁZAR, ILUMINADOR EN LA SOMBRA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, PALENCIA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/entrevista_a_vicente_alcazar_iluminador_en_la_sombra.html

ENTREVISTA A ISIDRE MONÉS (SEVILA / BARCELONA, 28-II-2010)

Autor: JAVIER ALCÁZAR, ISIDRE MONÉS

Notas: Entrevista mantenida con el autor entre noviembre de 2009 y febrero de 2010 mediante correo electrónico.

Isidre, autorretrato inquietante

UNA CULTURA PEQUEÑITA, DISPERSA Y REPETIDA

ENTREVISTA A ISIDRE MONÉS

Isidre Monés, nacido en Barcelona en 1947, ilustrador y dibujante de historietas, leyó tebeos en su infancia como la mayoría de los niños. Según ha declarado, sus preferidos eran los de Bruguera, manifestando especial cariño por las historietas y personajes creados por Vázquez y por los cuadernillos de aventuras de El Capitán Trueno. Monés nos habla de sus influencias y crecimiento como autor y de su trayectoria desde sus inicios hasta hoy.

Monés con su hermano, un Domingo de Ramos

LOS COMIENZOS Y LOS CROMOS

TEBEOSFERA: Los autores de Bruguera o Ambrós no parecen influencias claras sobre tu modo de dibujar, aunque los leías. ¿Hubo alguna otra influencia –lecturas, compañeros, familiares– que te animara a dibujar o que permaneció en tu estilo?

ISIDRE MONÉS: Pues sí, los leía, pero nunca fui un lector compulsivo, y eso que tenía a mano los tebeos del puesto de periódicos y revistas de mi tía, en la Vía Layetana.

Yo vivía en una calleja del barrio antiguo, pero muy cerca de la Vía Layetana. Esta avenida es, en Barcelona, lo más parecido a la Gran Vía de Madrid; una arteria construida en los años veinte, destruyendo un montón de callejuelas y conectando con sólo girar una esquina los lujosos y altos edificios eclécticos o *art déco* (como los del Nueva York clásico, en miniatura) con las casitas más populares.

Allí iba, al salir de clase, y sentado en el portal daba buena cuenta de la factoría Bruguera en pleno, el Capitán Trueno y el Jabato.

Mis favoritos, el Trueno, *Tío Vivo* y *Pulgarcito*, y de ellos, por goleada, los dibujos del genial Vázquez.

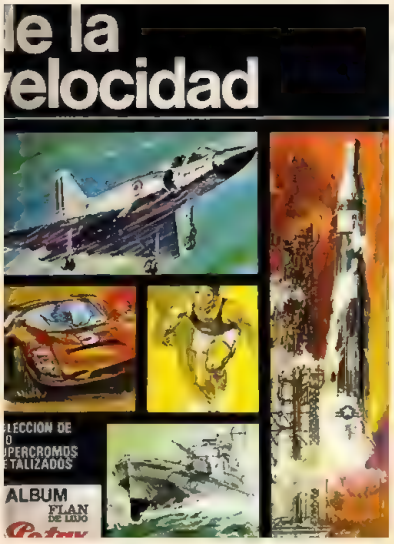
Cada semana me llevaba el Trueno y el *Pulgarcito*, no era cosa de abusar, los coleccionaba, que coleccionar es lo mío... pero compulsivamente, sólo cromos. Animales, vehículos, armas (que sí, que no estaba mal visto: «Te cambio una Luger Parabellum, por una Beretta y un arco inglés del XIII». «¿Doble?». «Burro, ése es el de los hicsos»). Y así.

Mientras tanto, soñaba con ser de mayor, no futbolista, ni bombero, ¡dibujante de

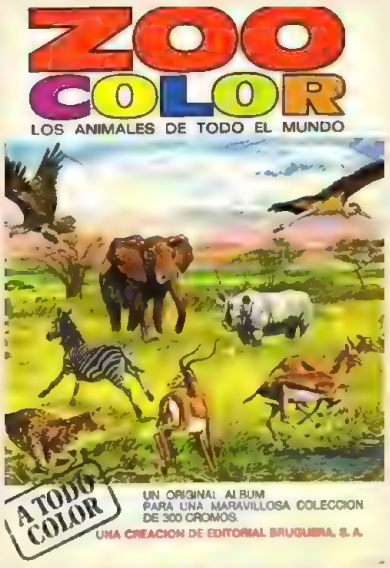
cromos!... y, claro, vivir en la Vía Layetana.

T: Comentabas en una reseña autobiográfica de la revista *Creepy* española que pasaste parte de tu infancia en academias de arte. ¿Nos puedes concretar un poco más esta parte de tu educación artística?

IM: Yo dejé la escuela a los 15 años, y antes y después asistí a clases nocturnas de dibujo en la Academia Taller Valls, un genio del carboncillo, pintor de murales y que de joven estudió en Roma.
Fueron años dándole a los jarrones, vaciados de yeso y modelo natural. Luego leí que años antes había asistido a esa misma academia Tàpies.
Es paradójico que nadie se extrañe de que cualquiera que pretenda aprender a tocar un instrumento pase las horas muertas con las escalas, o un nadador se harte de piscinas. ¡Ah! Pero el dibujo de representación, lo que todo el tiempo de Dios se llamó copiar del natural, no procede, entorpece la creatividad y la libre expresión del chico/a. Tonterías, las escuelas de dibujo americanas, menos papanatas, basan la educación artística en tres pilares: la representación, la creatividad y el conocimiento de la historia de la pintura, y aseguran: «No permitir a los niños copiar del natural es hurtarles el bagaje necesario para crear en el futuro».
También (¡gracias!) a la noble institución del bachiller nocturno. Estudiar griego y filosofía en un bachiller de letras, tras ocho horas de curro, por puras ganas de aprender, tiene guasa. Hoy, en la distancia, me parece la mejor inversión. Descubrir a los 17 años y por uno mismo a Kafka, Pachelbel, Edvard Munch, Camus y Fellini no es lo mismo que tener que tragarse *La Celestina* a la fuerza en la escuela. Algunos, tras un *Quijote* a destiempo, no han vuelto a leer.



Dibujar cromos fue el primer trabajo de Monés. De lo cual pasó a la ilustración de publicaciones para la infancia.



T: Comienzas a trabajar profesionalmente en ilustración muy joven, con 15 años, en una agencia publicitaria. ¿Ya tenías claro a lo que querías dedicarte o se interpuso esta oportunidad en tu camino?
IM: En la primera pregunta decías: «¿Existen influencias, lecturas, compañeros, familia?». Pues sí que la hubo: mi hermano José María, 10 años mayor que yo, es un magnífico dibujante. Hubiera sido un gran historietista de humor, pero se dedicó primero al dibujo de modas y luego cuarenta años a la publicidad.
Cuando con la familia tomábamos el metro, aparecíamos en mitad del paseo de Gracia y nos introducíamos un domingo por la tarde, cual en un

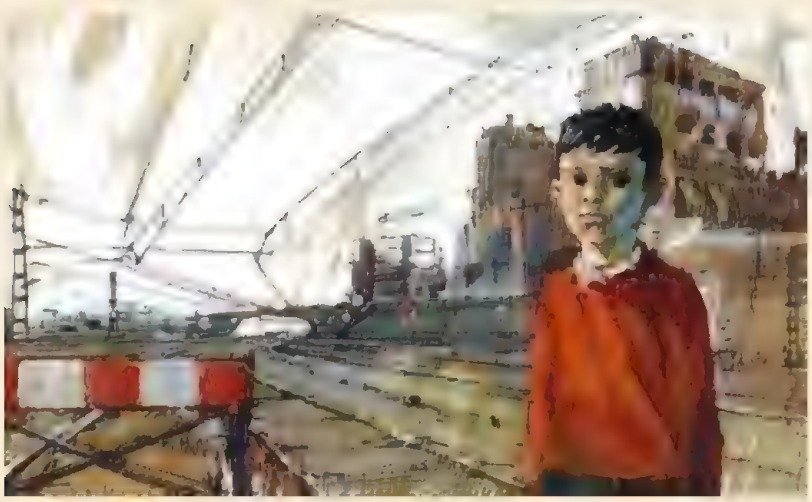
museo, en el lujoso vestíbulo de la Boutique de Alta Costura, rodeado de escaparates con los dibujos de estilizadas modelos vestidas a la moda de los cincuenta. Yo, con ocho o nueve años, debía controlarme para no gritarles a las señoras elegantes que pululaban por ahí: «¡¡Las ha dibujado mi hem-mano!!».
Pero yo no quería dibujar moda, ni Capitanes Truenos. De mayor he elaborado una teoría, posiblemente falsa al respecto**:** Picasso mentía diciendo que de chico pintaba como Velázquez. Bien, yo digo (con perdón) que de niño dibujaba mejor que la mayoría de adultos. Hoy diría un experto que mis dibujos no daban el perfil correspondiente a mi edad.
Por consiguiente: nunca pude disfrutar de un *Roberto Alcázar y Pedrín* («¡Tomad pal pelo, monos amarillos!»), ni del *Guerrero del Antifaz*, ni del Supermán más adocenado, como no puedo, ahora, pasar de la tercera página de la mayoría de novelas gráficas. Ya entonces mi exigencia anatómico/artística era grande, y Ambrós estaba en el límite. Ninguno de mis amigos había advertido que en las *Hazañas Bélicas*, Boixcar siempre dibujaba el mismo careto y le ponía el pelo rubio o negro, según fuera alemán o no. Si yo hubiera sido un niño rico hubiera accedido al *Tintín* (valían una pasta, y tampoco me hubiera gustado), al Tarzán de Hogarth, o a Raymond, pero no fue así. Lo mío eran los cromos de Fher y Toray, a 30 céntimos de peseta el sobre.
Pronto mi hermano empezó a trabajar en una agencia de publicidad. Tendríais que haber visto lo que era aquello. *La Vanguardia* iba llena de anuncios por palabras demandando rotulistas, bocetistas, montadores, oficios la mayoría desaparecidos hoy, pero que entonces estaban ahí. Y yo con 15 años, que acababa de descubrir qué era eso de la publicidad, pensé: «¡Ésta es la mía! Empiezo por ahí y luego ¡a los cromos!».

Algunos de los primeros trabajos de ilustración de Monés: para una caja de camisas, trabajo de 1967, un libro de Bruguera para colorear, y álbumes de transferibles.

T: Nos imaginamos que al principio compaginarías el aprendizaje con el trabajo profesional. ¿Nos podrías describir los inicios de tu carrera, cómo era tu trabajo en una agencia de publicidad?

IM: ¿Cómo fueron mis comienzos en publicidad? ¿De verdad quieres saberlo? Pues ocupado en tareas prehistóricas: encargar textos y llevarlos andando a la imprenta (¿Mensajero? ¿Qué es eso?), limpiar los pinceles y los cubiletes del estudio (que no había nada virtual, oye)... Y una curiosidad: imaginad una fotografía (en blanco y negro) de una señora sonriente, con un bote de detergente en una mano y señalando con el índice de la otra la marca del bote de marras. Imaginad que esa foto está destinada al anuncio en una revista que tira páginas en huecograbado. ¡Ah! Pero luego, este anuncio, con su texto, la señora y el bote, debían adaptarse, a una o dos columnas, a periódicos nacionales o regionales, en rabioso

blanco y negro, o sea, sin grises. ¿Cómo convertir la foto en un pluma? Encárguese al laboratorio fotográfico una copia a medio tono. Dibújese encima con tinta china y una plumilla guillot (¿Rotring, estás de broma?) el conjunto, a base de puntitos y rayas (una cosa así como un Moebius). Ya tenemos el pluma con la foto incorporada. Pues aquí aparecía yo, el aprendiz. Mézclese en una cubeta del laboratorio hiposulfito de nosequé y ferrocianuro de nomeacuerdo, introdúzcase la foto/pluma y... milagro, el pluma queda incólume y la foto desaparece (y el dedo, a poco que te descuides). ¿Imagináis lo que es trabajar sin ampliadora? Y luego, aquello de montar los titulares letra a letra, con el fugaz, visto y no visto Letraset... ¿Alguien recuerda la fotocomposición? Ganas de llorar me vienen...

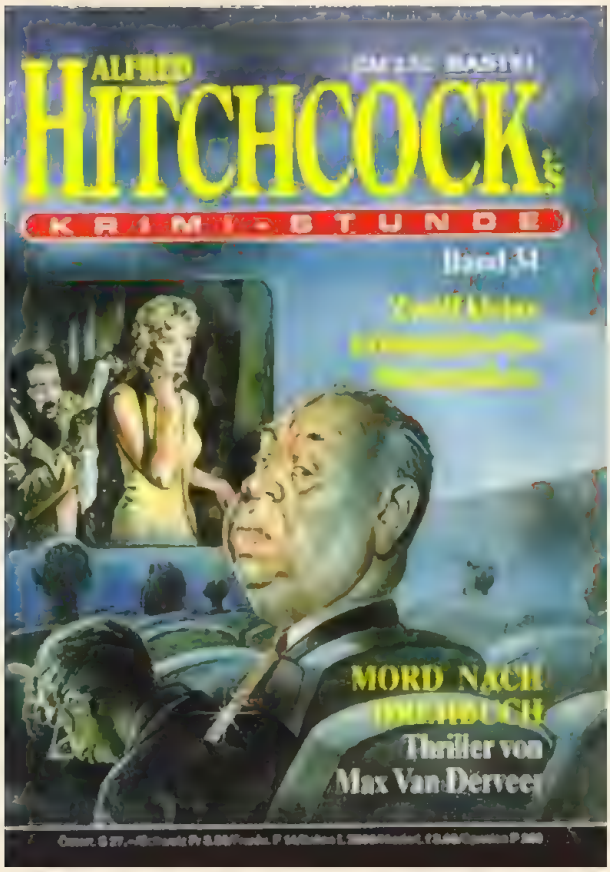


Una de las primeras pinturas de Monés, resuelta al estilo de Cortiella, de mediados de los sesenta (hasta hoy inédita).

T: En la tercera agencia en la que trabajas conoces a Miguel Conde, profesional con el que comienzas a realizar ilustraciones para cromos. Por ejemplo, *Historia de la navegación,* en la que Conde hacía los fondos y tú los barcos. ¿El conocer a este autor supuso un cambio en la carrera artística que llevabas hasta ese momento?

IM: Sí, pero en la segunda conocí a otra gente, igual o más influyente. Fueron un par de años, inmersos en la isla del microestudio bohemio, de una agencia políticamente correcta.
Jorge Segarra, pintor y publicitario hasta hoy mismo; Gabriel Martínez, pintor total, y yo. La amistad dura cuarenta y cinco años, y por aquel entonces vivíamos sumergidos en arte, cultura pop y de la otra. ¿Me creeréis si os digo que yo iba y venía de casa en tranvía intentando descifrar "La historia de la filosofía" de Julián Marías con un diccionario de bolsillo?
Más tarde llegó del Brasil Miguel Conde. ¡El de los Gallicromos y Nestlé de mi cercana infancia! Que, a la sazón, compaginaba los cromos con la publicidad y (¡oh, casualidad!) aterrizó en la agencia donde trabajaba mi hermano, una multinacional. Gracias a él llegué a conocerlo.
Al poco tiempo montó un pequeño estudio con un nombre rimbombante: "Asesoría de Arte Conde" se llamó el invento. Y allá que me fui, a cumplir mi sueño. Empezamos a pintar cromos al alimón, yo los elementos, bichos, coches, barcos, trenes, y él los fondos, la parte más pictórica y comprometida, hasta que aprendí a pintarlos de cabo a rabo.
Conde era un especialista. Juntos despachamos muchas colecciones. Te diré que cuando llevas 150 locomotoras ya cansa, pero peor son 100 páginas con diez viñetas cada una, los mismos tíos en todas... y encima, que se parezcan.

Más adelante, Conde y yo mismo nos unimos a una agencia puntera para formar el Primer Estudio de Servicios Plenos de Barna. Allí conocí a E. Satué, a F. Guitart, todos con las influencias de Heinz Edelman y su *Submarino Amarillo*, del pelo pop del Dylan de Milton Glaser o los botes de sopa de Warhol.
Pero aún hubo otra agencia, ésta en Tusset Street, el centro de la Barcelona guapa de finales de los sesenta, lo más in. Mi edificio albergaba tres agencias de publicidad, el pub Anahuac, al lado La Cova del Drac, donde la g*auche divine*, más abajo la primera tienda de pósters, con los Mucha, Klimt y prerrafaelitas olvidados, y en la esquina, una sala de cine de arte y ensayo tan insufrible como imprescindible.
Yo tenía 22 años y un *seiscientos* con tubo de escape doble, que se recalentaba como un demonio. Ya no era un simple aprendiz, sino todo un bocetista con derecho a asistir a las *tormentas de cerebros* en la sala de crear. Recuerdo una anécdota bastante chunga, bueno, mucho. Estábamos allí el creativo, el *product manager* (no sé si ya se llamaba así), otra gente y yo mismo, pasando de mano en mano un producto francés que se suponía querían introducir en el mercado español mediante una brillante campaña. Cuando llegó mi turno exclamé: «Eso no tiene futuro, ¡pringa!». Se trataba del Donuts. Creo que mi porvenir como publicitario quedó marcado aquel día.



Trabajo de ilustración para Alemania

T: De esta época son los álbumes *La vuelta al mundo con Bimbo* o *El porqué de las cosas,* también de Bimbo. La realización de ilustraciones para cromos requiere una gran versatilidad, al tener que dibujar motivos tan diferentes como animales, máquinas o representaciones del folclore. ¿Te asustaba esa gran amplitud temática o, en cambio, te animaba a seguir trabajando en ese campo?

IM: Cuando *El porqué de las cosas* yo ya era un *freelance* (aunque no lo sabía), un mercenario al servicio de Bruguera, y lo hice en colaboración con Segrelles, otro *Mercenario* (je, je, bonito juego de palabras). Y luego vino más Bruguera, y su filial Ibis, Ruiz Romero, y Ediciones Este, todo alternando con los cómics hasta mediados de los ochenta.
¿Me preguntas si me asustaba la amplitud temática? ¿Y con el Google por inventar? Para nada, pero doy desde aquí las gracias a dos instituciones preclaras:
¡Gracias, Mercado de San Antonio! Bullicioso mercadillo de domingo matinal, donde podías hallar cualquier documentación gráfica (cómo la Cuesta de Moyano de Madrid, pero más grande y hexagonal).
¡Gracias fascículos! Gracias a Salvat y Noguer. Gracias a ellos tengo aún en mis manos los diez tomos de la *Fauna* del amigo Félix, los diez o doce de *La historia*

del Arte de Pijoan o el inefable *Monitor*. Creo que los fascículos cumplían la misma misión de cultura popular que el cromo de nuestra infancia. Yo recuerdo todos mis cromos, los miles coleccionados y los miles dibujados. Y hoy sabría, como entonces, sin equivocarme, si "tengui" o no "tengui". Y es que los miraba una y otra vez, detenidamente, al sacarlos del sobrecito, al tiempo que leía el breve texto: *"Ornitorrinco, marsupial acuático de Nueva Zelanda"* (un suponer).
Lo mismo con los fascículos. Esperabas impaciente el día de la semana, te acercabas al quiosco, hojeabas el fascículo, te quedabas con las fotos y con no pocos textos. Luego los llevabas a encuadernar y a vueltas con el segundo tomo hasta el doce, dos años por lo bajo. Eso sí, saboreando cada semana pintores, familias de bichos o monumentos lejanísimos, cuando sólo viajaban cuatro gatos. ¿Quién es el guapo que si se compra una enciclopedia, en cómodos plazos, hojea una a una las *tropemiles* de páginas, con sus consabidas imágenes y textos? Pues eso.
Con todo lo que ha llovido, y el Google echando humo, prometo no desprenderme de mis más de dos mil libros de documentación.

T: ¿Crees que ese aprendizaje en el mundo de la publicidad, y en el mundo de los álbumes de cromos, ha sido beneficioso posteriormente para el desarrollo de tu carrera?

IM: Muy beneficioso. El mundo de la publicidad, al cual volví en muchas ocasiones como *freelance*, me aportó muchas cosas.
Amigos. Composición y orden en la página o espacio. Cierta claridad en la exposición gráfica. Limpieza en las presentaciones. Interés por los anuncios televisivos, a menudo lo mejor de la parrilla. Sentido supercrítico, nadie podrá colarme nada sólo con la publicidad. Técnicas varias; por ejemplo, el pastel se usó mucho en bocetos en la época anterior a las Olimpiadas de Barcelona, cuando aquello de «¿Trabajas o diseñas?».
¿Y del mundo del cromo? Alguien me ha dicho que me ha quedado una cultura de cromo, pequeñita, dispersa y repetida.

LA HISTORIETA, TOUTAIN Y WARREN

T: Volvamos a la historieta. Sabemos que con la revista italiana *Linus* y la española *Drácula* descubriste a autores como Alberto Breccia, Sergio Toppi, Dino Battaglia, Enric Sió y Josep Maria Beà. ¿Es a raíz de este "descubrimiento" cuando decides que quieres probar con la historieta? ¿Alguno de los autores mencionados provocó un cambio en tu estilo o una forma diferente de afrontar el dibujo?

IM: Pues así fue, en esas revistas descubrí un nuevo cómic. ¿Recordáis la frase de Toutain "Cuando el cómic es Arte"? La historieta podía dejar de ser un producto de usar y tirar y empezó a interesarme, como lector y como autor. ¿Cambios en mi estilo? Si no tenía estilo, lo confeccioné sobre la marcha. Por aquel entonces yo tenía publicados un montón de cromos, dos libros juveniles (*La colla dels 10* y *Anna*), ilustraciones varias en *Cavall Fort*, pero nunca había pergeñado una página de cómic.
Me gustaba la pluma vigorosa de Toppi, el expresionismo y la aguada de Battaglia, las atmósferas de Breccia (padre), los montajes de página de Sió, el concepto y los guiones de Beà. Y había otros: el lápiz de García, la elegancia victoriana de Félix Más, y Maroto, el bárbaro.

T: ¿Cuál fue tu primera historieta publicada?

IM: Pues fue increíble, adapté en cuatro páginas un cuento de terror de un autor ruso, lo llevé a Selecciones Ilustradas, la agencia de Josep Toutain, y al momento me mostraron un montón de guiones para escoger, guiones para *Creepy* y *Vampirella*, un sueño, oye... Esas cosas no volverán a suceder... Nevermore.
Escogí una de aztecas y ladrones de tesoros, "Blood Brothers!" [en *Vampirella* #26]. No se si fue la primera en publicarse, pero sí que fue mi primera historieta. Invertí muchos días para las diez páginas, pero lo merecía. ¿El resultado? Pues una serie de páginas dudosamente compaginadas con viñetas supercurradas en un arsenal de técnicas, pero sin una clara lectura gráfica., o sea, una galería de bonitas ilustraciones. Pero eso también pasaba, salvando las distancias, con el *Príncipe Valiente* (¡Anda, lo que he dicho!).

Historietas publicadas. Sobre estas líneas, la primera página de "Fear itself!", su primera colaboración. Abajo: su preferida, traducida como "Aceite de perro".

T: Tras pasar por varias agencias de publicidad, entras en contacto con Toutain. ¿Nos puedes contar cómo sucedió? ¿Antes de mandar muestras a Selecciones Ilustradas probaste con alguna otra agencia artística?

IM: Conocía SI de un trabajo anterior de cromos para Italia, pero el atreverme a mostrar las cuatro páginas de terror ruso fue gracias a Beà.
Supe de él por *Drácula*, le llamé por teléfono, fui a su estudio y me apoyó, tan simple como eso. Desde aquel día admiro a Beà, no sólo como creador gráfico, sino como creador de historias, tipo divertido y superpozo de anécdotas. ¿Agencias anteriores? No conocía ninguna.

T: Antes de profundizar en tu trabajo para SI nos gustaría que nos comentaras cómo era el sistema y el

ambiente de trabajo en Selecciones Ilustradas.

IM: El ambiente lo conozco de oídas, por Beà, por el discreto Marcel [Miralles] y, como vosotros, por los álbumes de Carlos Giménez de *Los profesionales*.
Yo no estaba en esa época. Cuando yo aterricé por ahí ya no andaban dibujando juntos por la oficina, unos estaban en su casa y otros, supongo, en La Floresta, de *hippies*, con aquello de "Cinco por Infinito". Lo cierto es que yo tengo un par de años menos que ellos.

Dos páginas de una de las historietas de horror preferidas de Monés, "Berenice", adaptación de Poe.

T: ¿Qué otros autores españoles recuerdas de aquella época, y qué relación manteníais entre vosotros?

IM: Recuerdo a los mencionados, a Pepe González, a Torrents, pero no nos veíamos con frecuencia. Fugazmente coincidimos en un club de cortísima vida, el Club DHIN [Dibujantes de Historieta e Ilustración Nacionales]. Su problema fue adelantarse en el tiempo, en la época del diseño de Barna hubiera sido todo un éxito, un lugar *cool*, pedante, pero un éxito... o no.
No quisiera pasar de tema sin decir cuatro palabras del amigo Marcel Miralles.
Él ha sido, casi, la mitad de SI desde que me acerqué por primera vez, allá por el 67, con los cromos de marras. Ha sido, para el dibujante, la cara de la empresa durante 40 años. Discreto, sutil humor inglés, buen dibujante desaprovechado, conocedor del mundo del arte, amable. Buen conversador, a menudo pierde los papeles ante los conflictos (no debe ser fácil lidiar entre un cliente histérico y un dibujante neurótico). Podría ser un buen diplomático en un país del Este reconvertido (por el aspecto) o en el Vaticano.
Aparte las horas habladas, en persona o por teléfono, hemos viajado un par de veces por el extranjero en misión de trabajo. En esas misiones es concienzudo, capaz, se ve que le gusta. ¡Los kilómetros que habrá recorrido...! En estos casos me recuerda a mi madre cuando me decía de pequeñito: «Que nunca tengan que llamarte la atención». Pero es que a mí me gusta descolocarle, odia el ridículo... Pero qué queréis, él era el careto de SI, yo un comiquero y podía permitírmelo... Vamos, creo yo.

T: ¿Qué nos puedes contar de la mítica figura de Josep Toutain?
IM: Creo que de Toutain ya se ha dicho todo, pero puedo poner mi granito de arena subjetivo.

Mi primera impresión (dicen que es la que cuenta) era la de un personaje brillante, perspicaz, inteligente, ingenioso en la conversación (de sobras lo sabía), de cordialidad dudosa y un poco lejano en el trato. Se diría que llevaba, sin llevarla, una cámara fotográfica adosada, por aquello de las distancias. Profesionalmente, una verdadera locomotora, creativo, tenaz, visionario en el mejor sentido. Lo supongo mejor defensor del dibujante que otros agentes, aunque cosas tan aparentemente lógicas como la devolución de originales no se llevó a cabo. ¿Es normal no contar con un p... original de la etapa Warren? Observador como pocos y amante de las *boutades*, recuerdo que me dijo en una ocasión: «Tú hablas demasiado, tú das demasiadas explicaciones y parece que te excusas sin causa aparente. Das demasiadas pistas. Tú eres de los que dicen: "He trabajado toda la semana, lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo"». Lo dicho, brillante.

Horror y ciencia ficción. Casi toda su obra para Warren se tradujo en España por IMDE o por Toutain

T: Eres de los autores que más dibujaron para las publicaciones de Warren: 36 historietas entre 1973 y 1982. ¿Te comunicaron si los guionistas o editores americanos tenían alguna especial predilección por ti?

IM: Pues vaya, y yo casi cuarenta años sin saberlo. Y comunicarme, pues no, pero es que, no sé a los demás, pero a mí las facilidades del proceso restaron importancia al hecho. Sólo con los años he sabido de la repercusión de aquellos cómics y aquella época.

T: Tu primera historieta publicada en las revistas de Warren es "Fear itself!", con guión de Steve Skeates, en el número 49 de *Eerie*, en julio de 1973. ¿Guardas algún recuerdo de ella?

IM: Guardo muy buen recuerdo, fue la primera en publicarse, pero no la primera dibujada. Puestos a escoger, siempre preferí historias situadas en épocas pasadas, victoriana, edad media, cualquiera menos la actual, pero ésta fue una excepción, me pareció un magnífico guión, perfectamente contado, y me dio suficiente libertad gráfica. Había aprendido, y las páginas ya no eran una galería de ilustraciones, la composición y secuencias casi cinematográficas le daban otro ritmo. Recuerdo que utilicé dos fotos de mi mujer cuando era niña, que le dan un cierto realismo mágico. Es una de mis preferidas.

T: En esta historieta sigues lo que podríamos llamar el "estilo español", es decir, un tipo

de dibujo de carácter realista, que aboga por el uso de la referencia fotográfica y la experimentación con el entintado, con rayados, manchas, uso de distintas texturas para entintar... ¿Era éste el estilo que querías practicar o te fue impuesto, para que la impronta de los españoles fuera más uniforme?

IM: ¡Qué bueno eso del "estilo español"! Pero de imposición nada, si acaso influencias mutuas. Lo que pasa es que todos queríamos experimentar, y el trabajo lo permitía. En mi caso, poco a poco fui dejando el lápiz, los rayados, los frotados y demás, piensa que en mi primera historieta casi prescindía del perfil.
Otra cosa fue lo de las referencias fotográficas, puedo contar algún secreto.
Yo usaba tres procedimientos, el primero y más laborioso era montar un ligero *storyboard*, convocar a los amigos con algún pretexto y montar un plató casero, donde "fotografiar" las futuras viñetas. Así, amigos y familia fueron asesinos y víctimas improvisados. Incluso Marta, mi mujer, y yo mismo, con gorra y un ojo extraviado, nos asesinábamos mutuamente en "Trick of the tide" (*Vampirella* nº 38), ella en plan zombie en la última página. Aunque creo que donde peor lo pasó fue en "Old Texas Road" (*Vampirella*, me falta la cubierta y no sé el número) [Se trata del nº 28]. Se comprende, siempre sufre más el que está más cerca.
El segundo, hacerse con libros de cine (había tiendas especializadas), preferentemente monografías de artistas, y luego aderezarlos con bigotes, gafas, barbas, pero era complicado.
El tercero, acercarse de nuevo al mercadillo de los domingos y comprar por cuatro perras números atrasados de fotonovelas. No era cuestión de fusilar nada, pero allí tenías mogollón de rostros desconocidos (o casi) en todos los ángulos posibles, y gestos y actitudes normales, que son las más difíciles de representar. Cualquier dibujante te dirá que es más fácil inventar un par de tipos medievales persiguiéndose a caballo que una familia feliz viendo la tele.

T: El grueso de tu colaboración con Warren se centra en los años 1973 y 1974 (acreditado erróneamente como Munes), donde colaboras con varios guionistas de la casa, ¿Cómo era la relación con ellos, si es que existía? ¿Tenías alguno preferido?
IM: Ninguno, nunca pensaba en el guionista al leer la sinopsis del guión a escoger.
Y relación, tampoco... Es que estaban muy lejos... Y tampoco los hubiera entendido.

T: En estos dos o tres años tu dibujo evoluciona hacia un estilo más pictórico, con un uso de la aguada que parece remitir a las ilustraciones de libros. Creo que el máximo exponente de esta época, y que en alguna ocasión has nombrado como algunas de tus historietas favoritas, son "Oil of dog" (*Creepy* nº 67, de diciembre de 1974) y "Berenice" (*Creepy* nº 70, abril 1975). Curiosamente, ambas son adaptaciones de clásicos literarios, de Edgar Allan Poe y Ambrose Bierce, respectivamente. ¿Las hiciste con especial cariño?

IM: Pues sí, mucho cariño, y eso se nota. "Oil of dog" era un guión con humor, y eso me condujo a un estilo diferente, que luego repetí en "Un negocio floreciente" ["Business is booming", en *Vampirella* nº 75]. Era un estilo un poco grotesco, más libre, más expresionista. Bermejo también cultivaba un estilo así. Daba mucho juego, la aguada lo hacía más artístico. También en "Oil of dog" rendí homenaje a la gran maestra del grabado Käthe Kollwitz.
Con "Berenice", como con "The oblong box" [*Vampirella* nº 49], pude disfrutar del maestro Poe. "Berenice" tiene páginas conceptualmente atrevidas, de las que me

siento orgulloso.

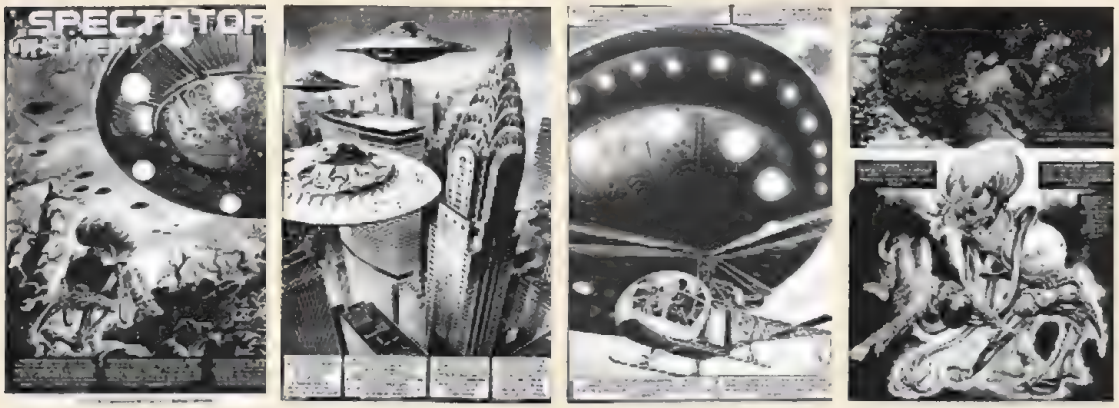
"Nightmare", historieta con guión de Monés aunque fue acreditada a un guionista americano.

T: En Warren te limitas a dibujar, sin participar en los guiones. ¿Te lo propusieron en alguna ocasión?

IM: No me lo propusieron, pero lo intenté. Siempre me ha gustado escribir, y en cierta ocasión presenté tres guiones con muy poco texto, historias muy visuales. Una fue aprobada: "Nigthmare!", en el *Creepy* 66 (como veis, un título muy original). En él, mi buen amigo Jorge perdía la cabeza. Tampoco lo pasó bien en el serial "Archaeus" ["Doctor Archaeus"]. ¿Quién lo pasa bien en el *Creepy*?
Gerry Boudreau le añadió texto y apareció en los créditos como coautor. Hasta hoy, que lo reviso, nunca me entraron ganas de saber si me cambió el sentido de la historia, voy a comprobarlo.

T: Casi siempre dibujas historietas autoconclusivas, con la llamativa excepción de la serie Dr. Archaeus en *Eerie* (Dr. Arkanus en la versión de IMDE / Garbo). ¿Cómo surgió la opción de trabajar en esta serie? ¿Cómo fue la relación con su guionista, Gerry Boudreau?

IM: Siento decepcionaros, me lo encargaron y punto. En cuanto a Gerry, sólo sé que en "Nigthmare!" iba por delante en los créditos. En fin, eso me pasa por meterme donde no me llaman.
Dr. Archaeus era un bonito guión. Bien estructurado y con buen ritmo.
En general, Warren contaba con buenos guionistas, algunos pasaron al cine con éxito.
Y es que el peso debe estar compensado. Creo (no es el caso) que en demasiadas ocasiones los guiones flojean... aunque ellos dirán lo contrario.



Una de las últimas historietas publicadas en Warren por Monés, y de las que él se siente más orgulloso.

T: A partir de 1975, tus colaboraciones con Warren son más escasas y espaciadas, y se aprecia un cambio en tu estilo similar al que usarás pos-

teriormente para ilustrar libros. ¿A qué se debe este cambio en tu estilo? ¿Tuvo alguna influencia el contacto con los nuevos autores franceses, como Moebius?

IM: Moebius influyó, nunca lo negaré, era bueno con los indios y vaqueros, con los proyectos del *Blade Runner* y con los *Garajes Herméticos*. Como creador total yo prefiero al Moebius de *The long tomorrow* que al del *Arzak*. Con el *Garaje* y el *Arzak* se me ponía cara de tonto, y eso que estaba en la movida... Y es que hay historia o no hay historia, aunque siempre habrá quien dirá que sólo yo era el tonto. En fin, quien no haya recibido influencias de Moebius que se levante (¡Quieto, Manara!).

T: Abandonas a mediados de los setenta tu trabajo en Warren para comenzar a dibujar para el Reino Unido, en concreto para la editorial D. C. Thomson en sus cabeceras *Commando* y *Bullet*. Suponemos que no te gustó demasiado, ya que lo abandonaste al poco para volver a Warren, con incursiones posteriores en este mercado. ¿Cómo era tu trabajo para los británicos? ¿Qué diferencias veías con respecto al trabajo con los estadounidenses?

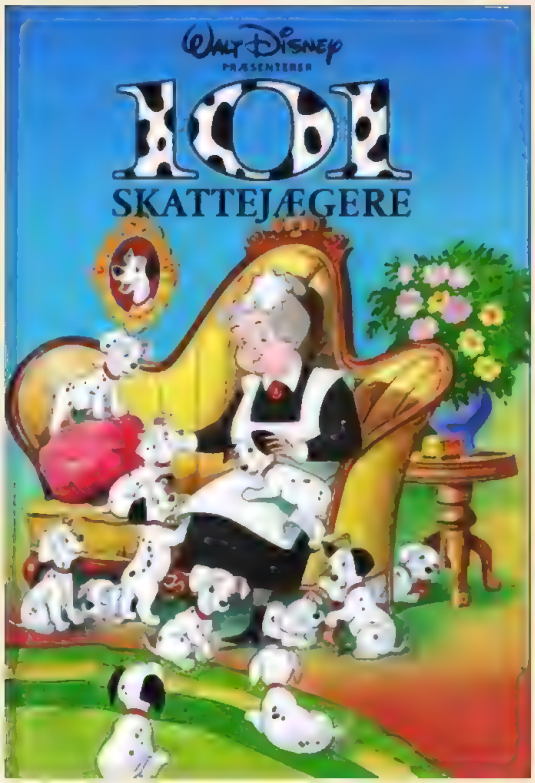
IM: A mediados de los setenta hubo problemas en Oriente Medio, entre Egipto e Israel, y tengo entendido que el propio Warren hacia allá que se fue, a cumplir sus deberes patrios, aunque no me hagas mucho caso. Lo que sí es cierto es que todo quedó bastante colgado y hubo que buscarse la vida. La posibilidad de trabajar con editores ingleses estaba allí, y seguramente yo era el único de la cuadra (qué feo) que no lo había intentado.
Lo del tema bélico fue penoso, el formato era un aburrimiento, una fila de medias páginas en procesión, todas iguales, yo que siempre gustaba de formatos extremos. Y el tema ni te cuento, siempre ingleses buenos con su casco de escudilla y enfrente los malos, yo no podía sino pensar en Boixcar y sus caretos.
Pero todo tiene su parte buena. Si por un casual aparecía en el guión un tanque raro, no un Tiger o un MK IV, que hasta aquí llegaba, sino uno para nota, nos íbamos a casa de Longarón [Jordi Longarón], tío amable como pocos, nos invitaba a un café y entre sus maquetas, libros y revistas, dábamos con él, fijo.
Luego llegaron *Misty*, una revista de historietas de niñas con poderes. Mi experiencia en terror debió hacer temblar a más de una inglesita. Una serie larga de androides y cyborgs, *Droid* creo que se llamaba. Y una de tantas secuelas de Conan. Nunca había hecho nada así y tuve que comprar en las Ramblas de Barcelona, donde los turistas, una espada del Cid, que era lo más parecido que encontré. Luego, venga espejo y polaroid, que manejar un espadón con dos manos no es tarea fácil. Y comprar algunos ejemplares de *Muscle Power,* que uno nunca ha estado para esas cosas (evidentemente, no en la tienda del pueblo).
¿Diferencias? El tiraje no permitía grises, y no había tiempo para llenarlo todo con tramados. Mira por dónde tuve que practicar la clásica técnica del pincel y la mancha, y volver a estudiar a Caniff y a Toth.

T: ¿Además de para Warren y para el Reino Unido, realizaste más trabajo de agencia mientras colaboraste con Selecciones Ilustradas para otras publicaciones?

IM: Recuerdo unas sustituciones, creo que de Suso, para una revista alemana de motos, *Broooooom*, y poco más. Poco después llegó una época agridulce para mi trayectoria en SI, la larga época Disney.

Dos obras de historieta poco conocidas de Monés: historietas de motociclismo para el mercado alemán, e historietas publicitarias para una marca de detergentes.

ILUSTRANDO FANTASÍAS



Uno de sus muchos trabajos para Disney.

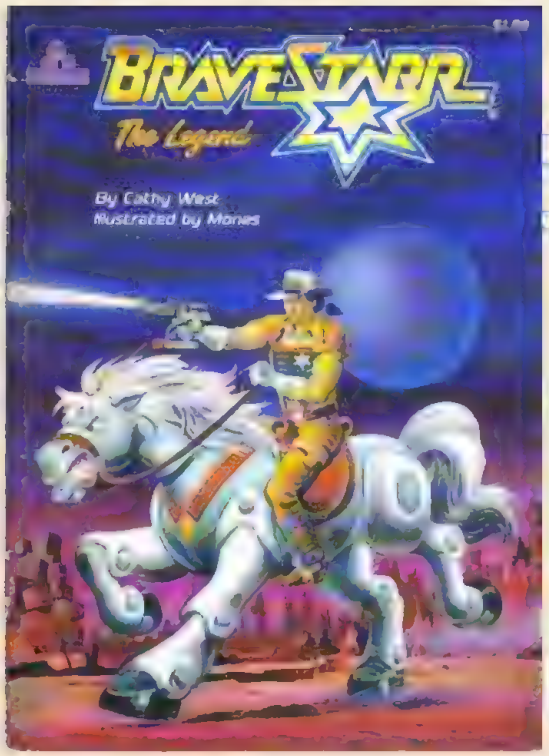
T: Tras esta colaboración apenas vuelves a trabajar en historieta. Te dedicas a la ilustración, trabajo que ya simultaneabas con el cómic en los años setenta, con gran profusión en la Editorial Bruguera. ¿Nos puedes contar algo de esta época de transición, cuando compartías trabajos entre historieta e ilustración?

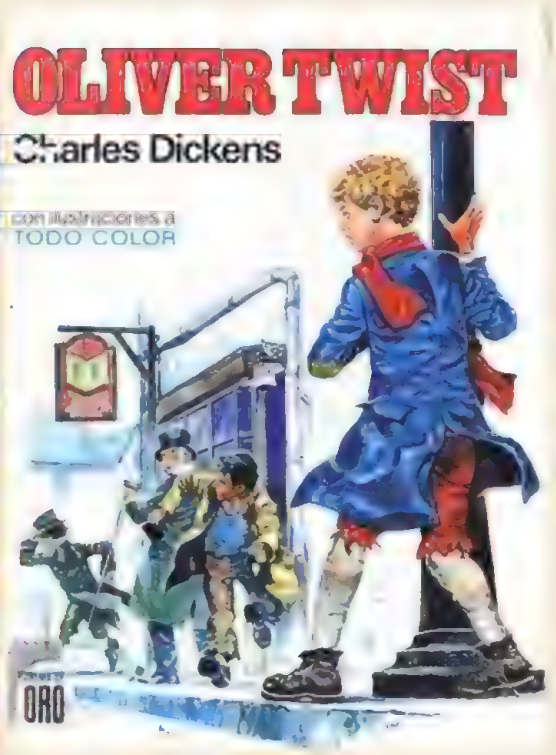
IM: Siempre compartí las historietas con los cromos, incluso cuando la defunción del cromo (como yo lo entendía de pequeño, que el cromo de futbolistas y de series televisivas aún sigue vivo). Yo seguía con promociones en pastelitos, que era trabajo divertido, series cortas en total libertad y donde casi todo cabía. También estaban las carátulas de vídeo, buen refugio para portadistas de novela ilustrada en recesión. El nuevo formato demandaba multitud de nuevas cubiertas para películas clásicas, cuyos carteles estaban ya desfasados (un recuerdo a los grandes ilustradores de pósteres y pintores de murales de cine en la Gran Vía de Madrid o Barcelona).
He sabido que en el pueblo vecino al mío, también al pie de Montserrat, vive ya retirado de la profesión el veterano y venerado ilustrador Mac, el creador de los magníficos carteles de "Los 10 Mandamientos" "Ben-Hur" y tantos otros. Nos vemos ya mismo, es una institución.

T: Decías en la entrevista publicada en el blog de *El Predicador Malvado* que tu primer trabajo ilustrando libros fue para el titulado *La colla dels deu*, de Joaquim Carbó. ¿Cómo surgió este encargo?

IM: Es una bonita historia. Pues sí, fue mi primer libro, y un placer parecido a ver completado el primer álbum con "mis" cromos. Años antes de mi aventura terrorí-

fica, cuando Tusset Street y el *seiscientos* de doble colector, yo acariciaba completar mi salario (nada del otro jueves) con algún trabajillo nocturno. Con calma, organicé una carpeta de cintas con cuatro cosas, y me dirigí a la redacción de *Cavall Fort*, revista infantil que contaba entonces cuatro o cinco años de vida (ahora se acerca a los 50... glup...). Era el romántico y bohemio proceso que no había cambiado, supongo desde Daumier, incluso antes. La cosa cuajó, y salí del bonito edificio construido por Gaudí con el texto para una narración de Joaquim Carbó, principio de una serie: "Els camins... de", en ese caso de la Aventura y dedicado a Ali Bey. La serie tuvo continuidad, y el autor, al que ya había conocido por la redacción, me propuso ilustrar el libro *La colla dels deu* ("La pandilla de los diez" no "La pesadilla de los diez", como he visto por Internet).
Ahora los dibujos me parecen demasiado rígidos y de trazo duro, pero hay quien los encuentra más modernos que otros posteriores (el eterno retorno...). La novela tuvo éxito, lleva un montón de ediciones, y acaba de cumplir 40 años con una nueva y especial cubierta.





T: Como ya hemos comentado, hiciste numerosos trabajos para Bruguera: más de 100 ilustraciones de cubierta de la colección Club del Misterio, y numerosas portadas para la colección Club Joven. Sin embargo, unas eran pintadas y las otras dibujos coloreados. ¿El cambio de estilo era impuesto, buscado o casual?

IM: Bueno, pues resulta que a principios de los ochenta aterrizaron por Bruguera (nunca los había visto antes) dos grafistas argentinos muy capaces e innovadores, Nesle Soulé y Spagnuolo. Yo por entonces ya era un ilustrador de la casa, pues tras los cromos vinieron muchas otras cosas, cuadernos de colorear, un bonito *Oliver Twist*, etc.
Supongo que cayeron bien a la editorial y yo a ellos, pues en poco tiempo se hicieron con el diseño y dirección de varias colecciones y yo con el encargo de no

menos de 250 cubiertas. Aquí vino lo del Club del Misterio, 100 cubiertas completas, donde aparecen otra vez Marta, mi hijo Marc, que ya ha crecido y ahora es ilustrador y diseñador, y yo mismo, a la vez que gánsteres de guardarropía, espías varios, asesinos y detectives a mogollón. A mí sigue gustándome mi trabajo, "retro", como convenía, y el de Neslé en el más puro estilo "pulp" de los cincuenta.
Aquí debo agradecer a Marta su colaboración, pues, más aficionada que yo a la serie negra, tuvo la paciencia de leer la mayoría de historias para sugerirme una cubierta decente, que, por supuesto, no desvelara el final.
En los 100 volúmenes de Club Joven me limité al pluma de la cubierta, que alguien de la casa coloreaba.
También una serie de cuentos infantiles y una preciosa de ciencia ficción, Colección Naranja, con extraordinarios clásicos que, éstos sí, llegué a leer.
Vistos en conjunto, los diseños de ese par de grafistas del otro lado del charco modernizaron el panorama editorial.
Cuando se acabó el negocio Bruguera yo tardé bastante tiempo en cobrar la deuda. Supongo que, en el mejor de los casos, al par de grafistas les pasó lo mismo... Me entran ganas de averiguar qué ha sido de ellos... Recordar tiene esas cosas.

T: Pero en ilustración no solo has trabajado con todo tipo de libros, sino que hay una parte de tu labor que aunque mayormente desconocida, es recordada con nostalgia por muchos de los niños de la época. Durante años fuiste el ilustrador de los juegos de mesa de la empresa Cefa, entre los que se contaban los míticos Imperio Cobra, La Ruta del Tesoro o Misterio. ¿Cómo contactaste con la empresa?

IM: Pues sí, todo tipo de libros y editoriales, y para un montón de países: Random House, Egmon, Golden, Escholastic, Xenos, Richter, DK, Harper Collins, Silver Burdett, La Galera... Tengo incluso unos libritos de una Biblia para niños y una *Blancanieves* en japonés.
Pero no quisiera dejar de hablar, aunque sea por un momento, de Disney; eso fue punto y aparte, algo que no se parece en nada a ningún otro trabajo. Con Disney no existen medias tintas, o eres de los suyos y te adaptas totalmente, o trampeas con tus métodos y eres un marginal mientras puedas. Yo escogí este último camino, y sorprendentemente no me fue del todo mal. Tengo grandes amigos, verdaderos profesionales en Disney, imbuidos de su filosofía, como Francesc Mateu, recientemente fallecido, o Pepe Farré, compañeros como Güell, Cardona y otros, todos grandes maestros, pero, creedme, ser de la familia Disney era agotador. Imaginad enfrentarse con los números de Pantone de todos los bichos del bosque de Bambi, los diez o más colores diferentes de cada p... enanito de Blancanieves, y así una página tras otra, y páginas y páginas abarrotadas con 101 perros cada una. Súmale a eso un *dossier* entero de modelos de cada personaje en todas las posiciones, para que no te desvíes un pelo. Y para colmo, cuando ya has acabado con los *concepts* y los bocetos, los envías, y los recibes más tarde, con papeles transparentes incorporados, donde unos listos (de buen rollo) han justificado su sueldo mejorando (faltaría más) tu trabajo. Con el ordenador y los programas de color, todo eso de imitar *pantones* a pincel limpio ha pasado a mejor vida, pero lo nuestro fue duro... Y si no hubiera sido por Marta (de nuevo Marta), nunca habría podido imitar más que el negro de la bruja... ¿Habéis pensado alguna vez cómo se consigue el color de Bambi?... Marta, ¿cómo lo hacías...?
Hablemos de Cefa. Cefa fue mi primera incursión en el mundo de los juegos, y mi contacto fue por casualidad, pues ellos estaban en Zaragoza. El caso es que un día, para una colaboración, y no recuerdo por medio de quién, conocí a Pepe Pineda, el *alma mater* del invento. Él estaba en Barcelona, en otras cosas, pero pronto se fue a Zaragoza a vivir y a trabajar de creador de juegos a dicha empre-

sa. Los mejores juegos (y fueron bastantes, los "enfermos" de Cefa los recuerdan todos) los confeccionamos a medias, y a trescientos kilómetros de distancia, sin fax, sin *courier* y naturalmente sin correo electrónico.

Uno de los juegos de mesa, éste dedicado a Drácula

T: ¿Cómo elaborabas estas ilustraciones? ¿Qué indicaciones seguías?

IM: El proceso era tal que así: él [Pepe Pineda] pensaba el juego en su despacho junto al Pilar, y cuando lo tenía claro, se desplazaba un fin de semana al piso de sus padres junto al Camp Nou. Yo iba para allá, justo después de comer, porque nos podían dar las tantas, contándome y yo tomando notas de tablero, logo, caja, fichas, cartas y demás cosas. ¡Atención! Nunca me contaba las reglas del juego, era inútil. ¡De verdad que no las sé! Nunca jugué con mis hijos con el Impero Cobra (¡desnaturalizado!). Lo cierto es que a ellos, con tal mogollón de juegos por casa, nunca les faltaron compañeros de juegos. Luego mandaba un paquete con los bocetos... Por Renfe Paquexpres o algo así, y lo mismo con los originales. Con los últimos juegos, en tres dimensiones, Pepe debía proporcionarme un troquel perfecto previo. El compás y el cartabón nunca fueron mi fuerte, y los niños se hubieran vuelto locos.
Hace unos pocos años coincidimos en otra empresa de juegos de Barcelona y volvimos a colaborar un tiempo, pero la magia de aquellos juegos de Cefa (Cobra, El Cetro de Yarek, La Calle Morgue, Misterio, Dagón, El Yeti...) es irrecuperable. Bueno, para eso están los coleccionistas, los "enfermos de Cefa". ¡Gracias, amigos! ¡Y gracias, Pepe!

T: ¿Este trabajo con juegos de mesa qué supuso en tu carrera?

IM: Desarrolló mis capacidades, entré en el mundo del juego y pude durante veinticinco años (hasta hace un par, solamente) copar gran parte del catálogo Educa, un gran orgullo para mí.
Cefa fue para mi el lugar donde seguir el rollo Creepy (más *light,* claro está), el rollo espada y brujería, el rollo Conan (aquel de la espada de las Ramblas), todo este bagaje un tanto canalla, un tanto pre-juego de rol. Es lo bueno que tuvo, y lo que esos amigos de 35 años aún recuerdan con cariño.

T: Hiciste múltiples trabajos para Educa (sobre todo puzles), hasta mediados de la primera década del 2000. ¿Qué nos puedes contar de esto? ¿Por qué finalizó esta colaboración?

IM: Trabajar con Educa también fue fantástico. Veinticinco años es media vida, y en las temporadas de intenso trabajo (otoño e invierno) pasaba en Educa tres y cuatro días enteros, preparando bocetos, participando (de aquella manera) en la creación de juegos y puzles por un tubo que llenan armarios de mi casa.
Por cierto, aunque hayan pasado más de veinticinco años, que quede claro que nunca simultaneé las dos empresas, quizás se solaparon un poco, pero nada más, que hubiera sido feo.
En Educa también tuve suerte con Castañer, el creativo. Que quien te pida un trabajo sepa lo que quiere es un lujo casi inalcanzable en estos tiempos en que

muchos directores artísticos no saben hacer una o con un canuto. Dirán que no hace falta: pues yo creo que sí. Castañer sabía hacerlo, sabía con cuatro rayas montarte el croquis de una caja, incluso sabía (eso ya era mecánica recreativa) dibujar el mecanismo de cualquier aparato en un pispás. Hablo de él en pasado porque, sabio como es, se prejubiló, montó un hotel en el sur de Marruecos, y allí que se fue con su mujer, su querido 4x4 y sus pinceles a atender huéspedes y pintar dunas. Ya tardamos para ir a visitarlos.

¿Por qué finalizó? Varios motivos: la marcha de Castañer, un producto fallido que nos ocupó un año y medio, con proyectos, personajes y construcciones varias, algo inédito para mí, y que por problemas de, supongo presupuesto, se murió poco a poco. Y qué caramba, los tiempos cambian, y los estilos, y las gentes, y el ordenador llegó y se ha quedado. No pasa nada.

Otros trabajos de ilustración de estos últimos años

T: En los últimos años sigues diversificando tu labor en ilustración. ¿Cuáles han sido los proyectos más reseñables de estos últimos años?

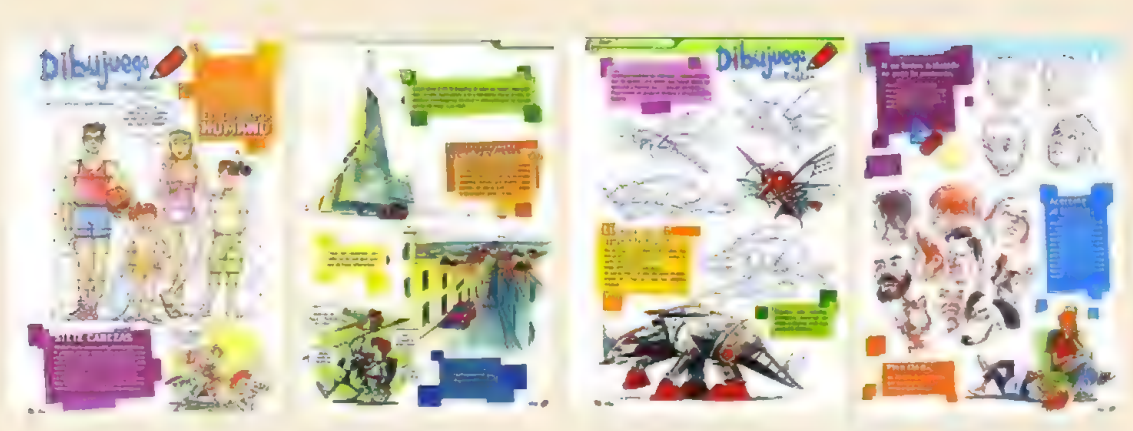
IM: Pues más diversificado que nunca. En los últimos años podemos hablar de treinta libritos infantiles, *La Biblia para niños* para Egmont (dos años de trabajo y un bonito viaje a Copenhague), catorce o quince libritos más de vehículos para Estados Unidos que yo dibujaba y otros (varios, entre ellos mi hijo) pintaban con un programa informático. Más libros de clásicos juveniles, cuatro de animales, que dibujé y pinté en su totalidad y que aún espero ver publicados (mira que les cuesta a los editores mandar un paquetito, aunque sea a cobro revertido). Una buena cantidad de libros para Alemania, con la agencia Comicon, algunos de los más bonitos que he ilustrado nunca, libros como los de mi infancia, con ventanas que se abren y cierran, otros con sonidos (de éstos, entonces, no había); y de nuevo he tenido suerte: Christof, como Castañer, como Toutain, sabe lo que quiere, sabe expresarlo y además es muy buena gente. Para un *freelance* semisolitario eso es un gran valor añadido. Muñequitos y vehículos corpóreos superdivertidos (qué voy a decir yo) para otra empresa de juguetes; una asignatura que tenía pendiente. Y una cosa que me encantó sobremanera, más de tres años publicando seis páginas mensuales "enseñando" a dibujar a chicos/as en la revista *Dibus*, de Norma.

Estos dos últimos años, los chicos del grupo *Anímic* (en el que toca la guitarra mi hija Nuria) me han encargado el diseño de las cubiertas y los interiores de sus dos CD. Nunca había hecho una cubierta de disco (es de las pocas cosas que me faltaba por hacer), y el trabajo ha sido superinteresante. Los de *Anímic* saben siem-

pre lo que quieren, no sólo musicalmente, sino en el aspecto gráfico, y trabajar con ellos ha sido de lo más enriquecedor. La primera cubierta respondía a la estética de los álbumes del folk-rock de los setenta, mezclado con mis personajes-bicho. La segunda, totalmente diferente, muestra a los componentes de *Anímic*, jovencitos, en plan exploradores, y es que el disco va de aventuras. "Himalaya", se llama. (Ambos son muy buenos, y no es amor de padre... Bueno, también).

T: Te dedicas también a la enseñanza del dibujo, ¿no es así?

IM: El caso es que con dos amigos monté hará más de 25 años la primera escuela de dibujo y pintura para niños y mayores del pueblo. Duró lo que duró y me quedé con las ganas, pero eso del *Dibus* me ha vuelto a despertar el gusanillo. He dado talleres de ilustración y cómic para niños de forma esporádica. De dibujo, con personas de la tercera edad, y tengo previsto uno de ilustración y acuarela para adultos en breve.
El otro día me dieron una alegría. Un alumno de una escuela de ilustración de renombre me contó que allí nadie pilla un ordenador si no ha practicado antes con las técnicas de toda la vida, y es que es triste la homogeneidad que se consigue con la mayoría de programas de ilustración. Ya sé que puedes hacer que parezca acuarela, óleo o lo que sea, pero lo cierto es que pocos profesionales lo consiguen. (¡Felicidades, Miguel Navia, por conseguirlo! Y a fin de cuentas ¿acaso no existe la acuarela y el óleo, fetén?



Cuatro páginas de su colaboración didáctica en la revista *Dibus!*

EN CATALÁN: *CAVALL FORT, EN PATUFET*

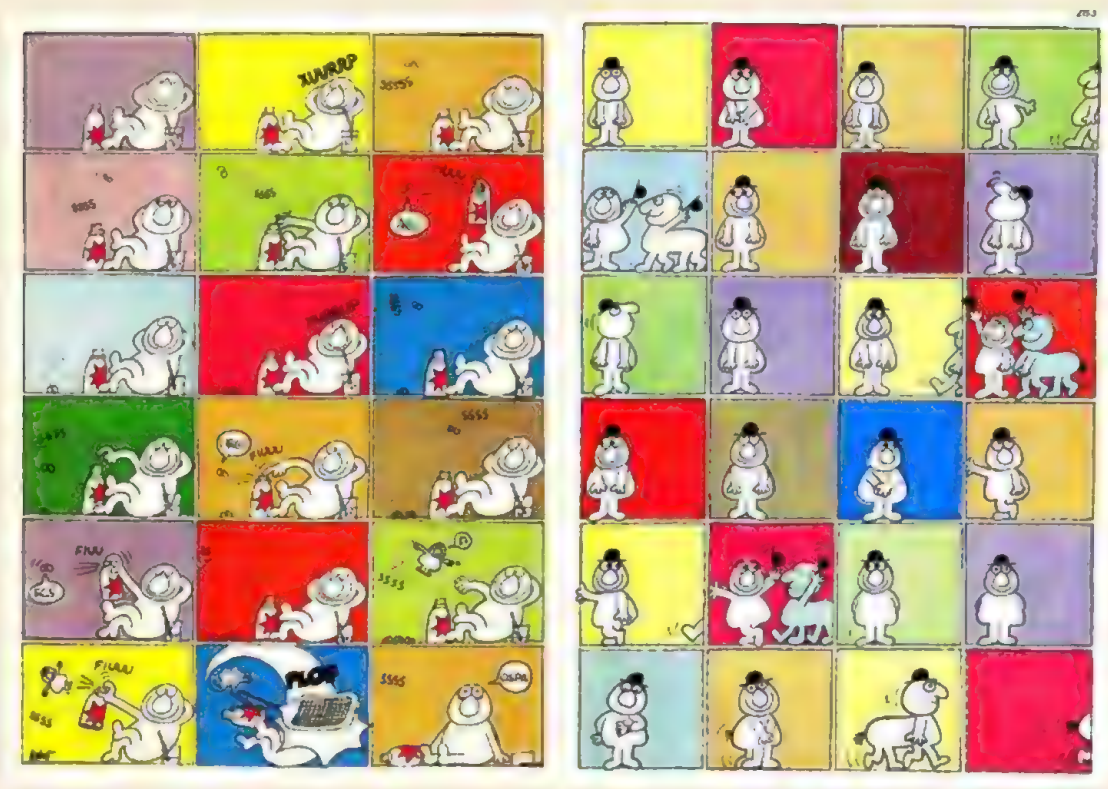
T: Hemos hablado un poco antes de tu relación con la cultura catalana. Uno de los trabajos que te imbrican con Cataluña es tu colaboración en la revista *Cavall Fort*, en los setenta, con el personaje Pep Antic y más recientemente con ilustraciones para sus portadas. Pep Antic contaba con guiones de Albert Jané y dibujos tuyos, ¿qué nos puedes contar sobre este personaje y su repercusión en la revista y los lectores?

IM: Me gusta colaborar con la cultura catalana ni más ni menos que con cualquier otra. He publicado más libros en inglés, alemán o danés que en catalán o castellano, por pura casualidad; aunque siempre tendré claro que la catalana y la castellana son mis culturas.
Albert Jané es un gran tipo. Él tradujo gran parte de las historietas francobelgas al catalán, fue director de *Cavall Fort* muchos años, y Pep Antic fue un personaje raro, no consigo recordar si la idea fue de él o mía, seguramente salió conversan-

do; siempre tuve la idea de un personaje que estuviera presente, casualmente, en los momentos cruciales de la historia , siempre con el mismo careto, pero sin recurrir a una máquina del tiempo, algo así como un tatatarabuelo de diferentes generaciones. Duró muy poco, y los guiones, a pesar de ser de Albert, no me hacían mucha gracia; sí en cambio los gags paralelos y fuera de época en plan Monty Python que entre los dos añadíamos. De la repercusión nunca supe nada, y dudo que nadie se acuerde de él... ¡Bueno, sería una magnífica sorpresa!

T: ¿Qué otros trabajos realizaste para *Cavall Fort* y qué relación te une a la revista, todavía activa?

IM: *Cavall Fort* fue mi primer cliente, cuarenta y un años hace exactamente, y aún sigue ahí, bien... La última colaboración fue el año pasado... ¡Rosa! ¡Que estoy aquí!
Las colaboraciones han sido sin prisa pero sin pausa, y algunos de mis mejores trabajos han sido para esa revista. Recuerdo unas cuantas cubiertas, una en particular que fue elegida para exponerla en los 40 años de Cavall Fort. La muestra se llamó *40 cubiertas para 40 años*, y allí estaba yo, junto a Viladecans, Tàpies y 37 más. Una gozada. Recuerdo una adaptación en dos páginas de cómic de "Ante las puertas de la ley" de Kafka, algo nunca visto. Otra de Pere Calders, una muy bonita también en cómic del poeta Foix, y hace pocos años una adaptación bastante larga y en color manual de "L'Horlá", de Maupassant. Y en el futuro... pues por mí que no quede.



Dos historietas para En Patufet, firmadas como Isidre.

T: Trabajaste en la segunda época de *En Patufet*, también en los años setenta. ¿Qúe trabajos se publicaron aquí?

IM: A las órdenes de Pere Olivé ilustré biografías, narraciones, una serie dedicada

a las ermitas románicas y unas pocas historietas de una sola página, sin palabras, con muchas viñetas y uno o dos personajes, que creo son incalificables. Voy a desenterrar alguna.

T: Nos llama la atención la adaptación en historieta en dos partes de una de las obras catalanas clásicas, *Mecanoscrit del segon origin,* de Manuel de Pedrolo, en la editorial L'Atzar. Desconozco la obra en sí, ¿nos puedes contar algo del proyecto?

IM: Esto ha sido una pena. La novela juvenil en catalán más leída, recomendada durante años en las escuelas, y con una adaptación al cómic, yo diría que correcta, durmiendo años y años en una estantería polvorienta.
Y es que la cosa empezó mal, digamos de forma azarosa. Conocí a un pequeño editor que regentaba una pequeña editorial con el nombre premonitorio de L'Atzar (El Azar), dedicada a editar libros de lectura para la enseñanza. Un día se le ocurrió contactar con Pedrolo y pedirle los derechos para adaptar la novela al cómic, en un par de álbumes cortos y en blanco y negro, que el presupuesto no daba para más. Se consiguió, pero al poco desapareció la minieditorial, murió Pedrolo, no conseguí contactar con el ex-editor, nadie sabe donde andan los originales (unos cincuenta) ni quién tiene los derechos de la adaptación, si es que los hay. Lo dicho, una pena.

Dos páginas de Mecanoscrit del segon origen.

T: También son frecuentes tus colaboraciones para editoriales que trabajan habitualmente en lengua catalana, como Pirene o La Galera. ¿Esto es así por ideales, por comodidad, por cercanía, por pura casualidad?

IM: Llevo cuarenta años trabajando con agencias, con la incomunicación de la distancia, idiomática y de filtro intermediario que eso comporta (al margen del tema comisiones). Reconozco tanto las virtudes del trato directo (*Cavall Fort*, Educa, todas las editoriales barcelonesas, que son legión) que nunca quise un

agente para el país. Incluso fui reacio, durante años, a disfrutar de los beneficios de internet, como el correo, y era de los pocos que entregaban en mano los originales, por el puro placer del contacto humano.
Porque vivo en Cataluña y porque soy bilingüe militante, toda relación estrecha con un autor me interesa. Los cinco o más títulos ilustrados con Oriol Vergés, los cuatro con Carbó, mis colecciones de Kalkitos con el amigo Félix y tantos otros me han proporcionado enriquecimiento humano. Internet te aísla en tu casa, pero más tarde he comprobado que el correo electrónico nos ha devuelto la facilidad de la comunicación reposada, la emoción de la sorpresa en el buzón, como en aquellos tiempos en que en él podías encontrar algo más que extractos bancarios.
Decía Miguel Ríos «El teléfono es muy frío...». Si nos esforzamos en no hacer del correo electrónico una llamada de texto, con sus abreviaciones y sus letras cambiadas, si nos tomamos un tiempo, quizás recuperemos algún día el placer de la correspondencia... buf.

O sea que podríamos decir que mis ¿frecuentes? colaboraciones con editoriales catalanas, las que apuntas y más, lo han sido por el conjunto de esos motivos. Facilidad de relación, proximidad, lo que comporta comodidad y también, aunque no en primer lugar, un cierto ideal de país.

Páginas de Isidre Monés para *Cavall Fort* publicadas en el siglo XXI, entre ellas una adaptación de L`Horlà de Maupassant, un relato de horror.

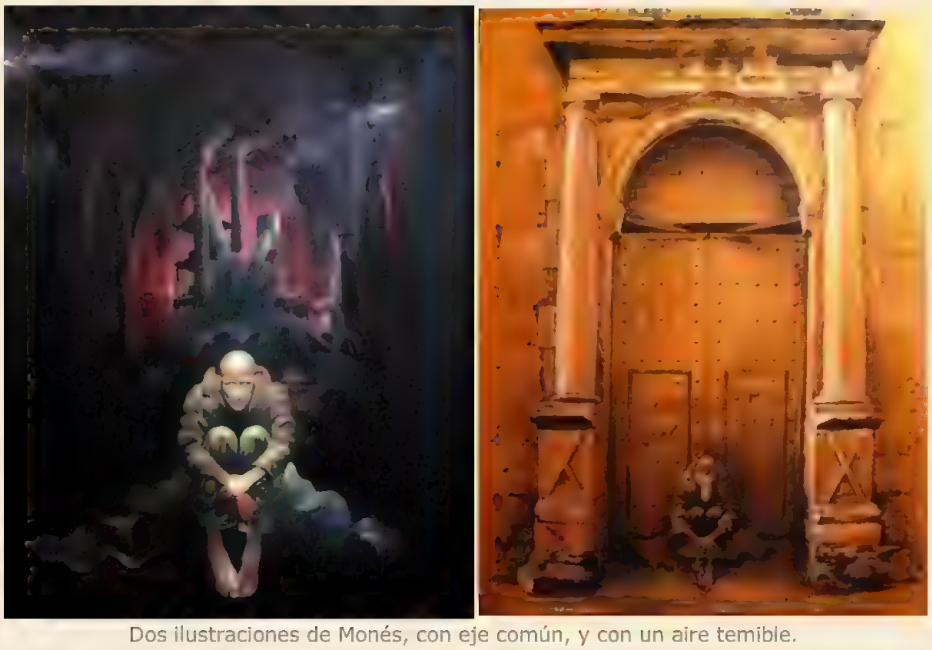
EL HOMBRE TRAS EL LÁPIZ

T: En las entrevistas que hemos podido leer señalas múltiples y variadas referencias para tu trabajo: la pintura figurativa, los prerrafaelitas, Klimt, Sargent, Waterhouse, Puvis de Chavannes, Turner, Fortuny, Sert, Vayreda, Morera y Galicia, Solana, Casas, Munch, Alma Tadema, Monet, Racham, Pyle, Rockwell, Longarón, Fernando Fernandez, Miralles, Sanjulián, Arinouchkine, Bougaeva, Gardenghi, Imai, Bataglia, Blasco, Toppi, Moebius, Sió, Ortiz, Bermejo, Beà... ¿Todos estos autores han influido de alguna u otra forma en tu trabajo? ¿Y esta influencia ha sucedido por etapas, como ya comentamos antes con el cambio en tu línea de dibujo avanzados los setenta, quizás motivada por Moebius?

IM: En esta relación quise, con toda intención, mezclar genios del arte con comiqueros e ilustradores, indicando que las influencias llegan de todas partes, incluso sin darte cuenta. Razonar un poco la trascendencia y la cronología puede ser un buen ejercicio, sin duda para mí.

Mis primeras influencias fueron los bonitos dibujos a lápiz de mi hermano cuando viajábamos (poquito) en familia, y que yo pretendía imitar, así como sus carteles en témpera (Academie, Tálens) de las representaciones teatrales de su grupo amateur.
Los cuadros de Rusiñol y Casas, principalmente la colección de dibujos al carbón de este último, expuestos en el Museo de Arte de Cataluña, en su antigua sede del parque de la Ciudadela, que solía visitar con mi padre. Y en otro orden, los cromos de Vicente (aquellas *Razas Humanas*), los de Conde y, por qué no, el arte pop de las felicitaciones navideñas de Ferrándiz. Un descubrimiento maravilloso, aunque suena a cursi, fue un libro de buen tamaño, *Las obras de los grandes museos*, que llegó a casa pagado en módicos plazos. Fue una revelación.
En mi primer estudio de publicidad descubrí al gran Norman Rockwell y sus cubiertas del *Post*, influencia que aún persiste.
En el estudio bohemio y con los amigos pintores descubrí el abstracto visitando galerías con Jorge (informalista, él) y a Mir, Munich, Chagall, y el románico (sorprendentemente gráfico) en un viaje al Pirineo catalán, con el expresionista Gabriel. En Grafis, los sofisticados diseñadores de que antes hablé, y que influyeron a una generación... o tres.
En la última agencia, la de Tuset Street, vino la eclosión de manos del *hippismo* de Klimt, Mucha, Breadsley, Waterhouse, Alma Tadema y los prerrafaelitas, modernistas y simbolistas en general. Mi mayor influencia hasta hoy.
Luego de todo eso descubrí los cómics, ya sabéis, Battaglia, Toppi, Beà y compañía, años más tarde Moebius, y el más expresionista cómic de Muñoz.
Como ilustrador, mis influencias son varias. Las más clásicas, Rackham, el ruso Bilbin, el francés Dulac, los catalanes Llaverias y Junceda, y Howard Pyle, Remington, Tom Lovell, Bob Peak (el del cartel de Camelot), Sanjulián, los dos Segrelles y tantos que aparecían en el anuario "Ilustrators".
Del libro infantil menciono varios de los que aparecen en el catálogo anual de la Feria de Bolonia, catálogos que suelo coleccionar y admirar con delectación.
Últimamente, que he vuelto a interesarme en la pintura como autor, admiro a los grandes del realismo mágico ¡Realismo, por fin! López, Toral, Alcorlo, Naranjo y el expresionismo clásico del gran amigo Gabriel Martinez (Rigo).

Pero, ¿a quién puede interesar eso?



Dos ilustraciones de Monés, con eje común, y con un aire temible.

T: Ya hemos dicho que eres versátil. Reconoces que para ser dibujante en España hay que se un "todoterreno". ¿Esto lo ves como una ventaja o como un obstáculo? ¿Te hubiera gustado especializarte en una técnica o un tema concreto?

IM: El aburrimiento es la muerte, pedí no trabajar en libros largos de Disney cuando era un buen negocio, con el dólar por las nubes, por aburrimiento.
El cómic me dejó a mí, y a muchísimos, al tiempo en que ya no podía más con tantísima viñeta.
No comprendo al especialista, que sólo ilustra temas marinos... Partiendo de que en nuestro país esto es casi imposible, yo no lo quiero para nada.
Levantarse cada día (es una exageración) con un par de trabajos, de retos, distintos, sobre la mesa, no tiene precio (muchos editores se valen de eso, je je).
Eso tiene sus inconvenientes: puedes llegar a ser aprendiz, aunque aventajado, de mucho, y maestro de nada, o poco; puedes no ser reconocido en tu estilo, si son tantos.
Puesto en la balanza, no me quejo de la opción... forzosa en parte, no creas.

T: Respecto a tu técnica, comentas que eres un autor "clásico", que prefieres trabajar con técnicas tradicionales mejor que digitales. ¿Qué técnica dominas mejor, o es más cómoda para ti?

IM: No es sólo una opción, llevo cuarenta años practicando el lápiz, la acuarela, la tinta, el pastel y demás. ¿Podría alcanzar esa profesionalidad con el ordenador?
No creáis que lo tengo totalmente olvidado, hago mis cositas; escaneo, mando originales por internet, aplico fondos con la varita mágica y así evito el odiado aerógrafo (lo odio tanto que siempre luché por hacer mis personajes Disney a pincel, y lo conseguí). Pinto en pantalla escenas sencillas con volumen.
Pero una ilustración compleja y comprometida, siempre a mano... por ahora.

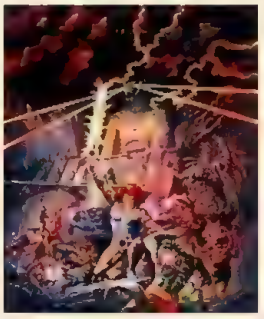
La versatilidad del Monés ilustrador.

T: Has reconocido no ser un gran aficionado a la novela negra, a pesar de haber ilustrado decenas de portadas de esta temática. ¿Te pasa lo mismo con la ciencia ficción y el terror, otros de los géneros que más has cultivado? En tus perfiles biográficos de los años setenta se te vendía como un amante de la parapsicología y del trabajo nocturno...

IM: Aquí había un poco de teatro, ¿acaso no hablamos de revistas de terror? Mentir no mentía, me interesaba la parapsicología más que ahora, y trabajaba más de noche que ahora (la edad no perdona), y es cierto que vivía justo al lado de un campanario de sesenta y tres metros que no callaba nunca.
Me gustaba la ciencia ficción más que ahora, y el terror bueno, Poe, Lovecraft y King lo justito.
Odio el cine de terror, me aburre el de suspense y me encantan *Blade Runner*, el primer *Alien* y el primer *Terminator*.
Releo los cuentos cortos de Kafka, "La muralla china", "La condena", este verano llegué a terminar "El castillo" (no confíes del todo del que diga que lo ha leído completo). Sueño en adaptar Kafka al cómic, quizás mi único sueño comiquero.
Leo muy poca novela y bastante ensayo, aunque suene mal.

T: Has desarrollado (estás desarrollando) una obra personal, sin fin lucrativo, sólo por divertimento, con pinturas en las que los protagonistas son... ¿patos?

IM: Pues sí, desarrollo una obra personal, pero desde los años setenta. En 1977 expuse por primera vez, aunque siempre ha sido algo esporádico y de corto alcance. En varias ocasiones junto a Marta, que pinta al pastel bonitos objetos, sabiamente iluminados.
Lo de los patos, dicho así parece muy tonto, déjame razonarlo un poco.
Cuando dibujo o pinto de forma personal (sin fin lucrativo tampoco es la palabra, en ocasiones veo muertos, digo, consigo vender alguno) no quiero sufrir, y para mí, pintar al óleo es sufrir, pintar a la acuarela, a tamaño grande, aunque llevo con ella muchísimos años (gané un premio de acuarela a finales de los sesenta), es una lucha.
O sea que, si quiero ser feliz, dibujo a lápiz o al pastel, y ahora también pinto al acrílico, cansado de que galeristas conspicuos me alertaran de que el papel vende poco.
Me gustan los simbolistas, los románticos alemanes y los catalanes del XIX, Urgell y Vayreda los que más, y los realistas más o menos mágicos actuales aludidos antes.
Me gustan las escenas urbanas y rurales con arquitectura más bien deteriorada.
Me gustan las ruinas, como a los románticos, pero más que las góticas o clásicas, las que ha ido dejando la revolución industrial, estaciones olvidadas, colonias obreras, fábricas.
Me gustan los personajes vestidos de manera extraña (¿no eran Friedrich y Fortuny los que vestían a la gente de forma anacrónica?).
Me encanta la idea, desde el barroco hasta ahora mismo de representar animales como personas (el ochenta por ciento de los cuentos para niños van por ahí).
Creo que los patos son seres libres, inofensivos, un poco torpes en tierra, viajeros, bohemios, un poco pringaos, sumamente simpáticos, y siempre a la merced de rapaces varias.
Lo mezclo todo y me salen esos cuadros, ahí tenéis alguno.
Pero no se acaba todo ahí, pienso pintar otras cosas.



Obras de illustración de Monés, para puzles y para la agencia alemana Comicon, con la que lleva trabajando más de diez años.

T: Por lo que hemos podido leer, eres una persona "sencilla"; vives apaciblemente en un pueblo de Barcelona (Esparraguera), te gusta la naturaleza y los viajes cortos, el estar rodeado de tu familia... Siempre tienes muy presente a tu familia: con frecuencia la has usado como referente fotográfico (incluso a ti mismo), tu mujer ha colaborado profesionalmente contigo, y últimamente has ilustrado las portadas de los discos del grupo de tu hija. ¿Nos equivocamos al definirte como un "padrazo" amante de los placeres sencillos?

IM: Sencilla en el sentido de que no me gustan los coches caros, los viajes a las Bermudas y cosas así, sí que lo soy, aunque me complico la vida como cualquier hijo de vecina.
Fuimos de los primeros en huir de la ciudad al casarnos en el 70, cuando aún no estaba de moda. "La ciudad no es para mí" decía el Paco Martínez (ahora, la mayoría de nuestros amigos viven por ahí, más o menos adosados). La naturaleza, pues, gusta a la mayoría, sobre todo al que la tiene lejos, que alguien dijo que el pintoresquito bucólico es un invento ciudadano.
Lo de los viajes cortos es cierto, y no sólo por un motivo económico, que también. Durante tres años escribí y presenté un programa semanal en nuestra emisora municipal que llevaba el título de "Excursiones ilustradas", seguramente por influencias profesionales que nadie podría adivinar. En él alternaba noticias de actualidad, recuerdos y anécdotas propias (cuanta razón tenía Toutain) y teorías artísticas, con música de los sesenta y setenta y viajes de corto vuelo. Me refiero a excursiones por Cataluña y viajes de primera mano por España.
En ellos razonaba que la emoción del viaje se funda básicamente en dos bases. La simple traslación y la aventura que esto conlleva, y el hecho de encontrarte con un paisaje, arquitectura, clima, gentes y costumbres diferentes del propio.
Un viaje al confín del mundo, a mí, seguro, me daría estrés, posiblemente calor (lo odio) y seguro que no podría enrollarme con la gente.
Este verano fuimos a Cantabria. Paisajes maravillosos, picos, playas con mareas, arquitectura popular prodigiosa, y mucha gente con quien conversar. Y encima, con diez grados menos de temperatura. ¿Alguien da más? ¡Maravilloso!
Además, y no es poco, lo provocador que resulta contar en septiembre tu viajecito a los amigos, entre sus periplos vietnamita, cairota o cancunense.
Estoy superorgulloso de mi familia. Cuarenta años con Marta son muchos años. No hubiera concebido ser *freelance* sin estar junto a ella en casa, colaborando siempre, buscando *pantones* imposibles y pintando enanitos sin desfallecer. Qué puedo decir de Marc, magnífico profesional de la ilustración y el diseño, sin yo haberle inducido a ello (al menos que yo sepa) y de Nuria. Geógrafa, componente del grupo Anímic (¡qué menos que colaborar dentro de mis posibilidades en sus discos! A propósito, escuchadlos, merece la pena).

Monés y familia: con su señora, Marta; ésta con el hijo de ambos, Marc; Marc con Nuria, su otra hija; carátula de Monés para uno de los discos del grupo Animic, del que forma parte Nuria.

T: Queremos finalizar la entrevista con dos preguntas, la primera de ellas clásica: ¿cuáles son tus próximos proyectos?

IM: Bueno, uno ya va siendo mayor, pero los proyectos mantienen vivo.
Más juguetes divertidos. Dar el curso de ilustración y profundizar en la teoría de la enseñanza del dibujo. Aprender de una vez el tema de las capas en el photoshop, que se me resiste. La web que me monta el Marc. La página de MySpace que me ha hecho mi hija Nuria.
Excursiones en caravana con Marta. Dibujar y pintar en acrílico "patos y demás".
Repetir en otra plaza la experiencia de la exposición de Sigüenza.
Un proyecto sobre leyendas y arquitectura cántabra.
Presentar un proyecto de cuento infantil con dibujo y guión propio (llevo treinta años diciéndolo).

T: Y por último, ¿tendrías interés en volver a realizar historieta?

Pues la verdad es que hay la posibilidad de un álbum de tema medieval para Alemania. Y el sueño de mi vida, illevar Kafka al cómic! Es posible, lo conseguí un poquito en *Cavall Fort* y en *Rambla* (recuerdos a Beà). Si alguien está interesado en el tema, que no se corte para nada.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR; ISIDRE MONES (2010): "ENTREVISTA A ISIDRE MONÉS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILA / BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/entrevista_a_isidre_mones.html

RAFAEL AURALEÓN. VIÑETAS DE HORROR Y DEMENCIA (SEVILLA, 05-III-2010)

Autor: JAVIER ALCÁZAR

Notas: Repaso a la torturada biografía de Rafael Auraleón, un dibujante enigmático a la vez que uno de los que mejor supieron captar la esencia del horror con sus dibujos. Este texto se ha beneficiado de las pesquisas de Jaume Capdevila y las declaraciones de los autores Josep M. Beà, Luis García, Manel Domínguez Navarro y Marcel Miralles. En la imagen, Rafael Aura en los primeros ochenta.

RAFAEL AURALÉON
VIÑETAS DE HORROR Y DEMENCIA

-Tú llevas mucho tiempo trabajando. ¿Por qué no has conseguido un éxito popular o de prestigio como otros artistas de aquí, como Maroto, Pepe González, etc.?
-Porque no soy tan bueno como ellos.

Algunos autores de cómic son recordados por su innegable calidad artística y sus logros en el medio historietístico, siendo sus obras reeditadas continuamente y los estudios realizados sobre ellos renovados periódicamente. Cierto que son los menos, y que la mayoría de profesionales del cómic son forzados trabajadores reconocidos únicamente entre los propios aficionados al medio. De estos, surgen trabajos en fanzines y revistas dedicadas a la historieta, y de vez en cuando, si tienen suerte y están en el momento oportuno y en el lugar oportuno, alguna reseña en un medio generalista. Pero hay otros a los que el tiempo sume en el olvido permanente. Su rastro se pierde entre páginas amarillentas, los lectores que antaño los requerían apenas se acuerdan de ellos, sus obras no vuelven a verse nunca más entre las novedades. Y no importa que durante un tiempo hayan sido aclamados, o muy prolíficos, incluso ubicuos. Son devorados por la indiferencia. Rafael Aura León, Auraleón como era conocido por su firma, Aura para sus escasos amigos, es uno de estos autores.

Trabajador incansable para la agencia Selecciones Ilustradas, vivió un momento de esplendor cuando su obra se difundió internacionalmente gracias a sus trabajos para Warren Publishing. Detrás de ese aparente éxito se escondía una vida más oscura que las historias que representaba en las páginas que dibujaba, un recorrido vital con un final desgraciado que de alguna forma influyó en su manera de entender la historieta. Este artículo pretende descubrir esa trayectoria a través del análisis de su obra, una obra que pensamos merece ser recordada y recuperada.

ESBOZO DE BIOGRAFÍA

Rafael Aura León nace en Barcelona el 22 de diciembre de 1936, hijo de Rafael Aura Mir, de profesión guardia civil, y Francisca León Cosiallo, ama de casa[1]. Poco sabemos de su infancia salvo lo que nos cuenta el propio autor en una entrevista realizada por Josep María Berenguer y publicada en el almanaque para 1980 de *Creepy*[2]: «... tenía todas las libretas y libros llenos de garabatos, flores... Recuerdo que mis padres me habían pegado porque dibujaba y con eso no podría ganarme la vida.» Esto y una foto aparecida en el almanaque para 1981 de la misma publicación, donde se observa a un Auraleón de muy poca edad sentado en una silla, repeinado y con ropa de domingo. El siguiente recuerdo es en la adolescencia, cuando «me quedaba pegado a los kioscos mirando las portadas de Penalba [sic] y Longarón. Compraba algunas revistas por las portadas. Empecé a hacer algunas viñetas sueltas, pero no fue hasta después de hacer la mili que empecé a trabajar como profesional.»[3]

Rafael Aura León en su más tierna infancia. Fotografía aparecida en el almanaque para 1981 de Creepy.

A través de Maria Rosa Lleida, futura esposa de Fernando Fernández, entra en contacto con Josep Toutain en 1959, pocos años después de que éste creara la agencia Selecciones Ilustradas (SI). A partir de este momento, Auraleón deja su empleo de oficinista y todo el trabajo que realice en lo sucesivo lo hará a través de la agencia, en un caso insólito dentro de la profesión. Marcel Miralles, subdirector de SI y hombre de confianza de Toutain, nos ha contado algo de esa época:

> «Al principio Toutain le confió algunos guiones del Oeste de sindicación. En Selecciones Ilustradas se llamaba sindicación a trabajos que no habían sido encargados por ningún editor, sino que después eran ofrecidos a distintos países para una publicación en cada uno de ellos. Normalmente eran historietas dibujadas por los jóvenes en formación, o por dibujantes más veteranos entre encargo y encargo. Los guiones eran de personas que trabajaban en la misma Selecciones. Se pagaban precios más bajos, pero fue una gran escuela de aprendizaje para la mayoría de dibujantes que luego fueron grandes profesionales.»[4]

Según recuerda el autor «Me pagaban a 100 pesetas la página del Oeste, pero el primer mes ya ganaba el doble de lo que me pagaban en la oficina». Este trabajo inicial de historias del Oeste, bélicas, de suspense e incluso algunas románticas (género que no era del especial agrado del dibujante) es distribuido en el Reino Unido, al igual que el material realizado por el resto de profesionales que en ese momento trabajan para SI: Jose María Miralles, Carlos Prunés, Félix Mas, Ramón Torrents, José González... Encontramos historietas suyas en publicaciones de Fleetway como *Space Ace* nº 5 ("Flash the Fourfooted Deputy", 1960), *Combat Picture Library* nº 84 ("Sky Cavalry", 1961), *Commando Library* nº 8 ("Red Runs the River", 1961), nº 51 ("Death Hunt", enero 1963), nº 309 ("Glory Hunter", enero 1968), nº 343 ("Trouble Squadron", julio 1968) y nº 366 ("Sky Trap", noviembre 1968), *Lone Star* nº 88 ("Stranger on the Stage", mayo 1962) o *Air Ace Picture Library* nº 374 ("Atlantic Patrol", febrero 1968)[5]. Parte de este material sería recuperado en España en la década de los setenta, en publicaciones confeccionadas con material de agencia, como *Comics, Cowboy* o *Suspense* de Pined / Ursus[6], o a través de la distribución de revistas mejicanas de la Editorial Nova-

ro en nuestro país, que en su colección *Aventura* dedicó algunos números a Nosy Parker, personaje del oeste que dibujó Auraleón[7].

Las primeras historietas de Auraleón que pudimos ver publicadas en nuestro país, en *Cowboy*, *Suspense* y *Comics*.

Cuadernos de la colección Aventura de Novaro donde se publicó Nosy Parker (imágenes gentileza de Fernando Franco)

Este primer trabajo, el realizado entre finales de la década de los cincuenta y principios de los sesenta, es característico de un principiante, con un estilo impersonal, academicista, escasa atención a los fondos y una composición de página convencional. Según Miralles,

> «Las historias de Nosy Parker eran sorprendentes por la soltura con que estaban realizadas. Auraleón sería un gran admirador de Longarón. Había imitado la soltura de líneas de éste, el desenfado de las arrugas y del tintado pero, desgraciadamente, sin el dominio profesional que tenía Longarón. Era el clásico atrevimiento del novato, las páginas estaban llenas de vaqueros de espaldas y de grupas de caballos así como fondos difusos e inconcretos. No obstante, el resultado final era muy prometedor y original. Apuntaba muy bien.»[8]

Rápidamente el aprendiz cogió experiencia, mostrando una narrativa excelente en una persona con tan escasa preparación técnica y una distribución de la mancha de tinta que parecía tomar prestada de uno de los autores que más influenciaron a los dibujantes españoles de aquella época, Alberto Breccia. Esto se puede apreciar al observar sus últimos trabajos para la publicación *Commando* o la adaptación de "El último mohicano", que en España pudimos ver en la revista *Cowboy*.

Ya casado, su labor en SI se consolida. Aunque, como nos dice Miralles:

> «Su paso por el estudio de Selecciones fue breve. Normalmente había un gran número de artistas que trabajaban dentro del estudio. Eso permitía un trasvase de información, críticas, consejos y ayuda entre dibujantes muy importante para su formación. [...] Auraleón solo estuvo un corto tiempo en el estudio y continuó después trabajando para Selecciones desde su casa.»[9]

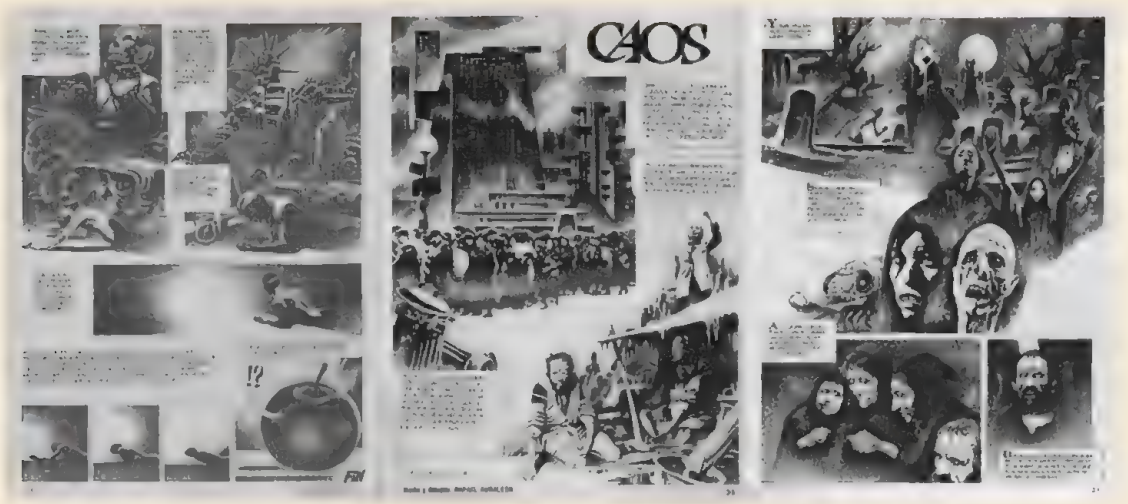
En 1971 comienza a dibujar historietas destinadas a la editorial estadounidense Warren Publishing. Josep Toutain había conseguido introducir a varios autores españoles en el mercado americano de las revistas de horror que publicaba Jim Warren, y tras Luis Roca, Sanjulián, José González, Josep Maria Beà y Esteban Maroto, Auraleón es el siguiente en ver publicada una historieta en Warren. Concretamente en *Creepy* nº 42, de noviembre de 1971. Su trabajo se extiende durante toda la década de los años setenta y hasta entrados los ochenta, produciendo, además de numerosas páginas de introducción e ilustraciones, catorce historietas para *Creepy*, seis para *Eerie* y cincuenta historietas para *Vampirella*. Su estilo, aunque siempre reconocible, se va transformando paulatinamente hasta adquirir su plena madurez, recibiendo influencias visibles de otros autores, tanto de grandes firmas del cómic internacional como del resto de compañeros que trabajaban para SI. Así, de un estilo clásico y correcto, similar al que estaban realizando los norteamericanos y que podemos observar en su primera historieta, "The Quaking Horror", va pasando por distintas modificaciones en las que se reconocen los estilemas de Breccia, Dino Battaglia, Sergio Toppi, sin despreciar el uso de referencias fotográficas característico de Luis García o Joaquín Blázquez, y el silueteado de Fernández o Maroto.

Primera página de la primera historieta de Auraleón para Warren, "The Quaking Horror", en *Creepy* 42; y páginas de los dos seriales en los que colaboró, Pantha y Cassandra St. Knight. Se puede apreciar la evolución de su estilo, predominando las aguadas al inicio, con un dibujo maduro haciendo uso de los elementos del "new look" y en una etapa más avanzada, más simple.

Otra característica propia de Auraleón, además de trabajar únicamente para SI, es que realizaba siempre su trabajo en blanco y negro, incluyendo las ilustraciones, existiendo una única historieta en color publicada: "The Power and the Gory", en *Vampirella* nº 28, aunque en este caso el color añadido era mecánico y completamente inapropiado. Todas estas historietas se traducen en España en las diferentes versiones de las publicaciones de Warren: *Vampus, Rufus* y *Vampirella,* de IMDE / Garbo; *Dossier Negro,* de IMDE, y *Creepy* y *1984,* de Toutain. Además, en esta época, y sin salir del género del horror, Auraleón realiza numerosas ilustraciones para las publicaciones de IMDE y Toutain, ilustrando relatos de Luis Vigil, Manel Domínguez Navarro y diversos pósteres[10]. Destacan de su trabajo para Warren, quizás no por su calidad, pero sí por su continuidad, los seriales dedicados a los personajes Pantha y Cassandra St. Knight, ambos en *Vampirella*.

Ilustraciones para *Vampus* y para el libro *Vampiros*

Pero ya en esta época sus problemas psicológicos han comenzado a aflorar y terminan vertebrando su vida, necesitando incluso el ingreso en instituciones para su recuperación. Se separa de su mujer y, aún con un ritmo constante en su producción, la calidad de la misma comienza a resentirse. A pesar de haber alcanzado madurez en el dibujo, éste sigue modificándose, cambiando según el estado de ánimo y las influencias externas que reciba.



Tres páginas de sus historietas cortas, con guión propio, para *1984*. De argumentos diferentes, mezclaban humor, fantasía, ciencia ficción, desesperanza, mostrando el autor unos niveles muy altos de calidad gráfica.

A finales de los setenta, Toutain, preboste de Selecciones Ilustradas, decide crear su propia empresa editora. Fruto de su empeño surgen las revistas *1984, Creepy, Zona 84* y *Comix Internacional*, donde, además de traducir material de Warren y de otros artistas internacionales de renombre, los autores españoles tienen la oportunidad de crear obras originales. Éste es también el caso de Auraleón, que en 1981 comienza a realizar para la revista *1984* una serie de historias cortas, sin relación entre sí, de carácter fantástico, más cercano a la ciencia ficción que al terror, y en las que se perciben principalmente dos influencias: el inimitable y peculiar estilo de Josep Maria Beà y el del maestro italiano Sergio Toppi. Son en total 14 historias (15 si se añade otra aparecida en Comix Internacional nº 19) que muestran a un Auraleón diferente, autor de sus propios guiones y, quizás por esto, más auténtico.

Para la revista *Creepy* Auraleón también dibuja la serie "Viaje al infierno", con guiones de Carlos Echevarría, una mezcla de ciencia ficción con tintes de horror, con el estilo que impusiera la película *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979). Esto tiene lugar en 1983. La última historieta de Auraleón publicada en Warren es "The ransom", en *Vampirella* nº 112, en marzo de 1983. A partir de ese momento el autor abandona el mundo de la historieta, de nuevo sumido en sus problemas mentales.

Hemos preguntado a Beà, autor que animó a Auraleón a que hiciera sus propios guiones, sobre esta última etapa de su vida:

> «Un día me lo encontré por la calle, cerca de Intermagen, arrastrando un carrito de la compra, y se alegró mucho de verme. Me dijo que estaba muy enfermo y que por este motivo había dejado la profesión. Ahora vivía con una mujer *tarotista* a la que quería mucho. Él se ocupaba de las cosas de la casa. Le dije que viniera a Intermagen, que le iba a dar un pequeño trabajo semanal en una revista de cómic infantil. Se mostró muy angustiado ante la propuesta, pensé que no lo volvería a ver más, pero al día siguiente apareció en la editorial. Estaba como intimidado: "No me acuerdo de dibujar", dijo. Le planteé dibujar un personaje semanal, para una página llamada "Monstruario". Haz lo que te dé la gana, dije, bichos raros divertidos, ponles los objetos más estrafalarios que se te ocurran, el texto ya lo añadiré yo y del color ya se ocupará alguien de aquí.»[11]

Auraleón no volvió a dibujar. Tras un empeoramiento progresivo de su enfermedad, falleció en el Hospital Clinic de Barcelona el 24 de junio de 1993.

UNA PERSONA SOLITARIA

Existen pocos testimonios sobre Auraleón. Hombre reservado, el hecho de que no trabajara en el estudio de Selecciones Ilustradas condujo a que apenas mantuviera amistades con el resto de compañeros. «A mí lo que me gusta es dibujar, no me gustan las aglomeraciones ni mucha gente, salgo muy poco»[12]. No hemos obtenido ningún comentario negativo sobre su persona, aunque los profesionales lo admiraban y respetaban. Luis García nos comentaba

> «Con Rafael Auraleón no tuve ninguna relación. En realidad, que yo sepa, no solía relacionarse con nadie. Cuando le hablaban, sonreía distante, pero con dulzura. [...] No conozco a nadie de SI, que fuese amigo de Auraleón; tenía serios problemas para comunicarse...»[13].

Sin duda, su predisposición a la depresión tuvo un papel determinante en este aislamiento, así como el alcoholismo, como nos recordaba (en marzo de 2010) Manuel Domínguez Navarro, quien fue su amigo:

> «Cené muchas veces en su piso de la calle Urgell, donde se suicidó, y lo que generalmente se achaca a sus "estados depresivos" era en realidad un alcoholismo reiterado que, en sus momentos de privación, le empujaba (por lo menos en una ocasión) hasta a beberse frascos de agua de colonia, y esto fue una afirmación propia.
>
> Su "mujer tarotista", como la define Beà, se llamaba Herminia, era canaria, en efecto tenía pretensiones de bruja (pero era más un deseo que una realidad), y efectivamente, Rafael estaba muy enamorado de ella, y ella de él, pero ni eso pudo evitar que finalmente se suicidara.»

Es llamativo el número de dibujantes de aquella época que presentaron graves problemas psicológicos: Miguel Gómez Esteban, Antonio Romero, Miquel Fuster, Joaquín Blázquez... Reconocía el autor: «He estado muchos años mal, (*fotut*)[14], buscando el equilibrio, y esto se ha notado en mis dibujos. He pasado épocas ma-

las en que no sabía si podría terminar una historia o siquiera una página. Quizá esto ha influido.»[15] Es posible que la progresiva distorsión de los rostros de sus personajes, de aspecto torturado en el caso de los hombres y mirada melancólica en las mujeres, tenga relación con la evolución, negativa, de su enfermedad. Tras el divorcio, «estuvo ingresado varias veces en clínicas de rehabilitación, y en una de ellas conoció a la que fue su compañera en los últimos años. Todavía realizó algunas historias para Warren, pero tuvo de nuevo problemas de depresión y dejó definitivamente el trabajo"[16], dice Miralles sobre el fin de su carrera profesional. Su familia achacaba su enfermedad al trabajo que desempeñaba, siempre rodeado de horror y muerte. El propio Auraleón bromeaba sobre el asunto:

> «Recuerdo una vez que fui a un psiquiatra (bueno... je, je..., en realidad varias veces) y el hombre me dijo: "Así que dibuja. ¿Qué dibuja usted?" "Pues, verá..., terror, monstruos, asesinatos..." "Pero, ¡hombre de Dios!, no me extraña que se encuentre usted así. ¡Lo que tiene que hacer es dibujar flores y pajaritos, hombre!"»[17].

OBRA Y ESTILO

Al repasar la obra completa publicada de Auraleón se percibe la calidad de un gran artista. Inseguro al principio, clasicista en sus comienzos con el horror, dominador perfecto de la narrativa en su madurez y consciente de sus posibilidades al final de su carrera. Podemos distinguir varias influencias en su estilo, que se van aglutinando y superponiendo, pero siempre manteniendo unas características propias que hacen reconocibles sus trabajos al primer vistazo.

Poco podemos comentar de su primera etapa de producción para el mercado británico, por el desconocimiento de la misma en su totalidad, salvo lo ya escrito. Se aprecia una mejoría significativa del autor en todos los aspectos (figura, composición, narrativa, entintado) al comparar sus primeras historietas del Oeste y las de género bélico que realizara a finales de los años sesenta. Si se puede apreciar al inicio el influjo de Longarón, poco a poco y por contacto con el resto de compañeros el aspecto se uniformizará y comenzará a mostrar estilemas relacionados con la obra de Alberto Breccia, aunque quizás menos significativa que en otros autores de la época (como Alfonso Font). Auraleón reconocía su gusto por la obra de Alex Toth, y otros teóricos, como David Roach, han percibido semejanzas con los comic books americanos, en concreto con Joe Kubert.

Páginas de sus últimos trabajos para el mercado británico, donde ya existe una gran definición en el estilo y una gran profesionalidad en la terminación. (Imágenes tomadas del blog Deskartes Mil)

Su verdadero desarrollo comienza al iniciarse en la historieta de horror para Warren. El "estilo español", el denominado *new look* por algunos teóricos[18], era un conjunto de características comunes a un grupo de autores que abordaron el dibu-

jo de cómics de horror de manera singular, muy atractiva y aplaudida, pero que no dejó herederos ni continuadores. Como comenta Manuel Barrero[19], los rasgos principales de este estilo son los siguientes: 1. Habitualmente, una formación académica previa; 2. El uso de documentación fotográfica; 3. La adopción de técnicas típicas en las tendencias de los sesenta (pop, camp, op-art), y 4. Las transgresiones gráficas heredadas de autores como Breccia y Battaglia. Auraleón, sobre todo al principio, comparte todas y cada una de estas características. Ya en su primera historieta para Warren, "The Quaking Horror", en *Creepy* nº 42 (noviembre de 1971), se aprecian los rasgos clásicos, todavía con una narración convencional aunque muy bien estructurada, haciendo un uso apreciable de la aguada. Su siguiente trabajo, en *Eerie* nº 37 ("The One Who Stole It From You!"), sigue sin mostrar aspectos del *new look* y comparte estilemas con el trabajo realizado habitualmente para las publicaciones de corte romántico británicas. Sin embargo, comienzan a aparecer los personajes característicos de su obra: protagonistas masculinos varoniles y apuestos (casi siempre todos ellos con la misma cara), mujeres rotundas, bellísimas, de mirada triste (casi siempre morenas y de ojos oscuros, aunque en este caso concreto sea rubia), personajes secundarios apocados y mediocres, también de aspecto triste; aquí cabe recordar un tipo de personaje muy frecuente en la obra de Auraleón, el señor de mediana edad con calvicie pronunciada, amplia frente y bigote, frecuente en casi todas sus historietas de este periodo.

Distintas muestras en las que se pueden observar los personajes y poses característicos de Auraleón.

La influencia de Breccia se puede ir apreciando progresivamente en la creación de rostros, de manos, de arrugas... predominando en esta primera etapa un uso de la aguada excepcional. Debemos prestar atención a la historieta "Eye Opener!", aparecida en *Vampirella* nº 20 en octubre de 1972, puesto que da comienzo a una forma de trabajar que dominará la obra de Auraleón algún tiempo. Se trata del rayado y raspado de la página, forma de presentación del dibujo que usarán ampliamente los españoles, entre ellos quizás más significativamente Luis García. Beà comenta a este respecto:

> «El estaba muy interesado por los aspectos técnicos que yo había empleado en *Drácula*, concretamente en lo relacionado con la iluminación. Creía que yo empleaba procedimientos muy complejos. Un día vino a mi estudio y le mostré todas aquellas esponjas, trapos, papeles parafinados, etc. No usó mucho estos elementos, sin embargo le encantó lo del raspado con cuchilla de afeitar (eso lo aprendió de otros colegas de SI, porque lo de la cuchilla fue un vicio. En ocasiones no sabíamos por qué la usábamos, siempre le daba atmósfera al asunto. También fue muy utilizada para cubrir defectos: todo lo malo se perdía en una bruma de arañazos). Contro-

laba muy bien la clásica aguada de tinta china a pincel. Ese toque era suyo.»[20]

El uso del rayado y la línea en Battaglia ("Totentanz"), el rayado y la línea de Auraleón ("Last lunch for rats!"). El uso de texturas en Battaglia ("El golem"), el uso de texturas en Auraleón ("Ground round").

Además, en esta historieta aparece la también típica anciana arrugada que se vería en futuros trabajos de Aura. Es en *Vampirella* nº 22, de marzo de 1973, el momento en que podemos hablar de un "estilo Auraleón" perfectamente establecido: personajes bien delimitados con plumilla, uso de referencias fotográficas que en ocasiones tienden al estatismo, distribución extensa de las manchas de tinta, narración medida y un uso extenso (y quizás abusivo) del rayado y el raspado. La influencia de Battaglia cada vez es más clara y se extenderá al menos dos años más.

Podemos ver un Auraleón en plenas facultades artísticas en la serie *Pantha*, de la que dibujó seis episodios entre enero de 1974 y agosto de 1975. Todas las carac-

terísticas mencionadas se encuentran en ella, pero hacia finales de la serie notamos otro cambio en la forma de presentar la obra: los rostros (sobre todo masculinos o de personas de edad) se llenan de arrugas, parecen más atormentados, algunas veces de forma tan exagerada que parecen "estar en un estado de avanzada descomposición"[21].

Cambios en la forma de aplicar la tinta, que muestra semejanzas con el estilo maduro de Toppi. Páginas de "Colinas", de Toppi, y "The house on the sea", de Auraleón

Progresivamente Auraleón cambia su técnica de entintado, abandona la aguada y sustituye muchas veces las masas de negro por el rayado abusivo en lugar del pincel. Llega un momento, que podemos empezar a detectar en la historieta "The House on the Sea", en *Vampirella* nº 41 (abril de 1975), en el que comienza a ponerse de manifiesto la influencia de Sergio Toppi, en esta ocasión en la forma de entintar, pero que más adelante influirá también en la composición y el retrato de los personajes.

El estilo del dibujante se simplifica en el resto de los trabajos realizados para Warren, con blancos y negros puros, con un tamaño mayor de las viñetas y un menor número de las mismas por página, con menos detalle en los fondos. No podemos obviar tampoco en esta época, segunda mitad de los setenta, la posible influencia de los autores valencianos en su trabajo, ya que se observan rasgos de los trabajos de Luis Bermejo o José Ortiz en la producción de Auraleón.

Hay que hacer un aparte con su producción en los años ochenta, al menos la que realiza directamente para Toutain, para el mercado español. Su única obra como guionista, la serie de relatos independientes que elabora para *1984*, marca diferencias con el resto de su obra. Primero, por los temas tratados, cercanos a la fantasía y la ciencia ficción (evidentemente, en relación con la revista donde se estaban publicando), con trasfondo psicológico, en la línea de los trabajos "de autor" de principios de los ochenta. Segundo, por las nuevas influencias que se suman a su estilo. Asombra observar la semejanza de algunos de sus personajes y composiciones con las originales creaciones de Beà, en unos casos, y con Toppi, en otros. Y de nuevo se atreve con la aguada, con el dibujo a lápiz sin entintar, con composiciones arriesgadas. Es una característica que solo desarrolla aquí, ya que su último trabajo, la serie "Viaje al infierno", publicada en *Creepy*, nos mues-

tra de nuevo a un Auraleón más convencional centrado en su trabajo con la línea, sin efectismos.

El diseño de las figuras y la composición de página de Auraleón recuerda los experimentos gráficos de Toppi. Como muestras, páginas de "Luces", de Auraleón, en 1984 nº 58, y de "Preguntas" y "Sahrazad", de Toppi.

En algunas historietas en las que Auraleón era el autor completo se observaba la influencia del Beà más disparatado, como puede comprobarse en la comparación entre una página de "Historias de taberna galáctica", de Beà, y "Tornillos", de Aura. A la derecha, página de "Viaje al infierno"

No tuvimos tiempo de comprobar cómo seguiría evolucionando el autor, la persona, el artista. No pudimos disfrutar de sus futuros proyectos de ilustración, de pintura... Nos dice Marcel Miralles: «Auraleón fue una persona excelente de trato siempre amable. Un artista, con inquietud y progresión profesional. Su dibujo tenía ese toque especial que lo hacía trascendente. Alguien que merece ser recordado.»[22] No podemos estar más de acuerdo.

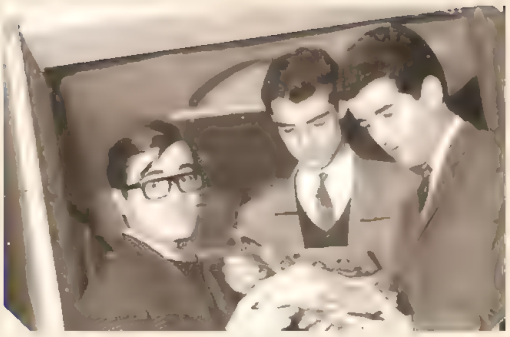
NOTAS

[1] Tal y como consta en el Registro Civil de Barcelona, con fecha 26-VI-1952, "traducción literal del acta original extendida en catalán". Este documento ha sido localizado por Jaume Capdevila.
[2] BERENGUER, JOSÉ MARÍA: "Entrevista Auraleón". *Creepy Almanaque 1980*, Toutain Editor, Barcelona 1979.
[3] BERENGUER, Op. Cit.
[4] Entrevista inédita realizada a Marcel Miralles en septiembre de 2009.
[5] Datos proporcionados por el teórico británico Steve Holland. Más datos sobre este tema en la entrada dedicada a Auraleón en el blog *Deskartes Mil*.
[6] Trabajos de esta índole los podemos apreciar en las publicaciones *Comics* (Pined / Ursus, 1972) en su nº 1 ("El último mohicano", reeditado en el nº 8), *Cowboy* (Pined / Ursus 1972) en su nº 4 ("Hasta el último asesino") y *Suspense* (Ursus, 1972) en sus números 4 ("Profesión: asesino") y 9 ("El presidente").
[7] La colección *Aventura* dedicó al menos los números 728 (22-II-1972), 760 (3-X-1972) y 770 (12-XII-1972) al Nosy Parker dibujado por Auraleón. Este material era suministrado a Novaro por SI, pudiéndose leer en la cuarta de cubiertas el copyright de SELECCIONES ILUSTRADAS ESPAÑA. Información proporcionada por Fernando Franco, coleccionista y creador del sitio web *Kingdom*.
[8] Entrevista citada.
[9] Entrevista citada.
[10] Un trabajo también en relación con el horror aunque fuera de las publicaciones del género es el realizado para la antología de relatos *Vampiros*, editada en 1974 por Editorial Panaeuropa, aunque a través de la agencia SI.
[11] Conversación mantenida con Beà por correo electrónico en marzo de 2010.
[12] BERENGUER, Op. Cit.
[13] Conversación mantenida con Luis García por correo electrónico en octubre de 2009.
[14] "Fotut" puede significar "enfermo", "hecho polvo", "depre"... Parece que en el contexto en que se usa indica una afectación psicológica más que física. El hecho de que se haya mantenido, entre paréntesis, la palabra en el texto original también parece orientar en esa dirección.
[15] BERENGUER, Op. Cit.
[16] Entrevista citada.
[17] BERENGUER, Op. Cit.
[18] Como David A. Roach en su artículo "La invasión española", publicado originalmente en *Comic Book Artist* nº 4 y luego en el libro *The Warren Companion*, que ha sido traducido y adaptado en *Tebeosfera* y se halla disponible en línea.
[19] BARRERO, MANUEL. "Tebeos de horror españoles en los setenta", *Tebeosfera 2ª época*, nº 5. Disponible en línea.
[20] Conversación citada.
[21] ROACH, DAVID A. "La invasión española", *Tebeosfera 2ª época*, nº 5.
[22] Entrevista citada.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR (2010): "RAFAEL AURALEÓN. VIÑETAS DE HORROR Y DEMENCIA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/rafael_auraleon_vinetas_de_horror_y_demencia.html

MANEL DOMINGUEZ NAVARRO. ENTREVISTA (SEVILLA/BLANES, 08-III-2010)

Autor: MANUEL BARRERO, MANEL DOMÍNGUEZ NAVARRO



Notas: Entrevista realizada en febrero de 2010 por vía telefónica y correo electrónico. En la foto, Manel Domínguez junto a los componentes del Dúo Dinámico, con los que trabajó en la publicación Serenata Extra (Toray, 1964). Todas las fotografías pertenecen al archivo de Manel Domínguez.

MANEL DOMÍNGUEZ NAVARRO.
TODAS LAS REDACCIONES DEL TERROR

Manel Domínguez Navarro ha desarrollado una intensa labor en TV3 en los últimos veinte años, y anteriormente fue redactor, traductor, coordinador editorial y también guionista de historietas desde los años cincuenta: románticas, de aventuras, de horror, y ha hecho fotonovela y ha sido escritor de relatos de miedo que se publicaron en tebeos españoles durante los años setenta. En su trayectoria profesional trabajó para los editores de Toray, Ibero Mundial de Ediciones, Rollán, Vilmar, Garbo y Toutain, y es por ello un testigo de excepción de una parte de la historia de nuestros tebeos.

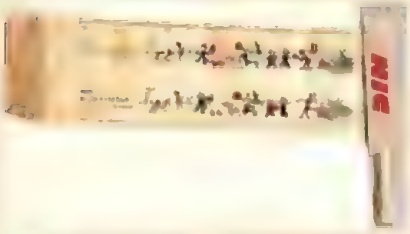
***Tebeosfera*: Eres catalán, de 1942. ¿Dónde naciste y cómo viviste tu niñez en la peor época de la historia reciente?**

Manel Domínguez Navarro: Nací en Barcelona, el 29 de julio de 1942. Mi primera niñez, supongo que como todos los niños de cualquier postguerra, transcurrió entre papillas de harina, otras comidas precarias y una feliz inconsciencia, la de que todo aquello, que para nuestros padres era dramático y representaba una cuesta abajo dramática en su modo de vida –aunque no tanto como la propia guerra, claro-, para nosotros era el pan –negro- de cada día porque no conocíamos otra cosa. A los tres años, en 1945, tuve mi primera cartilla de racionamiento, que a mí me parecía un objeto lujoso y sofisticado. Se doblaba en tres, tenía unas líneas de sujeción del documento hechas de plástico de color azul... en fin, que era una especie de objeto artístico dentro de la precariedad que nos rodeaba, ya que incluso el papel higiénico era duro y áspero y se doblaba formando unas aristas que... bueno, dejémoslo.

Como la cuestión de la subsistencia era muy importante, entonces, mi padre, que había vuelto del frente en 1940, después de pasar más de un año prisionero en un campo de concentración "por rojo y ateo" (gracias a Dios, como decía Buñuel), trabajaba como oficial en un taller de joyería, así que a mi madre le tocaba la intendencia. Como teníamos unos familiares que vivían en Blanes, al comienzo de la Costa Brava, entonces un sencillo pueblo de pescadores y labriegos, tomaba de vez en cuando el tren para salvar en tres o cuatro horas los 60 kilómetros de separan a Blanes de Barcelona para buscar verdura fresca, huevos o patatas... Lo que a veces no se encontraba ni siquiera con la tarjeta de racionamiento.

T: Tebeos y literatura fueron alimento en tu infancia y adolescencia, imaginamos. Háblanos de las historietas y las novelas populares que te impulsaron a querer escribir.

Las pasiones de infancia: los tebeos procedentes de Italia, el cine NIC, los libros deliciosos (y olvidados) como este editado por Yunque.



MDN: Supones bien: los tebeos, durante todo un año, 1950, fueron mi alimento, ya que tuve un serio principio de tuberculosis (fruto de la época y la mala alimentación) que me tuvo un año en la cama con dos inyecciones diarias de estreptomicina. Los tebeos, el cine NIC y los libros fueron mi alimento durante todo ese tiempo. Devoraba lectura, y también llegué a hacerme mis propias películas con papel vegetal transparente para el cine NIC. Las dibujaba yo, que ya era muy manitas. En cuanto a los tebeos, una serie que me marcó muy profundamente se titulaba aquí *Gacela Blanca*, provenía de Italia (postfascismo, postfascismo) y luego he llegado a averiguar que allí se llamaba *Aquila Nera*. Leía *Suchai* (más postfascismo italiano), *Jorge y Fernando, Juan Furia* (o sea, *Johnny Hazard*)... Un libro memorable y desconocido, portugués, *Doña Redonda y su gente*, fue mi lectura de cabecera junto a la serie de *Guillermo,* los inolvidables libros de Molino. Ya por aquel entonces, en las libretas del cole de 1 peseta escribía y dibujaba mis propias historias, entresacadas de la genial serie del *Inspector Dan* que Eugenio Giner publicaba en *Pulgarcito*.

T: La enfermedad dificultó tu educación, pues. ¿Cómo te formaste y cuál fue tu primera orientación profesional? Sabemos que la primera en los tebeos fue en Toray...

MDN: A causa de mi enfermedad, en la que recaí durante todo el año siguiente (creo que era 1951), mis padres contrataron un profesor particular. Cuando estuve bien del todo, entre los años 1954 y 1956 estudié en la Escuela de Trabajo de Barcelona, pero mi verdadera formación profesional empezó en 1957, año en el que entré como "niño de recados" en Ediciones Toray y empecé a asistir, en una academia nocturna (de siete a nueve de la noche), a clases de correspondencia comercial y de francés, que era una de mis obsesiones: los idiomas. Desde 1957, en Toray, fui gradualmente niño de los recados, corrector, redactor, publicista y traductor. Me quedo en Toray hasta 1959, fecha en la que Josep Toutain me ficha para su cuerpo de redacción en Selecciones Ilustradas. Yo ya conocía a Toutain desde los siete años, en 1949, cuando él trabajaba como dibujante (¿es posible que en aquella época dibujara ya Silvia Millones?) en el estudio de mi primo Joaquín de Haro, que editaba sus propias producciones. Toutain siguió mi trayectoria en Toray y me llevó a su estudio, después que yo diera el portazo en Toray. Permanecí en S.I. hasta 1963, cuando los clarines tocaron para llevarme a filas y Toutain me juró guardarme el puesto de trabajo para cuando regresara. Fue mentira, porque cuando volví mi puesto estaba ocupado por otro, así que en 1965, después de un primer viaje a Londres para darme cuenta de que aquello era lo que me gustaba, volví a Toray, donde, aunque parezca extraño después de mi brusca despedida en 1959, me vuelven a acoger con los brazos abiertos. Allí entro ya como redactor, corrector y publicista. Con remuneración aparte de mi sueldo, en horas libres, empiezo a escribir guiones para las series *Azucena, Susana, Rosas Blancas, Brigada Secreta, Hurón, Sioux, Espionaje, Novelas Gráficas, Las Enfermeras, Robot T6, Salomé* y quizá alguna otra serie que no recuerdo. Mientras, en horas de trabajo, corrijo las colaboraciones de los demás guionistas, los rotulados, las traducciones, originales de novelas, galeradas y compaginaciones, etc. Esto dura hasta 1967, cuando Toutain vuelve a ficharme porque me necesita para su nuevo proyecto de las fotonovelas en colaboración con Editorial Rollán.

Cabe aclarar que muchas de las historietas publicadas en estos tebeos que he mencionado fueron vendidas posteriormente (a través de la sindicación que creo que Toray tenía establecida con S.I.) a Francia, Inglaterra, Escandinavia y otros muchos países.

T: ¿Cómo se trabajaba en la redacción de Toray? Dinos cómo entregabas tú los guiones, cómo se revisaban, cómo los utilizaban los autores, etc.

Parte de la redacción de Toray aparece en esta foto. Las tres personas del centro son, de izquierda a derecha: Manel Domínguez, Alex Simmons y Eugenio Sotillos.

MDN: El funcionamiento de la redacción en Toray era el corriente. Había un jefe de redacción, en aquel entonces Eugenio Sotillos Torrent, también guionista radiofónico, y dos redactores, Jordi Gotarra y yo. Sotillos decidía qué guionista o qué dibujante iba a hacer qué, Gotarra le contactaba y le encargaba el trabajo, y cuando el guionista o el dibujante lo entregaba y Sotillos lo aprobaba, se lo pasaba a Gotarra, que a su vez me lo pasaba a mí para que lo corrigiera. En el caso del guionista, la corrección era de estilo. En el caso del dibujante, la corrección consistía en leer el guión nuevamente con los dibujos al lado y comprobar que la versión del dibujante se ajustaba al texto.

Manel, en primer término, con miembros jóvenes de la redacción. José Antonio Huéscar es el que asoma su cabeza detrás de la muchacha situada a la derecha.

T: Si pudieras hacer memoria de los autores que pasaron por aquellos tebeos: el mencionado Sotillos, Rododera, Flores Lázaro, todos guionistas, los dibujantes Gual, Rumeu, Font, Borrell, Jaime Blasco o los que firmaban como Ester o Alex Simmons...

MDN: Como ya he dicho, Sotillos era el jefe de redacción, y se aprobaba él mismo los guiones sin ningún problema... Como entre él y yo había muy buena química, de vez en cuando me pasaba un guión recién escrito para que lo leyera, mientras me decía con una sonrisa y su eterno puro entre los dientes: "Chaval, léete esta obra maestra". Yo lo hacía e invariablemente, en tono de coña, le contestaba. "¡Oh, maestro, cuánto tenemos que aprender de ti!", y él sonreía satisfecho, dándose cuenta del pelotilleo envuelto en broma. Era un Leo con mucho sentido del humor.

María Victòria Rodoreda: Era la esposa de Almirall, otro guionista rematadamente malo al que le devolvíamos la mitad de los guiones. Cuando la cosa se hizo muy evidente, empezó a presentarlos firmados con el nombre de su mujer, a ver si así colaban.

Flores Lázaro: Un personaje muy poco afable, brusco, de mal carácter, que no aceptaba críticas y que reaccionaba fatal ante el menor comentario en contra. Le conocí poco, por suerte, ya que era Gotarra quien se encargaba de dar la cara con los colaboradores.

Josep Gual: Todo lo contrario que Flores. Un dibujante, afable, simpático, conversador y negociador, con el que nunca recuerdo que hubiera ningún problema, Aparte, teníamos muy buen rollo, y recuerdo que escribí algunos guiones especialmente para él, basados en conversaciones e intercambios de ideas previos.

Antonio Borrell: Lo mismo que Gual. Un individuo simpático, parlanchín y jovial, convencido de que tenía un gran parecido con Tyrone Power. Cuando el actor murió durante el

rodaje en España de *Salomón y la reina de Saba* tuvo una depresión asombrosa. También escribí algunos guiones especialmente para él, y además fue el autor de la que creo que fue la primera novela gráfica publicada en España a través de Toray, "Los Hollister".

Reunión de colaboradores de Toray. A la izquierda, Manel; al fondo: Francisco Feria. El de barba de la derecha es el autor Antonio Borrell.

Jaime Blasco: Le conocí poco, incluso posteriormente, en S.I., era una persona jovial y agradable con los dibujantes a los que conocía, o los directivos, de la casa, pero no se extendía mucho con los demás.

Ester: Era el seudónimo de Josefina Dalmau, miembro de la casa en la sección de literatura y novelas, que escribía guiones románticos y los firmaba con el nombre de su hermana. Era una persona de sólida formación intelectual, esencialmente francesa, de una vasta cultura y tan pragmática como sensata. Por cierto, me descubrió a Mercé Rodoreda.

Domínguez, sentado al teléfono, en la redacción de Toray.

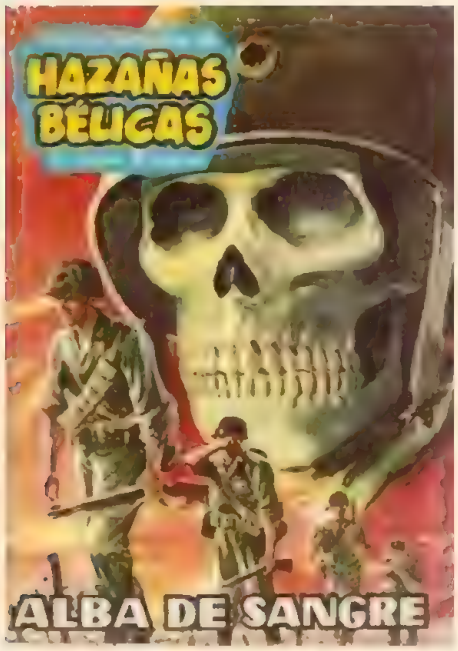
Alex Simmons: Su nombre era Enrique Sánchez Pascual, escribía excelentes novelas del Oeste para Toray con otro par de seudónimos, y es el padre de Enrique Sánchez Abulí, actual traductor de Norma Editorial y creador de *Torpedo 1936* con Bernet.

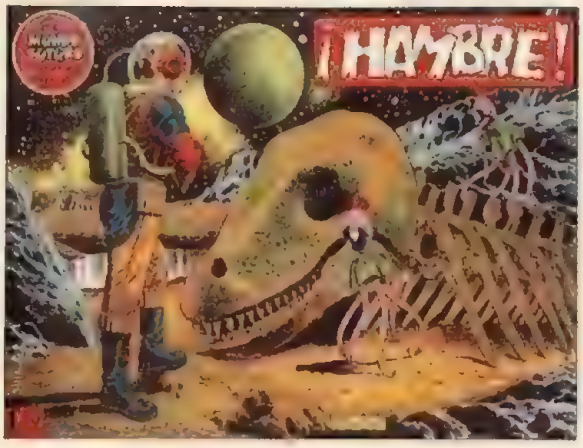
T. El gran éxito de Toray fue *Hazañas Bélicas*, que no dejó de publicarse desde 1948. ¿Qué carga de *patrioterismo* llevaban aquellas historietas a tu juicio? ¿Qué nos puedes decir de Boixcar?

MDN. Hazañas Bélicas estaba aún en su apogeo cuando yo entré en Toray. A su autor, Guillermo Sánchez Boix, Boixcar, no le vi más que un par de veces por la redacción, y cuando llegaba le ponían la alfombra roja hasta el despacho de Antonio Ayné... Creo que era el autor más respetado de la casa –porque debía de ser quien más dinero les daba-, y a mi juicio no sólo sus historias eran patrioteras, cuando raramente trataban temas españoles, sino directamente reaccionarias y un tanto fachas. Un episodio que narraba las gloriosas aventuras de la División Azul se llamaba nada menos que "¡Vista, suerte y al toro!", y todos los personajes eran españoles, súper machos y tiraban de bota de vino. Otro episodio centrado en personajes parecidos se titulaba "Alma de cántaro". Invariablemente, cuando se trataba de japoneses, los americanos eran los buenos, pero cuando se trataba de los gloriosos y valerosos alemanes, los malos eran los americanos. En fin... Recuerdo que, en aquella época, Boixcar vivía fuera de Barcelona, en San Just Desvern, que antes era un pueblecito residencial y que actualmente ha sido tragado por la zona más cercana a Barcelona y su cinturón industrial (a poca distancia de donde estaba la finca de Boixcar, en Sant Joan Despí, el pueblo que está frente a Sant Just Desvern, están actualmente los estudios de TV3, la televisión catalana). En una de las ocasiones en que visitó la editorial, recuerdo que Antonio Ayné, cuando Boixcar se hubo ido, salió de su despacho mesándose los pocos cabellos que le quedaban y diciendo que el dibujante estrella le había dicho que para vivir a su ritmo necesitaba un mínimo de 75.000 pelas al mes... ¡de finales de los años 50! Boixcar compaginó sus trabajos con los de su hermano, muy inferior a él en calidad, aunque imitaba a la perfección su estilo en el

dibujo de tanques, aviones y cañones, pero fallaba muy estrepitosamente en los personajes. En cuanto a los guiones, Boixcar sólo dibujaba sus propias historias, y no recuerdo si también hacía los guiones de su hermano o en ellas hubo algún otro guionista involucrado.

Más tarde, ya con el acuerdo previo de que Boixcar dibujaría siempre las portadas y de vez en cuando alguna historia, entre él y su hermano crearon la serie *Mundo Futuro*.





Hazañas Bélicas y Mundo Futuro, dos de los tebeos que Toray editó con éxito dibujados por Boixcar

T. Otras de las especialidades de Toray fue el género romántico: colecciones como *Rosas Blancas*, de 1958, o *Susana*, de 1959. ¿Cómo eran sus autoras: María Pascual, Rosa Galcerán, Josefina Sosa...?

MDN. En efecto, aparte de *Hazañas Bélicas*, las historias femeninas para varias edades fueron siempre el fuerte de Toray. He recordado varios títulos de otras colecciones: *Graciela, Cuentos de la abuelita, Lindaflor, Mis cuentos* (ésta troquelada), *Alicia*... Rosa Galcerán era la más veterana de sus dibujantes, y no he visto reflejado en ninguna página dedicada a los cómics el hecho de que Rosa figuró en el equipo de animadores de *Garbancito de la Mancha* (1945), quizá porque esa colaboración sólo consta (que yo sepa) en los créditos de la película. Creo que es el único caso que se dio entre los dibujantes de esa época, junto con la colaboración de Josep Escobar en *Érase una vez* (1950). Detrás de Rosa vino María Pascual, estupenda dibujante a la que luego todas y todos los dibujantes del mismo género copiaron, excepto Rosa Galcerán. María Pascual era pequeña, elegante, muy maquillada, muy burguesa, esposa de un conocido sastre de Barcelona, Luis Mosella, y siempre firmaba sus recibos de colaboración como "María Pascual de Mosella". Era muy afable y muy tímida. Josefina Sosa era todo lo contrario: alta, aparatosa, guapa y vistosa, pero también muy afable, aunque de otro estilo, más de estar por casa.

T. Estos tebeos románticos, como todos, "pasaban la censura" ¿no es así? Tú, como redactor, tenías contacto con los censores de antes de la Ley Fraga. ¿Puedes decirnos cómo se procedía para salvaguardar la moral?

MDN. La censura fue uno de mis primeros encuentros en la tercera fase en el mundo editorial. Yo me encargaba de llevar los originales a censura, que se encontraba en el mismo edificio de las Ramblas de Barcelona en el que años más tarde (curiosa ironía o venganza del destino) se instaló *Fotogramas*. El factótum local se llamaba Sebastián Sánchez Juan, era híperculto y el ser más despistado que he conocido, hasta el punto de que un día le vi ponerse a hablar por teléfono sin marcar, sin tener el receptor en la oreja y sin descolgar siquiera. Su segunda de a bordo se llamaba Victoria, pero no recuerdo su apellido. Allí dejaba yo los originales de las novelas, pero la revisión de los tebeos era inmediata. Se les

suministraban pruebas de grabador, y en ellas miraban lo que más les interesaba: escotes, faldas, curvas insinuantes, etc. Tachaban, señalaban, marcaban... Luego había que localizar al dibujante perjudicado y pedirle que corrigiera sus desmadres. Una vez "arreglado", el dibujo se presentaba nuevamente a la sacrosanta entidad, que imponía su *nihil obstat* y la historia ya podía ir a la imprenta. Las novelas tardaban más, porque allí había que leer...

T. En los sesenta, Toray lanzó productos que entroncaban con una "nueva" juventud, como Salomé (1962) o Serenata Extra (1964), que estuvo dedicada a glosar las aventuras del Dúo Dinámico. Tú estuviste muy implicado en ellas ¿verdad?

Revista de *Serenata Extra* y muestra de su interior, con alguna historieta romántica. Esta coordinación supuso una estrecha colaboración entre Manel Domínguez y los integrantes del Dúo Dinámico.

MDN. Con una cierta lógica, ya que yo era el miembro más joven y "revolucionario" de la redacción, básicamente fui yo el encargado de iniciar el proyecto de la colección *Serenata Extra* dedicada al Dúo Dinámico. Supongo que por una cantidad en metálico que nunca supimos cuál fue (esas negociaciones las llevaban directamente Antonio Ayné y su apoderado, Santiago Bardagí), el DD (a los que nosotros en la redacción llamábamos cariñosamente "el DDT") nos facilitaba en exclusiva las primicias de sus proyectos, fotos de sus actuaciones, giras y películas, que nosotros publicábamos también en exclusiva. Antes de mi experiencia *fotonovelera*, como una especie de premonición, se me encargó ir con un fotógrafo a casa de Ramón Arcusa, entonces en el domicilio familiar de la calle Rosselló de Barcelona, para hacerles numerosas fotos a él y a Manolo con expresiones varias, llevando una maleta, poniendo un disco, bailando el twist, etc., para que sirvieran de modelo y documentación a los varios dibujantes que se encargaban de plasmar el proyecto. Entre otros guionistas, y por mi afición musical de toda la vida, también quisieron que yo escribiera algunos guiones y supervisara los de los demás guionistas para controlar los diálogos,que debían ser "modernos y dinámicos". Tengo una foto muy curiosa en la que estoy entrevistando al Dúo, boli y libreta en mano, muy en mi papel, y ellos, cabizbajos y serios, parece que me estén pidiendo un autógrafo a mí. Entre paréntesis, sí que debo decir que aquellas tres colecciones fueron la semilla de otras que más tarde surgieron en otras editoriales, como *Claro de Luna*, etc. El grito de guerra en la redacción, cada vez que aparecía una de esas colecciones que se agarraban a la cola del cometa, era "¡Ya nos han vuelto a copiar! ¡Es que somos buenos!".

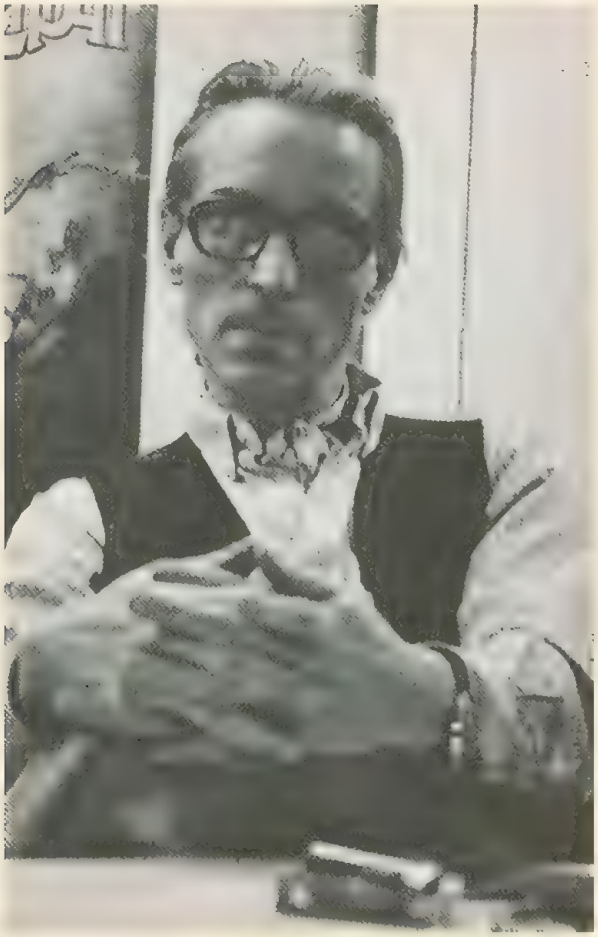
T. Nos interesan las figuras de Antonio Ayné y Josep Toutain, propietarios de Toray y de Selecciones Ilustradas, respectivamente. No deja de ser curioso que ambos te contrataran, te separaras de ellos, y ambos te volvieran a contratar. ¿Cómo eran aquellos editores y directores de agencia en los años cincuenta y sesenta?

MDN. A. Ayné y J. Toutain eran lo más contrapuesto que se pueda imaginar.

Ayné estaba siempre encerrado en su despacho, del que rara vez salía, leía su correspondencia y escribía cartas sin parar. El peso ejecutivo recaía, como ya he dicho, en su apoderado, Santiago Bardagí, y la redacción estaba dividida en dos secciones, novela y tebeo. Los jefes de ambas redacciones eran dos amigos granadinos que recalaron en Barcelona, de vasta cultura, Estanislao Peinado y Francisco Feria. Peinado era más bien el encargado de la sección literaria, y Feria de los tebeos, hasta que llegó Sotillos para dirigir la sección de tebeos. En mi primera época en Toray teníamos un gran espacio dedicado a albergar a muchos dibujantes que hacían trabajos para la casa: Jordi Longarón, Antonio Borrell, Víctor

Ramos, Jordi Nabau, José Antonio Huéscar, María Rosa... hasta un total de diez o doce.

Pero, volviendo a Ayné, era un hombre más bien taciturno, con un sentido del humor bastante *british*, pero un claro exponente de la burguesía catalana. Tenía un socio que nunca aparecía por allí, que se llamaba Torrecillas, y que componía la mitad del nombre de la editorial: TOR de Torrecillas y AY de Ayné, lo cual hizo que fuera conocido en la casa (en voz baja, claro) como el Señor Ay. Debo confesar que el culpable del invento fui yo.



Fotografía de Toutain, tomada de la *Historia de los comics*.

Toutain era todo lo contrario. Cerebral hasta límites patológicos, aparentaba una cordialidad que estaba muy lejos de sentir. Cuando se ponía serio para lanzar un discurso, su frialdad bajaba la temperatura de la habitación. No paraba de viajar, en los primeros años a Francia e Inglaterra, luego a Escandinavia, más tarde, cuando Warren entró en escena, a EE UU. Tenía un don de mando absoluto, tenía a la gente en un puño, tenía unos ojos que los cristales de sus gafas aumentaban como una lupa, tenía una cara de mala leche que asustaba cuando se lo proponía, tenía... muchas cualidades y muchos defectos. Pero era, indiscutiblemente, un líder nato. Como Hitler.

El motivo de que ambos me admitieran después de haberme ido de sus empresas... en Toray supongo que fui un poco el niño de los recados al que vieron crecer e interesarse por todo hasta hacer tres o cuatro trabajos distintos en la redacción. En el caso de Toutain, conocía y temía (y envidiaba) mis capacidades, sobre todo la literaria, porque a él escribir un texto para las revistas le costaba tres o cuatro horas, y media botella de whisky, y yo se lo hacía en un cuarto de hora, y eso le corroía por dentro aunque no lo manifestara. Pero era *vox populi*, y de hecho yo no lo supe hasta que hace poco me lo contó Marcelo Miralles. Lo de Toutain y yo fue una relación amor-odio perfectamente asimilada y correspondida por ambas partes, que se mantuvo hasta el último momento de nuestras relaciones. Toutain me dejaba debajo de la carpeta de mi mesa notas venenosas de reproche y recriminación por lo deficiente de mi trabajo (a pesar de eso era su director de ediciones), notas que yo respondía al dorso con un tono aún más venenoso si era posible. Luego las dejaba debajo de la carpeta de su mesa. A la mañana siguiente, las leía, pero nunca llegamos a hablar de ellas. Era como una alianza secreta de recriminaciones por ambas partes, pero en el fondo era algo que nos divertía. Y en el fondo, también, nos queríamos. Ya te dije que cuando yo le conocí tenía siete años, y él dieciocho o diecinueve... toda una vida, vaya.

T. Durante un tiempo hiciste fotonovelas, una fórmula de narración de historias a caballo de la historieta y el cine. Nos interesa especialmente conocer todo el proceso de creación, pues el de preproducción podía ser muy similar al del cine (guión, *storyboard*, actores, localización, vestuario, maquillaje, etc.), el de producción emparentado con el arte fotográfico simple y llanamente, y el de posproducción pendiente del lenguaje de la historieta (planificación de la página, viñetaje, colocación de bocadillos y rotulación). Bueno, no sé si era así, pero me gustaría que te extendieras sobre este asunto: cómo surgió, cómo se hacía, cómo des-

apareció.

Las fotonovelas fueron una propuesta de Toutain. Sumó dos y dos y pensó que alguien como yo, que era un apasionado del cine desde la infancia, podía tener buen ojo para la fotonovela. La primera que hice fue con Silvia Tortosa de protagonista, y también era la primera fotonovela para ella, que era jovencísima pero ya había trabajado en el cine y estudiaba en el Instituto del Teatro. Como curiosidad te diré que los interiores se rodaron enteramente en el piso de Pepe González.

Por aquel entonces, Editorial Rollán se había apropiado un poco por el morro de los derechos de las novelas de Corín Tellado, que teóricamente pertenecían a Editorial Bruguera pero que ahora publicaba Rollán, que le había ofrecido a la Tellado un contrato mejor que el de Bruguera. Y empezamos las fotonovelas casi exclusivamente con la (abundantísima) obra de ella. El proceso era muy simple. Se hacía una adaptación de la novela, o sea, se pasaba a un guión técnico y literario a la vez, muy parecido a un guión de cine: columna de la derecha, las instrucciones para el director; columna de derecha, los diálogos.

Margit Kocsis junto a Manel Domínguez.

Se designaba un productor, que a veces era el mismo director y a veces no. El productor se leía el guión, buscaba los escenarios adecuados y organizaba el plan de rodaje con los actores. No había *storyboard*, por lo menos yo no lo utilicé nunca, porque prefería visualizar el desarrollo de la escena en función del lugar de rodaje. Mis conocimientos (sólo teóricos y visuales) empezaban a funcionar en aquel punto, y debo decir, con la perspectiva que da el paso de los años, que me divertía como un enano. A las fotonovelas les tengo que agradecer que prácticamente todas mis amigas de hoy son las actrices de aquella época. Sigo teniendo un contacto muy estrecho con Conchita Cura, Encarnita Pacheco, Carol de Haro... y recuerdo a una de ellas especialmente, Margit Kocsis, que fue tan entrañable y maravillosa que aún hoy, a unos 25 años de su muerte, su recuerdo aún puede provocarme lágrimas. Era la increíble rubia que cabalgaba a pelo a lomos de Nevado, el caballo blanco, en una serie de anuncios para el coñac Terry que realizó Leopoldo Pomés. Margit era una profesional de los pies a la cabeza, capaz de sumergirse en una piscina vestida de novia en pleno diciembre porque el director de turno así se lo pidió. Hizo cine, publicidad, y en sus años de madurez se convirtió en una espléndida pintora, actualmente muy cotizada. Encarnita Pacheco entró en la fotonovela recién nombrada Miss Maniquí de España. Conchita Cura también era maniquí profesional e hizo mucha publicidad en foto y televisión. Carol de Haro era –y es– una gran bailaora de flamenco que dio la vuelta al mundo actuando en cruceros de lujo. Había otros nombres, como Mariló Punti, Ester Riera, Verónica Llimera...

Entre las novelas de la Tellado y de Carlos de Santander había mucho material, y cada uno de nosotros, directores o productores, hacía un par de fotonovelas al mes. Una vez hechas todas las fotografías, que oscilaban entre 150 y 200, porque a veces se repetía alguna (si no, íbamos a tiro hecho, un disparo por foto utilizable), y el fotógrafo de turno sacaba los contactos, pruebas de 6 x 6, que era el tamaño de la película que se utilizaba. La cámara era indefectiblemente una Rolleiflex.

Sobre el contacto, el maquetador marcaba el tamaño y encuadre exacto de la fotografía, y cuando las ampliaciones estaban hechas se pegaban sobre cartulina, y es en ese proceso

cuando la fotonovela tomaba prestados a la historieta el orden narrativo y el rotulado de los diálogos en bocadillos.

Fotonovelas de Rollán. Sobre estas líneas: *Sayonara*, con protagonismo de Verónica Llimera. A su lado, *Nuria*. Debajo de estas líneas una protagonizada por Mariló Punti, en la que se muestras ambientes terroríficos. Más abajo: dos páginas de la serie *Sortilegios*.

A mí personalmente me desesperaba la falta de imaginación de los montadores y el desaprovechamiento de las mejores fotos, pero sobre todo la monotonía de las páginas, siempre con cinco o seis fotos del mismo tamaño. Me aburría tanto todo aquello que le exigí a Toutain que me dejara montar mis propias fotonovelas, y eso presupuso un cambio radical en el aspecto visual.

Eso llevó a la creación de una serie de fotonovela muy distinto, a la que se llamó *Gótica* y que tenía, para mi gusto, un referente primordial: *Rebeca,* la novela de Daphne du Maurier y luego película de Hitchcock: chica perdida en un mundo desconocido, paseos a medianoche con un candelabro y un flotante camisón, cortinas movidas por el viento, contraluces... Fue un cambio radical y muy bien aceptado.

Las cosas iban bien y surgieron nuevos proyectos. Se inventó la "fotonovela pop": eran los sesenta, todo era imitación de Carnaby... y nuestras fotonovelas, "Hit", fueron un invento notable para la época. Uno de sus artífices fue un gran amigo, Lluís Ribas, ahora reconocidísimo pintor y entonces miembro de Selecciones Ilustradas y maquetador de la revista, a la que daba toques geniales.

Pero como nada es eterno, Bruguera ganó el pleito con Rollán, Corín Tellado volvió a Bruguera y se pinchó el globo. Todos a la calle.

Yo, personalmente, presenté a Bruguera un proyecto de fotonovela, que ellos aceptaron, y que incluía la colaboración de todos los actores y actrices que Rollán había popularizado en aquellos años. Unos aceptaron, otros no, pero mi colaboración con Bruguera fue efímera e insatisfactoria. Hacían barbaridades como rotular a máquina, y el resultado era desastroso, así que yo también lo dejé.

T. Esa publicació, *Gótica*, recuerda al tipo de horror que se publicaba en los tebeos de entonces. Tú tabajaste en IMDE como traductor y escritor de relatos de horror. Cómo se trabajaba con Arman?

MDN. IMDB no me ha dejado recuerdos profundos, la verdad, sobre todo por el hecho de que yo nunca trabajé para Arman. Es decir, en el sentido más propio de la expresión, sí trabajé "para" Arman, pero no "con" él hasta mucho más tarde. Para mí, su despacho era un lugar que creo que pisé sólo un par de veces en mi vida. De Boix no recuerdo nada,

creo que ni siquiera le vi, y de Gómez Esteban tengo un recuerdo muy borroso, tanto que ni siquiera llego a ponerle cara. De hecho, yo trabajaba para Arman desde fuera, ya que mi contacto con él se estableció a través de Toutain. Arman era un personaje seco, enjuto y poco afable, al que sólo conocí años después, en mi época en Garbo Editorial. Por circunstancias personales suyas y mías, y sobre todo por una profunda sima que nos separaba en el aspecto moral, ya que pretendía hacerme cómplice de sus infidelidades matrimoniales y yo me negaba a ello, nunca fuimos más que jefe y empleado.

T. Nos gustaría saber cómo era otro editor para el que trabajaste, el de Vilmar, Vilanova Martí, pero creo que propiedad de Antonio Bueno, que era el que os pagaba. ¿Qué perspectiva editorial o empresarial tenia este editor?

Colección *Embeleso Gótica*, con "El diario".

MDN. Bueno... Bueno es punto y aparte. Cuando yo le conocí fue en una de mis estancias en Toray, no recuerdo si fue la primera o la segunda. Él entonces era viajante de la empresa, y en su coche recorría España entera cobrando un sueldo más kilometraje, visitando a los libreros de cada localidad y ofreciéndoles los productos de la casa. No sé por qué, pero al parecer sentía algún tipo de simpatía por mí, y un día vino a quejársemе amargamente de que Bardagí, el apoderado de Toray, le había despedido. Me indigné, le pregunté por qué, y me respondió: "He querido ser tan sincero con él que le he dicho que necesitaba un aumento de sueldo, porque para que el trabajo me saliera a cuenta me había visto obligado a trucar el cuentakilómetros". Ante tamaña demostración de candidez me quedé pasmado. Y a partir de entonces desapareció de la casa. Al cabo de un tiempo se estableció por su cuenta y me pidió que le escribiera guiones a unos precios asombrosamente ridículos. Le dije que a aquel precio ni hablar, y me respondió que escribiera lo que quisiera, cualquier cosa, que él ni siquiera se los leía y los daba a dibujar directamente. Yo me encontraba en una de esas épocas corrientes en los *free lances*, o sea, sin un duro, y acepté por necesidad. Le entregaba los guiones de diez en diez, eso sí lo recuerdo, y los dibujantes eran tan malos como mis guiones, o los dibujaban a la misma velocidad a la que yo los escribía, y así les lució el pelo a las publicaciones de Vilmar. La calidad de sus publicaciones era ínfima, así que al cabo de dos o tres entregas le dije que ya no escribía más para él. La colaboración siguió después con unas fotonovelas eróticas, pero ésa es otra historia aún más sórdida.

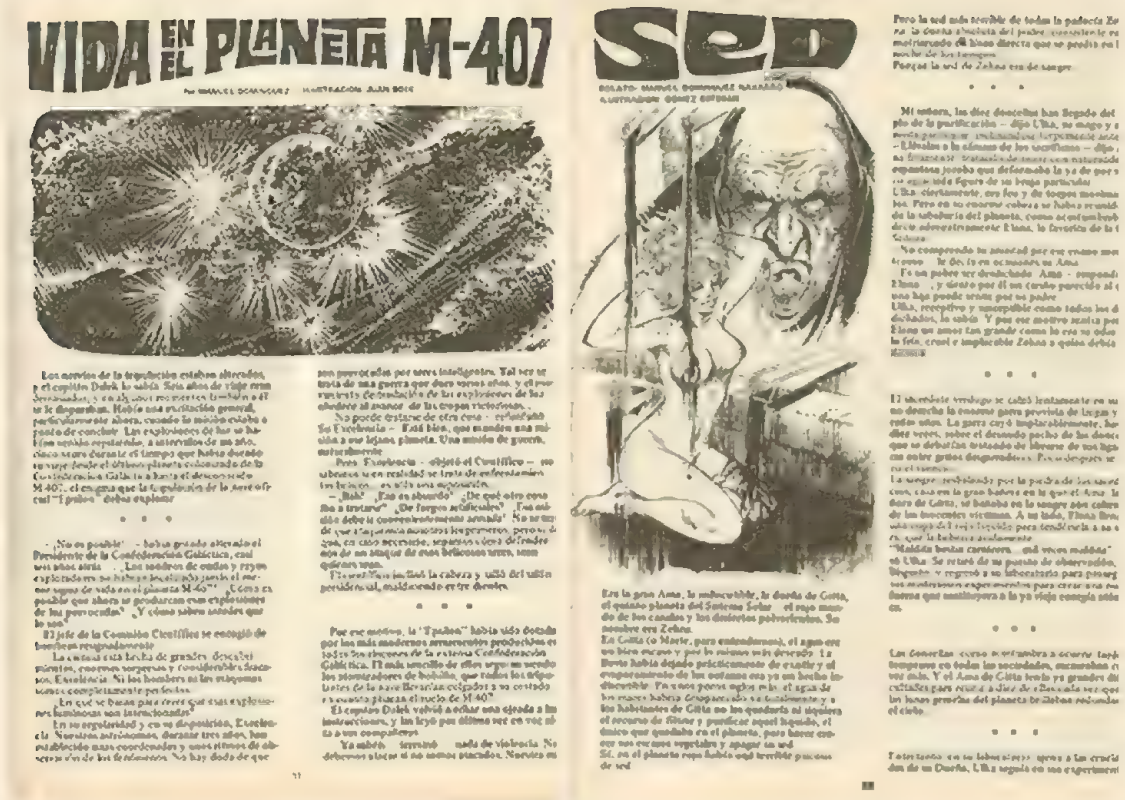
T. Escribiste relatos de terror para los tebeos de Garbo, ilustrados por J. Boix o Gómez Esteban. En tu labor literaria ¿qué corriente seguías? ¿Qué crees que daba miedo en los setenta: el ineludible horror fantástico o el previsible dolor producto de la violencia? ¿Hubo algún tipo de doble lectura en estos dos acercamientos al miedo?

No, no había trasfondos kafkianos ni freudianos, sólo ligeras y ocasionales referencias cinematográficas en aquellos relatos de terror. Eran –o pretendían ser– historias "de miedo" que evocaban sin más los horrores más primarios: la oscuridad, los monstruos, los vampiros, los hombres lobos, los pantanos, los asesinos locos, los científicos tarados y el largo etcétera que todos conocemos. Lo más *gore* posible dentro de los límites de la censura o la autocensura de cada dibujante o guionista.

T. Garbo compró IMDE y seguiste trabajando en Garbo. Nos gustaría saber de aquellos tiempos, de sus editores, de las revistas que coordinaba Manel Ferrer, o de las que coordinaste tú.

Primera página de una historieta escrita por Manel Domínguez para *Escorpión* núm. 20.

MDN. Mi época en Garbo Editorial (desde 1976) coincidió con el momento en que se estaba produciendo o se acababa de producir la fusión IMDB-Garbo Editorial. Arman me contrató como traductor de plantilla. Traducía de todo: novelas, comics, reportajes para la revista *Solo Moto* y lo que se presentaba. Lo divertido era que al lado de nuestra redacción trabajaban Maruja Torres y Vázquez Montalbán, entre otros, y la convivencia era continua. Yo era el suministrador de *alka-seltzer* de Maruja Torres, que cada mañana aparecía con unas resacas históricas. Si la memoria no me falla, que puede que sí, creo que los productos de aquel momento eran *Por Favor*, *Eh!* y, por la parte de comics, unas reediciones de *Flash Gordon* y otras tiras de prensa americanas que eran pasadas a formato plantado y los dibujos retocados y manipulados de forma repugnantemente tosca por unos aprendices nada dotados que adaptaban las viñetas al nuevo formato. Una anécdota divertida fue precisamente la de Manel Ferrer, que dibujaba y escribía prácticamente todo el material de unas revistas eróticas de humor, y llegó a inventarse tantos seudónimos que yo creo que llegó a tener una crisis de identidad... De todos modos, lo cierto es que mis recuerdos de aquella época son muy borrosos, por el desinterés que me provocaba la sensación de estar trabajando en la cadena de montaje de una fábrica de componentes electrónicos.



Sección escrita de los números de Rufus, 43 y 49, ilustrados respectivamente por J. Boix y Gómez Esteban. Ambos fueron relatos de Domínguez Navarro en sus tiempos ligado al sello Garbo.

14. En los primeros cómics de Garbo aparecía una empresa argentina en créditos, Nueva Frontera, S.C.A., que era la distribuidora de aquellas revistas de horror por Sudamérica. Creemos que era propiedad del distribuidor Cadena López, propietario a su vez de Coedís, presuntamente de Edipress, Giesa/Gyesa, y luego de Zinco, sello que siguió editando *Dossier Negro*. ¿Sabes si él gestionaba esas empresas y si jugó algún papel en el cierre de Garbo.

Página de *Historia de los comics* en la que aparece una ficha de Toutain. Domínguez Navarro fue el redactor de las fichas biográficas que aparecían en las páginas de cubiertas de los fascículos.

MDN. El cierre de Garbo Editorial se produce en 1978. Para aquel entonces, yo ya había empezado a traducir (en mi calidad de traductor para todo) una revista italiana sobre sexo y parejas que publicaba Ediciones Gañán, asociada con Garbo Editorial, y que dirigía María Fernanda Gañán, esposa de Nadal Rodó, el fundador de *Fotogramas*, madre de Elisenda Nadal, directora de *Fotogramas*, y creadora de la revista *Garbo* hacia los años cincuenta. Esa publicación italiana, originalmente llamada *Duepiù*, se tituló en España *Vivir a Dos*, y fue el gancho al que me agarré cuando se hundió Garbo Editorial. María Fernanda había tenido mucho instinto al mantener *Garbo* y *Vivir a Dos* fuera de la asociación con Garbo Editorial, por si acaso, y los hechos le dieron la razón. Al producirse la catástrofe, ella me pidió que entrara en la redacción de *Garbo*, para seguir traduciendo *Vivir a Dos* y hacer trabajos de redacción, cosa que hice hasta que *Garbo* también se hundió en 1980.

Se decía que Cadena había empezado como viajante de la casa Chupa-Chups. También se rumoreaba que gracias a sus maniobras con las distribuidoras (me suena Edipress como la más significativa) se hundieron IMDB, Garbo Editorial y Toutain Editor. Parece ser que el sistema era siempre el mismo, y no comprendo cómo tres personas tan distintas pero desconfiadas como Arman, María Fernanda Gañán y Toutain cayeron en la trampa uno detrás de otro. La estrategia consistía en empezar la distribución de manera brillante y efectiva hasta que, misteriosamente y de manera gradual, las ventas iban cayendo lenta pero inexorablemente. Las "devoluciones" eran mayores que las ventas, y la catástrofe llegaba por sus pasos contados. La explicación que se daba era que, teóricamente, se distribuía cada vez menos cantidad de ejemplares, los libreros llamaban reclamando material, supuestamente se les suministraba... pero la caída seguía. Parece ser que la mayor parte del material era retenido, y cuando la editorial se iba al carajo, el material era enviado a Sudamérica a través de otra distribuidora. Yo, que presencié las caídas consecutivas de IMDB, Garbo Editorial y Ediciones Gañán, traté de advertir repetidas veces a Toutain de lo que podía ocurrir. Nunca me hizo caso, y Toutain Editor desapareció. Eso era lo que se rumoreaba en nuestro mundillo. Lo que sí puedo decir es que en muchas ocasiones oí a María Fernanda Gañán despotricar contra la mala distribución de su material.

T. Franco ha muerto, o casi. Llega la libertad y la realización de algunos sueños. Pero siguen las suspensiones y algún atentado hasta 1977. ¿Cómo viviste tú aquellos cambios y cómo lo vivía la prensa, a tu tenor?

MDN. El paso de la autocensura a la teórica falta de censura que siguió a la muerte del eunuco asesino se tradujo en secuestros y más secuestros. Algunas editoriales se hundieron sin la ayuda de Cadena. Había un desconcierto total en las editoriales y en la prensa: los primeros no sabían hasta qué punto podían arriesgarse sin que les cayera el trancazo. *El Papus*, creo que fue, recibió una bomba, *Hermano Lobo* tuvo que cerrar, y los periódicos

en general tampoco sabían cómo adentrarse en aquella pantanosa tierra de nadie en la que todos nos movíamos. Yo, personalmente, pensaba que había que atreverse, y le propuse a un editor la primera revista gay que se publicó en España, *Privadísimo*, que sólo sobrevivió dos números, pero no por cuestiones de censura, sino económicas. Después, entre 1980 y 1981, logré convencer a un editor de Madrid, Oscar, SL, de lanzar una segunda publicación del mismo tipo, ya que no existía en el mercado español (aparte de *Party* y alguna otra bazofia por el estilo). Esta segunda, *Amigos*, sobrevivió un año, con colaboradores como Terenci Moix, el Profesor Lester, el antropólogo Alberto Cardín, ilustraciones sensacionales de Pepe González, Nazario, etc. Era la hora de estirar más el brazo que la manga,y así lo hicimos. Nunca, curiosamente, tuvimos problemas de censura, a pesar de sacar abundantes fotos de tíos en bolas.

Portadas de revistas de temática gay que se publicaron en 1978. A la izquierda, el núm. 1 de Privadísimo, revista del editor de IMDE, de muy corta vida. A la derecha dos números de Amigos, revista coordinada por Manel Domínguez: los núms. 1 y 6.

T. Escribiste varios libros (sobre vampirismo, homosexualidad) y coordinaste varias revistas. Qué recuerdas de esos tiempos de destape y de transición (o de transacción) de poderes.

MDN. En esa época de incertidumbres seguí haciendo trabajos por libre para varias editoriales. Para Rollán hice un libro de vampirismo, que es el único que recuerdo claramente, y al mismo tiempo hice para Antonio Bueno una colección de fotonovelas de "destape" (hombres semidesnudos y mujeres enseñando teta, pero sin penetración ni nada parecido) que se llamó *Fotosex* y tuvo una vida más bien efímera. El límite de mis colaboraciones con aquel tipejo lo marcó una denuncia que lanzó contra él una asociación de familias biempensantes por sacar gente semidesnuda en una fotonovela. Él se escurrió de la acusación y a su vez la lanzó contra nosotros, es decir, nos denunció al fotógrafo y a mí por haber realizado aquella historia, como si él la hubiera publicado sin verla (¿???). Lo siguiente puede parecer una película de Frank Capra, pero es la pura verdad: el abogado que Bueno había elegido para acusarnos, cuando le hubimos contado la verdad, se comprometió a actuar EN NUESTRA DEFENSA, contra quien le pagaba, y conseguirnos la absolución, como así ocurrió. Cuando quisimos pagar sus honorarios al abogado, nos dijo textualmente que ya se consideraba pagado con lo que le iba a sacar a Bueno, que él era un abogado de izquierdas y siempre que podía se ponía de parte del asalariado. (Olé sus huevos, aunque no puedo decir su nombre.) Evidentemente, nunca más volví a ver a Bueno.

Una portada de la revista *Fotosex*.

T. Toutain de nuevo. Vuelves a trabajar con él, ¿con qué cargo? Y háblanos del *boom*, desde el punto de vista de un coordinador editorial, durante tu estancia en este sello (*Creepy, Comix, 1984*).

MDN. Toutain de nuevo... uuuf... De entrada, nunca fui subdirector; fui técnico editorial y director de sus publicaciones, no de la agencia, sino solamente de los productos de la parte editorial. Efectivamente, mi trabajo era mucho de coordinación, también de traducción algunas veces, de corrección de rotulados y de redacción de artículos, comentarios, etc., para todas las revistas, Hay un trabajo del que me siento especialmente satisfecho, y es de la serie de artículos que se publicaron en *Comix Internacional* y que se titularon genéricamente "Grandes ilustradores". Iban en el centro de la revista, casi siempre a color, y por allí desfilaron los ilustradores de la casa, los norteamericanos y, gracias a mi pesadez e insistencia, nombres clásicos como Romero de Torres, Toulouse-Lautrec y otros varios. Siempre le pedí a Toutain que hiciera un libro con aquellos 24 artículos, de cinco págs o más cada uno de ellos, pero él siempre se negó, nunca sabré por qué, ya que todo el gasto de producción estaba pagado y sólo faltaba imprimirlo. En fin...

En Creepy, 1984, etc., era Toutain quien decidía el contenido de cada número. Según su decisión, había que localizar el material, lo cual no siempre era fácil, ya que él partía de unas existencias teóricas, pero luego resultaba que una historia estaba en manos de los americanos, otra estaba a medio acabar, otra en manos del dibujante para hacer correcciones, otra en corrección de rotulados, y así sucesivamente. Pero salían cada mes, calentitas, de los talleres, para perderse en un limbo tortuoso de mentiras y engaños. Cuánto trabajo perdido y desperdiciado...

Páginas de la sección "Galería de grandes ilustradores", de los números 9, 11 y 18 de *Comix Internacional Ilustración*.

T. Hubo un lanzamiento singular de Toutain en el que conviene detenerse: la *Historia de los comics*. Tú estuviste implicado en aquel proyecto faraónico. ¿Sabes si fue muy costoso o si se vendió bien? Ha habido redistribuciones hasta hace pocos años, y hay quien cree que aquel producto fue el principio del fin de Toutain Editor...

MDN. La *Historia de los comics* fue la pira funeraria de Toutain, un proyecto faraónico que él dejó en manos de Javier Coma, reservándose la supervisión y, naturalmente, la redacción de muchos de los textos. A mí me ordenaba simplemente hacerle otros textos biográficos que irían en recuadros explicativos, casi siempre en las contraportadas. Debo decir que el proyecto sólo me afectó tangencialmente, puesto que yo entonces estaba metido de lleno, aparte de las revistas mensuales, en la dirección de varios de sus libros sobre ilustradores, entre los que recuerdo especialmente el dedicado a Jordi Buxadé, que supervisé personalmente de principio a fin. Eso fue también el fin de mis relaciones con Toutain, que me despidió sin más explicaciones, sin indemnización siquiera, ya que yo estaba en plantilla, pero no quise montarle un cirio, ya que él ya estaba enfermo, en pleno declive económico y en una absoluta decadencia a nivel personal.

T. ¿Qué fue de Toutain y todos aquellos autores tras el *boom*? ¿Se reconvirtieron?

¿Qué seguiste haciendo tú?

Manel Domínguez con Kim Novak en el Festival de Berlín en 1993.

MDN. Después de eso, yo me sumergí de lleno en unas convocatorias / exámenes / oposiciones para entrar en TV3, que se estaba formando en aquellos momentos (1983), y a las que me presenté como productor. Sin saberlo, Toutain me llamó para ofrecerme un nuevo trabajo en la editorial, cobrando lo mismo que cobraba (50.000 pelas), sin seguridad social y, evidentemente, sin hacerme fijo. Entonces tuve la satisfacción de ponerle encima de la mesa mi contrato con TV3, por 75.000 pelas mensuales revisables a principios del año siguiente. Y estábamos en octubre. Ese fue el fin definitivo de mis relaciones con Toutain. En ese momento, también, perdí el contacto con el mundo del comic hasta 2003, cuando empecé a traducir para Norma Editorial y mi viejo amigo Rafa Martínez, a quien conozco desde hace más de cuarenta años. Así que, con la excepción de Pepe González, Víctor Ramos y pocos más, los que han sido amigos de toda la vida, entré en otra dinámica y otro mundo, hecho de directores y actores a los que podía entrevistar y tocar, y me olvidé de la tebeosfera. Hasta ahora.

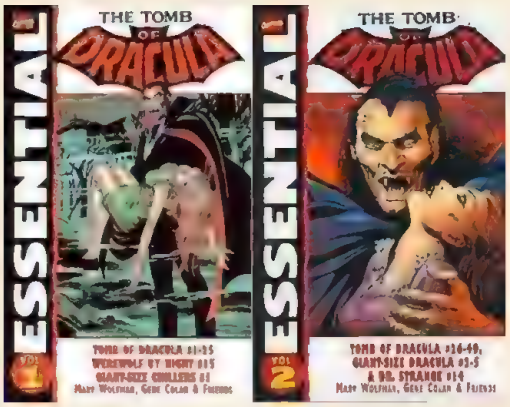
T. Háblanos de tu trabajo en televisión. De lo que has hecho. Y de lo que haces o preparas ahora.

MDN. Mi trabajo, como me ha ocurrido siempre, teóricamente era sólo una parte de lo que finalmente acabé haciendo. De simple productor acabé siendo traductor, redactor, ponía voces en off, entrevistaba, organizaba el equipo para los festivales, visionaba las películas, entrevistaba a quien se me ponía por delante y acabé dirigiendo el programa durante siete años... Desde Kurosawa a Ford Coppola, pasando por Barbra Streisand y Woody Allen, creo que he hecho más de mil entrevistas en los veinte años en que he estado trabajando en TV3. Y ahora planeo escribir un par de libros, uno sobre mis experiencias en ese terreno y otro sobre mis recuerdos personales y las luchas por las que pasamos los gays en los años del franquismo, que se titulará, si finalmente ve la luz, *Guerreros del Arco Iris*.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO; MANEL DOMINGUEZ NAVARRO (2010): "MANEL DOMINGUEZ NAVARRO. ENTREVISTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA/BLANES : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/manel_dominguez_navarro_entrevista.html

LA TUMBA DE DRÁCULA Y LA RENOVACIÓN DEL COMIC DE TERROR EN LOS SETENTA (GIJÓN, 14-III-2010)

Autor: ALEJANDRO CAVEDA



Portadas de dos de los Essential con la serie primera de Marvel

---

La Tumba de Drácula y la renovación de los comic de terror en los setenta.

Una mano sarmentosa de largos dedos como garfíos y de uñas verdosas y curvas como picos de águila, levanta el pesado aldabón que gime por la herrumbre y golpea dos veces, produciendo un profundo y lúgubre eco que se pierde en la infernal noche. Justo se abre la puerta para que una capa negra que en su revoloteo deja ver un forro de color sangre, desaparezca en la impenetrable oscuridad interior con el fantasmal cuerpo que envuelve. ¿Acaso Drácula entra en su mansión para regresar a su tumba? ¿O tal vez es otro vampiro?

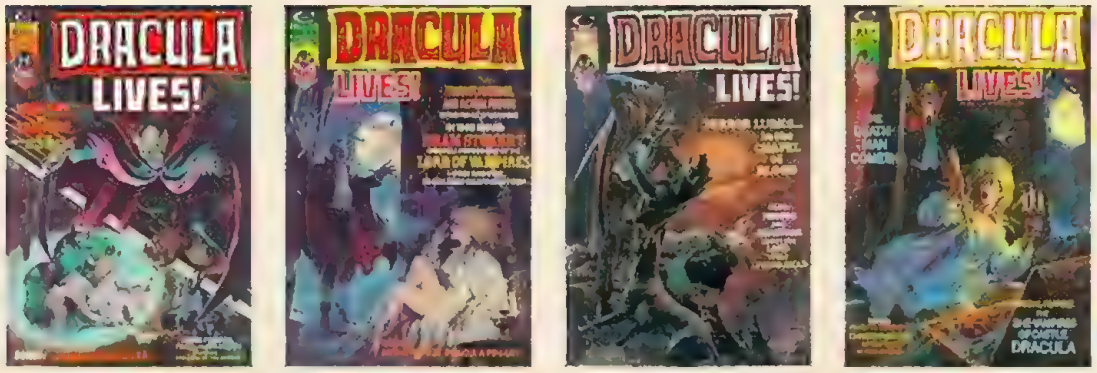
Portadas de la primera colección de The Tomb of Dracula, de Marvel Comics.

1. El regreso del Señor de los No-Muertos

Cualquier lector perteneciente a la nostálgica generación Vértice no dejará de reconocer con un placentero estremecimiento las líneas precedentes, con las que la extinta editorial anunciaba la edición española de la marveliana *Tomb of Dracula*, una serie que con el tiempo se ha convertido en eso vulgarmente llamado "Obra de culto" tanto en España como en su país de origen, y cuya leyenda se ha ido acrecentando con el tiempo de reedición en reedición.

Se ha dicho en numerosas ocasiones, hasta convertirlo en un tópico, que la editorial Marvel vivió un momento de efervescencia durante los años setenta que la

llevó a abrirse a nuevos géneros y conceptos más adultos. Como sucede con todas las premisas dogmáticamente asentadas, conviene matizarla. Y es que Marvel, ya en sus orígenes como editorial Atlas, había coqueteado con géneros tales como el terror, el *western*, el suspense o la ciencia ficción. De hecho, **Stan Lee** y sus colaboradores construyeron en buena medida el actual Universo Marvel tomando préstamos de estos y otros conceptos, eliminando los aspectos más polémicos para el *Comics Code* y reciclándolos en historias de superhéroes orientadas hacia un público juvenil hambriento de aventuras.



La segunda serie en importancia del conde que publicó Marvel, la de magacines Dracula Lives!

Sí es cierto, no obstante, que muchas cosas cambiaron con la llegada de la década de los setenta. Una generación de nuevos artistas, guionistas y editores repobló el *staff* de la Marvel, trayendo con ellos aires de renovación. De su mano llegaron personajes icónicos, como Shang Chi, el Castigador, Conan o Starlord, entre otros. Dentro de esa renovación, los magazines en blanco y negro como *Savage Tales, Marvel Preview, Unknown Worlds* o *Deadly Hands of kung Fu* –entre otros– fueron la punta de lanza del cambio, ya que su orientación a un público más adulto les hacia menos sensibles a las presiones de la censura. Pero no nos equivoquemos: el mayor desafio al Comics Code vino de manos del propio **Stan Lee** y a través de las páginas de una colección tan poco sospechosa de ser subversiva como *The Amazing Spider-Man*; hablamos de la famosa Trilogía de las Drogas (1971), cuyo éxito fue fundamental en el paulatino repliegue del antedicho organismo, lo cual permitió mayor libertad creativa y artística en los comics, no sólo en los magazines en blanco y negro, sino también en sus hermanos pequeños de 24 páginas. Así, géneros como la ciencia ficción, la fantasía heroica o en especial el terror volvieron a recuperar su antiguo protagonismo. Para el recuerdo quedan colecciones como *Chamber of Chills, Creatures on the Loose, Monster on the Prowl, Fear, Vampire Tales, Tales of the Zombie, Monsters Unleashed, Werewolf by Night* o, como no, *Dracula Lives!* y *Tomb of Dracula*, donde vieron la luz en viñetas personajes hoy míticos como el Motorista Fantasma, el Hombre Lobo, el Hombre Cosa, el Hijo de Satán, Blade o el mismísimo conde.

En concreto, el Señor de los Vampiros seria el protagonista absoluto de dos de estos títulos: el magazine para adultos en blanco y negro *Dracula Lives!* (trece números entre 1973 y 1975) y *Tomb of Dracula* (setenta números entre abril de 1972 y agosto de 1979), en las cuales se publicaron algunas de las mejores historias protagonizadas por el vampirizado noble rumano.

2. La Tumba de Drácula

Dracula Lives! y *The Tomb of Dracula* eran básicamente distintas en sus planteamientos. Mientras que el primero –como ya hemos apuntado– era un *magazine* en glorioso blanco y negro orientado para un público más adulto y con historias de contenido más "fuerte" y, en general, autoconclusivas, *La tumba de Drácula* era un *comic book* mensual, en color, con tramas que frecuentemente se continuaban de un mes a otro.

Aunque el equipo creativo por excelencia de la serie era el tándem formado por **Marv Wolfman** y **Gene Colan**, lo cierto es que el primero no se incorporó a la colección hasta su número 7, siendo **Gerry Conway** el responsable de ponerla en marcha al resucitar al conde en pleno siglo XX (más concretamente, en los setenta, es decir, en una cronología contemporánea a la de la propia colección), seguido por **Archie Goodwin** y **Gardner Fox**. Sin embargo, **Wolfman** hizo suya la serie desde el primer momento, imprimiendo un nuevo y majestuoso rumbo a las aventuras del aristócrata transilvano.

Wolfman es uno de los profesionales que dejaron una huella indeleble en la Marvel de los años setenta, bien como editor, bien como guionista, en series como *Nova, Fantastic Four* o *The Amazing Spider-Man*. Cuando se hizo cargo de *The Tomb of Dracula* se encontraba ya con una serie de premisas establecidas y un sólido plantel de protagonistas y secundarios (como Frank Drake, Rachel van Helsing o Quincy Harker). **Wolfman** enriqueció la trama con nuevos personajes como Blade o Hannibal King, al tiempo que "marvelizó" la serie, alternando episodios autoconclusivos con sagas más extensas en las que se combinaba el terror clásico con historias de corte más superheroico, de tal manera que el conde acabó cruzando espadas con personajes de la casa de toda la vida, tal que Spiderman, Estela Plateada o el Dr. Extraño, al tiempo que algunos villanos de la serie acabaron apareciendo en otros títulos de la editorial, como es el caso del Dr. Sol, al que pudimos ver en *Nova*, primero, y en *Fantastic Four* después.

Esta imbricación del personaje en el Universo Marvel, si bien se alejaba de sus raices literarias, evitó que este se quedase en el paro tras el cierre de la colección en 1979, y así pudimos seguir viéndole dar quebraderos de cabeza a Blade o a la Patrulla X hasta que el Dr. Extraño se encargó de erradicar a los vampiros de todas las series de la casa en 1985. *Tomb of Dracula* dejó, no obstante, un interesante plantel de secundarios (como Blade, Hannibal King o Frank Drake) que a través de diversas series y números especiales se han convertido en parte fundamental de dicho universo. Irónicamente, ha sido el éxito cinematográfico del cazavampiros afroamericano el que ha traido de vuelta a los vampiros, en general, y al finado conde, en particular, del limbo de los personajes olvidados, y así hemos podido ser testigos de nuevos enfrentamientos entre Drácula y su hija rebelde a través de proyectos como la reciente *Legion of Monsters* en 2007.

Drácula, magistralmente dibujado por Gene Colan

Volviendo al principio, otro de los puntales de la colección –además del talento literario del propio **Wolfman**– es sin duda el genio artístico de su compañero, el dibujante **Gene Colan**, el cual sí estuvo en la misma desde el primer número. También conocido por sus trabajos en *Daredevil* o *Captain America*, **Colan** demostró con el tiempo que su elección para la serie que nos ocupa no pudo ser más acertada. Es Colan uno de los artistas que mejor han sabido reflejar sobre el papel el cuerpo humano en movimiento, amén de impregnar todas sus páginas con una atmósfera densa y misteriosa, haciendo gala de un erotismo soterrado que tan adecuado resulta en una obra como esta. Su dominio de la anatomia humana, su estilo dinámico y su talento para recrear ambientes y situaciones plagadas de niebla, sombras y peligro fueron fundamentales para el éxito de la serie.

Como detalle anecdótico, **Colan** se inspiró en los rasgos del actor **Jack Palance**

para su interpretación personal del conde Drácula, en lo que no deja de ser una curiosa premonición, ya que **Palance** acabó, en efecto, metiéndose en la piel del personaje en la película *Drácula* de 1973, aunque sin el éxito ni la repercusión que sí ha tenido la serie de cómic.

3. Drácula en castellano

Curiosamente –o no tanto, si tenemos en cuenta lo anteriormente señalado– *La tumba de Drácula* ha conocido en España un éxito similar al de su país de origen, ya desde su primera edición en la primera mitad de los setenta, de manos de la extinta y añorada editorial Vértice, que publicó la colección bajo la cabecera *Escalofrío presenta*, dentro de la cual también se publicaron historias de *Dracula Lives!* y otras revistas de terror del momento, como *Vampire Tales, Tales of the Zombie* o *Monsters Unleashed*, aunque con el tiempo el conde se hiciera con el protagonismo absoluto de la serie. Esta primeriza edición presentaba todas las virtudes y defectos propios de la casa: una traducción y maquetación claramente mejorables, falta de información, desorden cronológico, etcétera. Así y todo, supo hacerse un hueco entre los gustos del aficionado patrio que en años posteriores, ya en la época Planeta, seguía reclamando una reedición completa y cronológica de la misma.

El primer intento –que no tuvo mucho éxito– se publicó bajo la denominación *Clásicos del Terror* (1988) y combinaba en un mismo comic las colecciones *Tomb of Dracula* y *Werewolf by night*, siguiendo el estandar habitual de Forum de la época: 26x19 centímetros y 32 páginas (más cubiertas) en color, e incluía pósteres, fichas y/o artículos relacionados con el género de terror. Sin embargo, esta edición conjunta no fue del gusto del público, por lo que no fue más alla de su número 17, aunque a partir de la decimotercera entrega pasó a ser bimestral, aumentando su precio y número de páginas.

Con semejante precedente parecía dificil que en la editorial se planteasen darle una nueva oportunidad al personaje, pero finalmente *La tumba de Drácula* reapareció en el año 2002 en las librerías siguiendo el formato de las Bibliotecas Marvel, aunque dentro de una nueva cabecera llamada *Biblioteca Grandes del Cómic*, con el declarado objetivo (según Planeta) de atraer al lector habitual de *comic books* hacia otras obras, no de menor calidad, pero que se apartaban del tebeo tradicional de superhéroes. Conviene destacar que esta edición no sólo ofreció por fin la serie original americana íntegra y ordenada,

sino que además se completó con historias extraídas del magazine *Dracula Lives!*, más aventuras de Blade y la inclusión de otros títulos (*X-Men, Dr. Strange*) en las que el Señor de los Vampiros había tenido una presencia destacada. Para redondear el menú se añadieron la continuación de la serie original que los mismos **Wolfman** & **Colan** realizaron en 1991 y un número especial fuera de colección que recogía la miniserie *La maldición de Drácula* (1998), publicada en los Estados Unidos por Dark Horse.

Las carácterísticas técnicas de esta biblioteca *Grandes del Comic: La Tumba de Drácula* eran idénticas a las de su hermana mayor (en antigüedad, que no en volumen), la linea *Excelsior*: 15 x 12 centímetros de dimensiones y una media de unas 140/150 páginas, generalmente en blanco y negro. Si bien este tipo de formato tenía sus detractores (que criticaban la reducción de tamaño y la pérdida de color con respecto al comic original), hay que reconocer que era resistente, práctico y muy útil a la hora de recopilar series tan longevas como la que nos ocupa por un precio razonable. Por otro lado, esta fue quizás una de las colecciones más mimadas desde la editorial, ya que alcanzó las dieciocho entregas más un número especial, a través de los cuales se recopiló por primera y única vez hasta la fecha lo mejor de lo mejor publicado por la editorial Marvel protagonizado por el Señor de los No-Muertos, por lo que guarda un lugar especial en el recuerdo de muchos aficionados, entre los cuales se reconoce incluido el autor de estas líneas.

En la actualidad, Panini ha elegido precisamente *La tumba de Drácula* para inaugurar su línea de *essentials* que recopilan en voluminosos tomos de casi 500 páginas en blanco y negro lo mejor del legado de Marvel. La gran duda que se plantea es si esta nueva edición del material clásico logrará despertar el suficiente interés entre los aficionados, estando tan cercana y aún accesible la de Planeta. A su favor tiene el respeto al formato original del *comic book* americano, así como un precio bastante ajustado para los tiempos que corren. El tiempo lo dirá. Entretanto, podemos recrearnos en la nostalgia releyendo estas historias clásicas que todavía hoy se disfrutan como el primer día y que nos presentan a un conde Drácula muy lejano del héroe atormentado y romántico en que lo ha convertido el revisionismo del mito posterior a Anne Rice y similares.

Sagas

Drácula (Stoker)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ALEJANDRO CAVEDA (2010): "LA TUMBA DE DRÁCULA Y LA RENOVACIÓN DEL COMIC DE TERROR EN LOS SETENTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, GIJÓN : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_tumba_de_dracula_y_la_renovacion_del_comic_de_terror_en_los_setenta.html

MORBIUS. ALMA EN PENA BUSCA HEMORRAGIA (SEVILLA, 15-III-2010)

Autor: ANTONIO SANTOS
De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 14

Portada de The Amazing Spider-Man 101, donde se presenta Morbius

El agonizante premio Nobel MICHAEL MORBIUS, en el intento de sanar la extraña patología que le corrompe la sangre, ensaya con un tratamiento tan experimental como revolucionario y lo transforma en un vagabundo de las sombras, los edificios ruinosos y los callejones inmundos en pos de la sangre de una víctima oportuna. Este calvario lo arrojará a toda suerte de escenarios y enfrentamientos.

Michael Morbius antes de convertrse en el Vampiro Viviente

¡EXPLOSIÓN! (DE BRAZOS)

Morbius habrá de ver la luz (negra de sus remordimientos inagotables) en el número que protagoniza SPIDER-MAN, el chavalín PETER "PAN" PARKER arácnido, cuando le crecen cuatro brazos extras y el pánico le lleva a cruzar su destino con el de otro monstruo cuyo lisiado *alter ego*, el DR. CONNORS (alias EL LAGARTO), cree tener la solución al problema espectacular del TREPAMUROS. Esto ocurrió en 1971, y se aventuraba un nuevo rumbo en MARVEL, ahora que el pionero STAN LEE cedía las riendas de la redacción editorial a jóvenes fans entusiastas como ROY THOMAS y se retiraba a su porche a ver bucólicos ocasos en su granja, lejos del mundanal rugido.

Michael Morbius repite una constante, si no de la literatura, sí de la CASA DE LAS IDEAS: la de poseer un poder deformador del que abomina absolutamente (aunque hay excepciones, como EL BUITRE, que adoptan un rol "repulsivo" para emprender su carrera delictiva). Comprende que sus dones, lejos de permitirle practicar el altruismo para con sus semejantes menos afortunados, suponen una lacra, una tara, descomunal muro que lo aísla de la sociedad, cuyas venturosas virtudes quiere gozar con el resto del mundo. Este mismo afán es el que obliga al joven Parker a usar su *QUIMI-CEFA* buscando librarle de sus facultades arácnidas.

Dado que está utilizándolo en su habitación (o sótano, o billares, el lugar no importa) para tratar de localizar en su ADN qué va mal y sacárselo, empleando los medios más básicos para una tarea tan compleja, es natural que así le salgan cuatro brazos de más, transformándose indistintamente en un émulo de SHIVA o del DR. OCTOPUS, e incrementando, de paso, su imagen de mutante arácnido. ¿Por qué P. P. iba a ir a un laboratorio especializado si en la camilla de su casa secuencia el ADN también? (Estos tebeos: ¡qué bazar de disparatadas ingenuidades podían llegar a ser!)

En el otro extremo está Michael Morbius, un lumbreras del nivel de REED RICHARDS (que hará cameo en estas viñetas), que agoniza aquejado de algún tipo brutal de leucemia, y tiene un chiringuito atómico en algún sitio indeterminado de Europa (por eso de que de que de aquí proceden los vampiros), lleno de maquinaria *made in* JACK KIRBY con la que espera hallar su sanación, pero que abandona para equipar un yate con un laboratorio similar y darse una terapia a base de voltios que curen su sangre putrefacta. ¿Eso no pudo hacerlo en su ultracarísima instalación terrestre? ¿A qué largarse de *VACACIONES EN EL MAR*, Roy?

Parker descubre lo que pasa cuando juegas con el laboratoro casero de tu sótano

Pues para que el bueno/astuto de Thomas le permita tirarse por la borda del costoso yate (ya transformado en un anémico pasivo/agresivo hematófago) y emule a *DRÁCULA* en su travesía en el *DEMETER*.

Y pasa esto porque el gran Roy Thomas, fascinado por la literatura universal, rinde aquí uno de sus cuantiosos homenajes a los autores inmortales, incorporando esos sublimes esquemas a algo tan pastueño y mundano como Spider-Man. Una lástima, pues un atento seguimiento del trabajo de Thomas, unificando colecciones, nos arroja un pésimo balance a su labor creativa.

Thomas no inventa nada: se limita a saquear páginas de STOKER, SHELLEY, *LA ILÍADA*, *BEOWULF*, profana a ROBERT E. HOWARD o *KING-KONG*, lo que sea que le produzca escalofríos, y lo ensambla, aun a puñetazos, en las series de *THOR*, *HULK* o *Spider-Man*, volcando además referencias de otros personajes del cómic o el *pulp*, en plan guay. Su gran talento, apreciamos, consiste en la forma, más o menos hábil, de cómo inserta ese material entre las viñetas. Los fans de Thomas replicarán que, versándose en tales obras, empujaba al lector a rastrearlas en la biblioteca e imbuirse de su divino néctar literario. Trabajaba para la promoción de la cultura universal, vamos.

Es buen alegato, pero Thomas no cobra por adaptar obras, sino para concebirlas de su magín. Comparado, pues, con otros guionistas de la camada post Stan Lee,

su brillo se oscurece un tanto. No es que Thomas evidencie que tiene 'lecturas' (o sus personajes), es que *marveliza* los clásicos (por caso: los episodios 103-104 de *Spider-Man*: puro *King-Kong*, con reconocimiento final de la deuda). No nos parece cosa de gran mérito.

Morbius en pleno cambio

MÓRBIDO

Morbius, es un *MAKE MINE MARVEL* de solera: siempre doliéndose del coño y buscando dónde esconderse del sol, fatalmente dividido entre su necesidad por subsistir, colocándose en la cúspide de la cadena trófica, y la repulsa moral/intelectual que esto le produce. Es un: *Soy Spidey y combato el mal pero, ¡qué lata de superpoderes!* De continuo acecha a un indigente, a un samaritano, a una tía buena, a los que sin reparos deja secos para, apenas se está enjugando los labios, atormentarse (y flagelarnos) con la letanía y la jeremiada en isabelino, un GÓNGORA que se aborrece sin parar: qué monstruo soy, ay mi sed insaciable, ¡me suicido antes de seguir así! Pero este esperpento albino, con su cabellera alborotada, a ratos figura de JACK SKELLINGTON (*PESADILLA ANTES DE NAVIDAD*), o de rockero del grupo *KISS*, o "cameo" del finado MICHAEL JACKSON (por eso de la nariz, sobre todo), jamás pone fin a sus cuitas, que transcurren entre callejones y lugares deprimidos, ruinosos. Será eco de sus huesos huecos que le facultan volar (otra cosa en la que nos insisten sin parar).

Thomas inserta, en los vigorosos orígenes de Morbius, varias interesantes especulaciones acerca de lo que puede ser un vampiro con consciencia, acosado por remordimientos, que llaman nuestra atención (aunque, comprobado su modus operandi, de 'atraco' a obras ajenas, pudiera ser que estas observaciones, compartidas al alimón por Morbius y Spider-Man, pertenecieran a SHERIDAN LE FANU. O a JULES VERNE, si se tercia).

Vemos a Morbius dando bandazos de una colección a otra como un espejo de monstruos más o menos estilizados. Se 'une' a Spider-Man (porque es un canijo, seguramente) que "lo presenta en sociedad" en los *TEAM-UPS* y *TWO-IN-ONE* con la ANTORCHA HUMANA, LA COSA o los X-MEN, y aprovecha cada viñeta para arrojar su discurso abundante de tragedia, toreramente ceñido en su uniforme que,

fíjense ustedes bien, apenas se diferencia del que viste *EL MOTORISTA FANTASMA*, debutante entonces entre los 'terrores' que Marvel pretendía publicar sorteando como fuera el insensato *COMICS CODE* (que, atentos, permitía monstruos "sobrenaturales" siempre que *surgieran* de experimentos fallidos, jamás fuesen obra de Dios, el Diablo o la Naturaleza, ¡toma ya! De ahí que, en su propia colección –sí, sí, Morbius tuvo una; cosa de sangrar al personal a base de *spin-offs*, muñequitos, postales y pósters-, cuando lucha contra BLADE –no con WESLEY SNIPES-, deduzca que el bizarro nubio lo toma por un émulo del "*Drácula de ficción*").

La muerte de Nikos

Morbius es un personaje que, *a priori*, gusta tanto como un helado de cemento y, sin embargo, lo promocionan a serie propia, que arranca tras el frustrado intento de CHARLES XAVIER de curarle (una larga historia que implica a Spider-Man). A Morbius le entra una paranoia repentina, viéndose rodeado de enmascarados sospechosos, y escapa que se mata por una ventana (esto es una constante suya) hasta las páginas de su saga, un apelotonamiento de ideas de toda índole que tan pronto lo teletransportan al *planeta de los gatos* (un remedo de los planes del ALTO EVOLUCIONADOR) como lo enfrentan a un prototipo de la sáfica XENA, y entre medio conoce al inevitable cónclave de brujos que tratan de subyugar el mundo merced al satanismo, o algo así...

Entonces, Morbius el Mórbido resalta como un paladín atroz (pero lo mejor que tenemos) y salva el día derrotando con la mano derecha a todos esos intrigantes mientras usa la izquierda para lloriquear por su sed insaciable, mordiendo la palpitante yugular de una estupenda fémina en el intermedio de las coplas por la muerte de su reputación.

Morbius se estrena matando a NIKOS, amigo y ayudante, al cual estrangula (¿porque morderle el cuello se podría interpretar como una insidiosa insinuación homosexual? ¿Hay fetichismo, o parafilia, en el mordisco del vampiro?), pero no tiene redaños para agredir a su amor inmortal, MARTINE, que buscará entre LOS 4 FANTÁSTICOS ayuda para curarle... mientras que en las páginas de la serie de Morbius conspira para matarlo, enredada en la viscosa y todo sorpresiva saga del SEGUNDA GÉNESIS de los CARETAKERS y los HIJOS DEL COMETA, donde nada es lo que parece (y aún menos la inefable TARA, a ratos niña indefensa, otras veces amazona con el látigo presto y al final lamia psíquica que quiere destruir el mundo para gobernar sobre sus ruinas).

Morbius *madura* en las páginas de *FEAR* (donde nos despedimos del incalificable agente SIMON STROUD) y se estrena, caminando que hago el camino, en plan

PEQUEÑO SALTAMONTES, en *VAMPIRE TALES*, publicación con todas las trazas de emular a la EDITORIAL WARREN (pues era esa época, los setenta discotequeros, que seguían desprendiéndose de las hebras de la segregación racial –lo leemos, matizado, en *Spider-Man*- y los terrores postnucleares a protagonizar por CHARLTON HESTON).

Al mismo tiempo, pues goza del poder de la bilocación (¡y no lo hacen santo, señoras y señores!), Morbius alterna en los *Team-up* de *Spider-Man* o *La Cosa*, salvando al mundo de los más disparatados villanos (EL BORRADOR VIVIENTE, cuya raza podía atravesar dimensiones, pero no fusionar el átomo), se ve infaustamente perseguido por la sociedad, que en él advierte sólo un ejemplo de deforme atrocidad, el ciego miedo racial a que nos nazca un niño monstruoso, tarado, imperfecto. Que provoque repulsión.

MONSTRUOS A GRANEL

Morbius contra El Lagarto y, entre ambos, el Spidey de ocho brazos

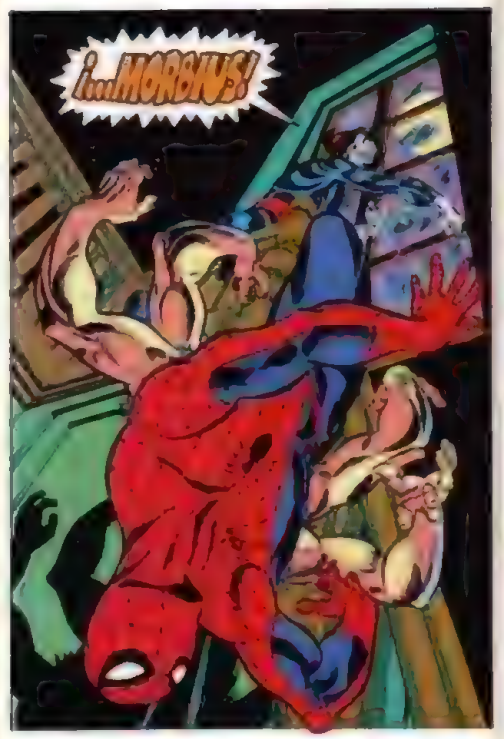
Ciertamente, esta es la clave que nos da la idea de por qué es monstruoso Spider-Man o por qué La Cosa suscita pánico y rechazo sin cesar: son evidencias de que algo puede ir fatalmente mal dentro de nosotros y eso se cebe en nuestra progenie. Los monstruos nos recuerdan cuán afortunados somos, gozando de salud y perfección. Y nos producen el terror de que pudimos ser también así. Es un impulso automático insertado en nuestra sangre.

Esta tendencia hedonista está acentuándose en los últimos años, y ha incluido sin vacilar a la obesidad entre las más espantosas deformidades (pero ir por ahí cubierto de tatuajes y *piercings* mola mazo). Se quiere una sociedad anoréxica de huesos faciales acusados y minimalista que piense poquito, que para eso tenemos líderes. Si alumbramos el UNIVERSO MARVEL con esta luz, reparamos en que su historia es el relato de la constante lucha de la integración y la tolerancia de unos seres prodigiosos, monstruosos por su singularidad (ese es el Gran Pánico que agita a la sociedad: teme al que no es igual al resto de la manada, entumecida, por ejemplo, en la idolatría del fútbol), que no cesa de derrochar altruismo y generosidad sobre una muchedumbre egoísta e ingrata que devuelve a pedradas toda su prodigalidad.

Es un vivo retrato de la sociedad, en efecto, que no necesita nada para pasar del *hosanna* al *¡crucifícale!*, y en eso el aire capitular de Marvel, su leyenda de estar *"más que nadie en la actualidad"*, es cierta. Pero su afán no está expuesto desnudamente, para ser eficaz, sino que Thomas, CONWAY, MANTLO... lo envuelven en sucesivas y aturdidoras capas de verborrea y presuntuosa prosopopeya que despistan nuestra mirada de lo que de verdad cuenta la historia.

Tampoco ayuda el concepto *SOAP STORY* que suele abundar en las tramas con

densa gramática el culebrón que se trae Peter Parker con GWEN STACY, MARY JANE WATSON o CARMEN MIRANDA, si se cruza, y crea un romance tan aparatoso como superficial.



AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Morbius sale de una serie escrita por sujetos que, llevados por su entusiasmo, desafían con desparpajo la capacidad de lógica y análisis del lector. Tomemos por ejemplo la primera pelea entre Morbius y Spider-Man (con seis brazos; su corazón soporta magníficamente todo este esfuerzo extra de irrigar extremidades añadidas, por cierto): sucede en un sótano de aparentes dimensiones inmarcesibles, y todo intercambio de golpes aderezado de caudales inagotables y pueriles de palabras. ¿No pueden callarse, aunque sea para tomar aliento? ¿Un solo segundo? El lector enseguida apreciaría las reducidas dimensiones del sótano, pero ¡allá va Spidey, balanceándose en sus redes! ¡Más madera, es la guerra! ¿Qué es eso de la lógica, lo da la COCA-COLA? Otro detalle que reta una coherencia elemental: mientras Spider-Man busca el remedio en el surtido sótano de la casa del Dr. Connors (en cuyo desván duerme el desfallecido Morbius, que tratará de alimentarse de Parker), notamos que no se quita la máscara en dos días, trabajando sin descanso en la fórmula que le reste brazos del cuerpo. De acuerdo que los tebeos poseen cierta dinámica, obligan a *contemporizar* con ellos, pero ¿esto no es ya demasiado absurdo?

En los *Team-up* también vamos apañados, como lo de esposar al HOMBRE DE ARENA, o esperar que se rinda, sin más, a la policía; o la tunda que Spidey propina a la Antorcha Humana y que el fogoso púber (que no madura ni queriendo) de los 4F disculpa alegando que, como consecuencia de un previo roce pueril, *"pensé que querías explicarte"*... y, claro, lo hace a puñetazos.

También nos topamos con la inevitable disquisición sobre la "superioridad" de las culturas extraterrestres, minusvalorando la nuestra en la comparación. ¿Nos libraremos de este tópico algún día?

Y quizás nunca sepamos por qué la mordedura de Morbius sólo produce un "acólito", un pandillero negro (que permite a Marvel demostrar su gran compromiso con la integración racial), que ve en el "vampiro viviente" estandarte revolucionario al que seguir y orear contra el malvado Hombre Blanco Colonialista.

GUSTOS DISCUTIBLES

No entendemos (pese a su constatado éxito) la fascinación que produce el vampi-

ro, sujeto que anda entre las tumbas, los sótanos insalubres y es enemigo del sol, que puede oler a hongos, y tiene una dieta repulsiva. No le vemos "el atractivo" a una criatura que posee mucho de alimaña, taciturna y neurótica (el ejemplo: Morbius), porque no creemos que todos los vampiros tengan el donaire principesco de CHRISTOPHER LEE o un VINCENT PRICE altanero, que parecía el modelo del *Drácula* gráfico.

En cambio, estas 'impías' criaturas nocturnas, presentadas como clasistas, excluyentes, esnobs, provocan una morbosa atracción que hasta sabe evolucionar, engendrando una estirpe de yogurines, además, vegetarianos. Y seguro que luchan contra el *Cambio Cli*, plenamente concienciados del problema.

RECAPITULANDO

Morbius aparece como un Drácula de segunda (tiene bastante de vampiro proletario, en efecto) con intención de sortear el obstáculo del *Comics Code* que impedía a Stan Lee enfrentar al legendario vampiro con Spider-Man. Plantea una interesante observación: ¿un vampiro no cristiano recularía ante la cruz?, que no es novedosa, ¡lástima!, pues RICHARD MATHESON ya la propuso en *SOY LEYENDA*.

Morbius, un personaje de estomagante dramatismo, dividido entre tener que sobrevivir y el autodesprecio que le produce el cómo debe hacerlo, no tiene, a nuestro parecer, el empaque o la importancia suficiente que le permitiera gozar tanto de serie propia, como de ese *Vampire Tales* con pinta de prestigioso *FAMOUS MONSTERS OF FILMLAND*, por muchas posturitas de ballet que adoptase según combatía a la variopinta hueste que lo acomete, procedente aun de otros planetas. En cambio, en alguna cripta seguro que hay un puñado de fans ansiosos que retuercen sus manos por leer nuevas aventuras de alguien que supera, en cuanto a traumas personales, al HAMLET de las estrellas: ESTELA PLATEADA.

Es interesante apreciar que sea en la colección de Spider-Man, el eterno adolescente con muchas papeletas para ser el perpetuo viva la vida (pese a lo mucho que se queja de la racanería de J. J. JAMESON -extraña sátira de HITLER; miradle el bigotito, si no-), la que sufra una infiltración del terror tan potente como la que supone, pese a todo, *Morbius* (especie de bofetada/recordatorio de la vida real: el paro, el cáncer, la delincuencia...), una criatura que condena y mata, reduce y está reducida a una existencia miserable, como una réplica de una sociedad que estaba rompiendo ciertos moldes tradicionales y se agitaba con convulsiones foráneas: Vietnam iba mal; la segregación racial ya no era un canon, sino una tara; América empezaba a cuestionar muchos de sus valores; NIXON resultaba más un obstáculo que un activo para sus gobernados, quienes creaban, cada vez más, preguntas embarazosas y difíciles de responder por un poder *barricadiero*.

Pero tampoco deberíamos ponernos sesudos valorando el interés súbito de Marvel por un aspecto truculento de la historieta: no busquemos tres pies al gato; consideremos que el material básico que había *traído* Stan Lee estaba casi agotado, y el que los nuevos guionistas tenían inquietudes sociales que trataban de reflejar en sus relatos es un espejismo elegante en el que gusta caer a la crítica y los es-

tudiosos, porque, al final, todo se reduce a una expansión económica y mercantil, a la competitividad con las demás firmas de cómics. No tiene más vuelta de hoja.

Morbius junto a su 'esclavo' negro

Y nos referimos antes al "acólito negro" de Morbius, del cual nunca más se supo. Sospechamos que eligió al "vampiro viviente" como líder (al margen de que la historia "es así") pensando que era una especie de "justicia poética": un blanco "esclavista" que "esclavizaba" a los suyos con el mordisco del vampiro... sin reparar que Morbius no tenía preferencias étnicas a la hora de alimentarse.

El "acólito" esconde sus motivaciones detrás del habitual cliché de la obtención de poder y los atracones de yugulares que pensaba darse a costa de su "vampirización", pero ¿cómo acaba su movimiento sedicente? Con un drama familiar cainita y un par de tipos blancos y honestos salvando la papeleta, dejando entrever que si los blancos no intervienen, esto acaba como el rosario de la aurora. No se os puede dejar solos, aún sois inmaduros, sería la lectura subliminal.

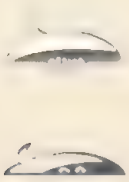
¿Por qué incluir a un negro en la trama? La explicación es tan sencilla como la dinámica misma de la sociedad americana; tan simple como la de intentar atraer al mercado unos individuos concretos; es una cuestión de "ética" que verificamos en sus SITCOMS: la protagoniza un blanco "astutísimo", que tiene un amigo negro molón y luego, por la presión creciente, aparece un hispano con aire de RODOLFO VALENTINO trasnochado y un par de féminas potentes con equívocas tendencias dominantes (y una sombra sáfica) para que todo el espectro del mercado esté cubierto. Los asiáticos siguen siendo esos rácanos menudos que no entienden el idioma, pero se van haciendo un hueco respetable en la parrilla. En sus teleseries, los actores negros vituperan, con razón, esta "benéfica aquiescencia" del Hombre Blanco en sus producciones, pero ellos, en vez de aplicarse el cuento, imitan sus clichés, aunque en color oscuro.

Insertar a personajes como *Blade*, el *antiMorbius*, puede incluso verse de forma que, concediéndoles a los negros una parcela de protagonismo, dejarían en casa a LOS PANTERAS NEGRAS, que no eran (o aún son) el TÍO TOM de *LOS VENGADORES*, como el personaje de igual nombre.

Por cierto, hay momentos en que Morbius parece el esqueleto que JAMES O'BARR recubrió con el plumaje de *EL CUERVO*. Depende, sobre todo, del dibujante que lo plasme en las viñetas.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: *MORBIUS*
GUIONES: ROY THOMAS, GERRY CONWAY, BILL MANTLO, ARCHIE GOODWIN, MIKE FRIEDRICH, STEVE GERBER, DOUG MOENCH, DON McGREGOR
DIBUJO: GIL KANE, ROSS ANDRU, ARV JONES, SAL BUSCEMA, JIM MOONEY, PAUL GULACY, RICH BUCKLER, CRAIG RUSSEL, FRANK ROBBINS, PABLO MARCOS, TOM SUTTON, MIKE VOSBURG, SONNY TRINIDAD, L. DOMINGUEZ
TINTA: FRANK GIACOIA, MIKE ESPOSITO, JIM MOONEY, STEVE MITCHELL, DICK GIORDANO, CHIC STONE, JACK ABEL, VINCE COLLETTA, D. FRASER, FRANK CHIARAMONTE, ERNIE CHUA
COLOR: PHIL RACHE, DON WARFIELD, BOB SHAREN, BILL MANTLO
EDITA (EE.UU): *MARVEL (THE AMAZING SPIDER-MAN, 1971; TEAM-UP SPIDER-MAN, 1972-73;* MARVEL TWO-IN-ONE: 1977; *THE SPECTACULAR SPIDER-MAN*: 1979: *FEAR MORBIUS, THE LIVING VAMPIRE*, 1973-1975; *VAMPIRE TALES*, 1973-75; *VAMPIRE TALES ANNUAL* Nº 1, 1975)
EDITA (ESPAÑA): PLANETA DE AGOSTINI, PANINI COMIS ESPAÑA, 2006
TRADUCE: SANTIAGO GARCÍA
REALIZACIÓN Y ROTULACIÓN: FORJA DIGITAL, ESTUDIOS DINAMITA
COMENTARIOS: EDUARDO LA FUENTE y JULIÁN CLEMENTE
FORMATO: TEBEOS GRAPADOS, DISTINTO NÚMERO DE PÁGINAS

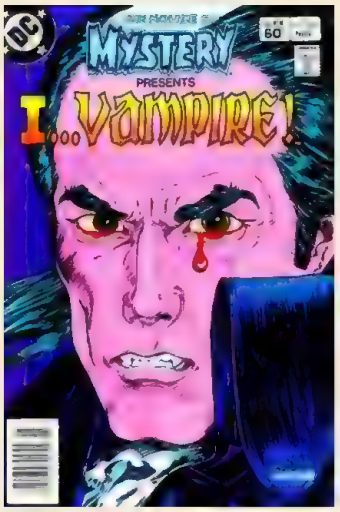


TEBEOENLACES
- Ficha de Morbius en MARVEL Comics Database

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO SANTOS (2010): "MORBIUS. ALMA EN PENA BUSCA HEMORRAGIA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/morbius_alma_en_pena_busca_hemorragia.html

I... VAMPIRE (CÁDIZ, 19-III-2010)

Autor: JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ



Portada de House of Mystery 310

I... VAMPIRE

Hace 400 años, mi beso vampírico transformó a la mujer que amaba en una criatura desprovista de alma llamada Mary, Reina de la Sangre. Hoy, ella planea que los no muertos dominen el mundo... mientras yo planeo detenerla antes de que sea demasiado tarde. Yo, Andrew Bennet...

Yo... Vampiro.

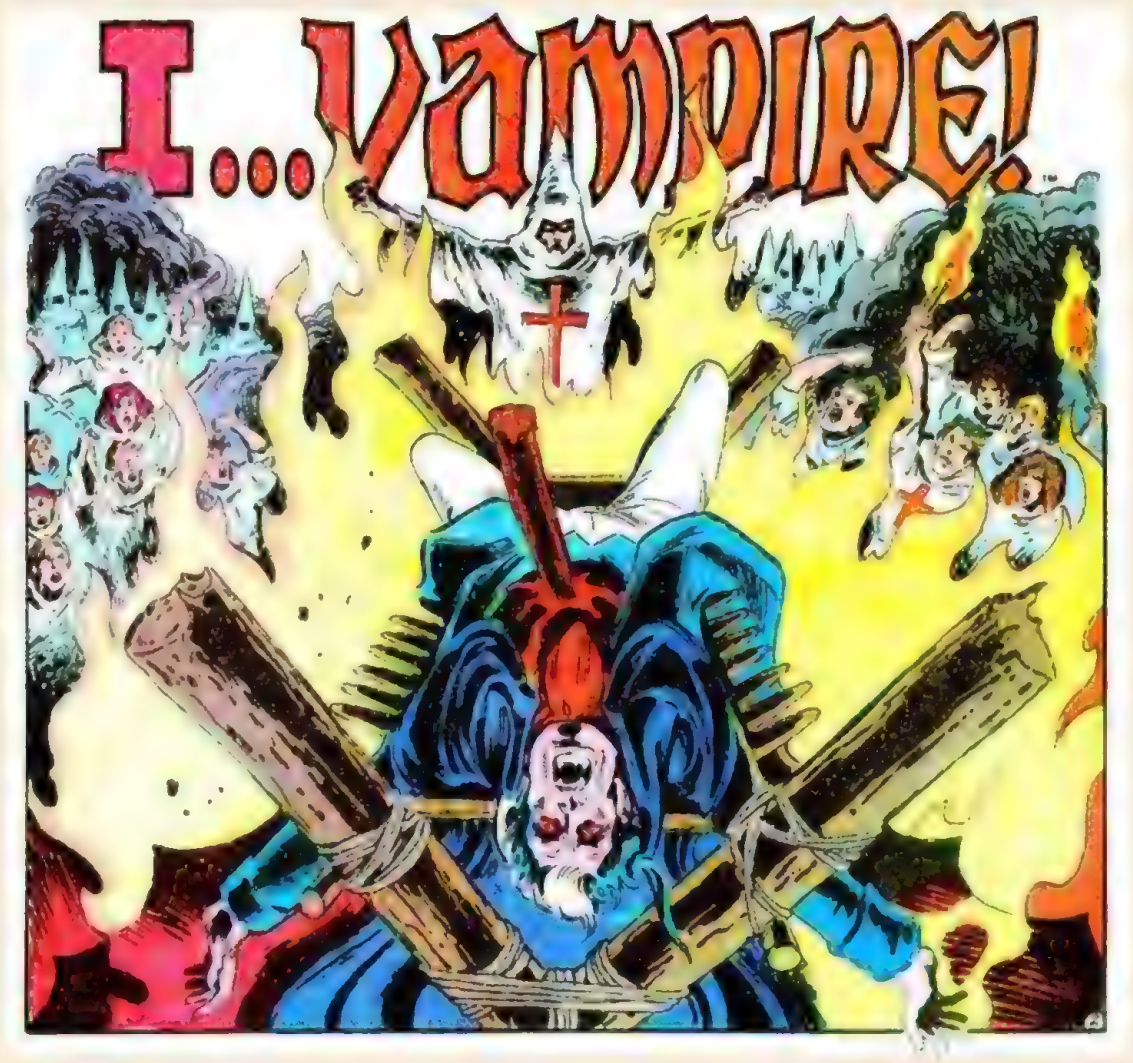
Cubierta de *House of Mystery* 313, de Mike Wm. Kaluta

Entre marzo de 1981 y agosto de 1983, los lectores del cómic *House of Mystery*, uno de los títulos de terror míticos de la editorial estadounidense DC Comics, buscaban afanosamente entre sus páginas las aventuras de *I... Vampire,* que comenzaban con la entradilla arriba mostrada.[1] Aunque no era más que una historia de relleno entre las muchas historias cortas que incluía mensualmente dicho cómic, en apenas unos meses pasó a ser el emblema de la publicación y la última esperanza de hacer sobrevivir una revista que poco a poco iba perdiendo a sus lectores.

Diez años atrás, a comienzos de los setenta, los cómics de terror habían renacido con una fuerza inusitada. La relajación de la censura que representaba la Comics Code Authority, pero también la calidad de los equipos creativos que en diferentes editoriales se encargaron de crear o resucitar universos de terror, convirtieron a los vampiros, hombres lobo y monstruos de pantano varios en éxitos inmediatos, tanto de público como de crítica, como demuestra el hecho de que sigan siendo reeditados casi cuarenta años des-

pués de sus primeras publicaciones. Sin embargo, la ciencia ficción y los superhéroes volvieron a coger fuerza a finales de los setenta, siendo los cómics de *Star Wars* con sus cientos de miles ejemplares de venta el mejor ejemplo del cambio de gustos que experimentaba el público.

A comienzos de los ochenta los monstruos habían perdido su fuerza. Marvel había cancelado todas sus series sobrenaturales, salvando al Doctor Strange, que se había convertido en un título bimestral que a duras penas sobrevivía. DC Comics veía impotente cómo sus antologías de terror (*House of Mystery, The Unexpected, Ghosts, Secrets of the Haunted House*) iban acercándose peligrosamente hacia la cancelación, mientras que otras ya habían desaparecido, como *The Witching Hour* en su número 85 (octubre de 1978) y *House of Secrets* en su número 154 (octubre-noviembre de 1979).

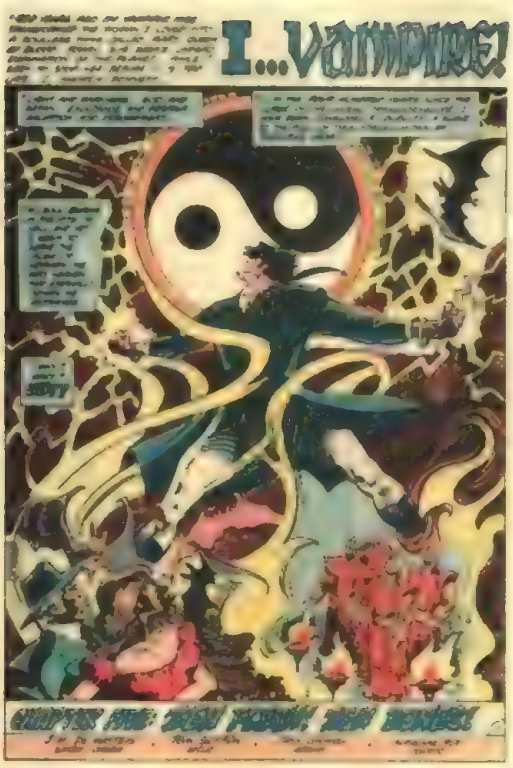


Impresionante viñeta de House of Mystery núm. 315

Len Wein, editor de *House of Mystery,*[2] decidió dar la oportunidad a un joven J.M. DeMatteis[3] de crear una saga de terror que se publicara regularmente, con la esperanza de conservar a los lectores que quedaban y atraer a algunos nuevos. A fin de cuentas, el propio Wein había creado a uno de sus personajes más recordados, Swamp Thing, en la colección de miscelánea *House of Secrets* en 1971. Así nacería *I... Vampire,* un interesante giro de tuerca a las historias de chupasangres

y cazadores de vampiros.

Si *Tomb of Dracula* había sido uno de los más aclamados cómics de terror de la década anterior, en parte por su plantel de secundarios cazavampiros, en parte por los poderes y el carisma del Conde Drácula, DeMatteis iba a intentar fusionar ambos conceptos: *I... Vampire* sería la historia de Andrew Bennett, un aristócrata convertido en vampiro que, en un arrebato de hambre, mataría a su amada. Mientras que Andrew se arrepentiría de su condición vampírica, Mary, su amada, despertaría a la no muerte como una criatura insaciable y letal. Atormentado por la culpa de haber sido su creador, Andrew la perseguiría a lo largo de los siglos y los continentes. A la cabeza de una organización secreta, La Luna de Sangre, Mary buscaba dominar los poderes políticos y sobrenaturales del mundo. Auxiliado por sus dos únicos aliados, un octogenario ruso llamado Mishkin y la joven Deborah, Andrew Bennet mantuvo episodio tras episodio una titánica lucha contra las fuerzas del mal, en un desesperado intento por arreglar el daño que desencadenó siglos atrás.



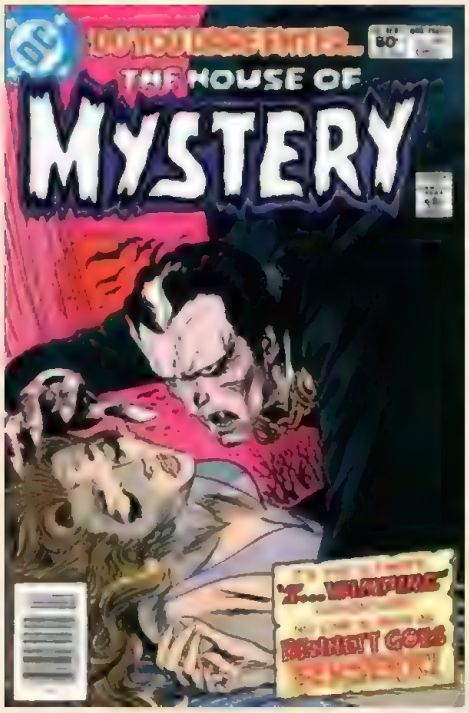
Portadilla de *House of Mystery* 297, con una historieta escrita por J.M. DeMatteis

La trama de la obra no sólo versaba sobre vampiros, también tuvo cierto trasfondo social.

Entre los puntos fuertes de la serie se encuentra la narración en primera persona, aunque eso ya lo hicieran casi una década antes Roy Thomas y Gerry Conway en *Werewolf by Night*. También es interesante la angustia existencial del vampiro protagonista, que recuerda mucho al Angel de Joss Whedon, aunque nuevamente es algo que ya habíamos visto previamente en el Morbius de Marvel. También son interesantes los primeros episodios, sobre todo los escritos por DeMatteis, donde

los temas sociales como el racismo, las drogas o la corrupción política son parte fundamental de la trama. Así, Bennet descubrirá que la corrupción no sólo anida en el corazón de sus semejantes vampiros, sino que también luchará contra un poderoso narcotraficante aliado a Mary y con un político de ultraderecha que está ganando popularidad gracias a los tejemanejes de La Luna de Sangre. Estas primeras historias tendrían, por lo tanto, un tinte moral mucho más grande que los otros títulos de terror de la editorial.

Entre los puntos flacos encontramos unos secundarios sosos y poco creíbles, con un anciano de ochenta años que se mueve con más agilidad que un gato y una joven Deborah que esconde su amor imposible hacia el vampiro. Mary y su organización terrorista tampoco tienen demasiado sentido, pues llevan cuatrocientos años intentando conquistar el mundo, pero no han dado ni un paso firme para lograrlo. Y es que la premisa original daba para bien poco, limitándose cada episodio a mostrar cómo Bennet desbarataba otro maléfico plan de su antigua amada, siendo ayudado por sus dos compañeros.



La marcha de Wein como editor y DeMatteis como guionista abriría las puertas a la editora Karen Berger[4] y al escritor Bruce Jones[5], que rápidamente introduciría cambios en la serie, despojando a Andrew Bennet de sus compañeros y convirtiéndolo en un solitario que en cada episodio encontraba nuevos aliados cuya supervivencia no estaba garantizada. Además, el aspecto social dejó paso a la fantasía, con viajes en el tiempo en los que héroe y villana mostrarían que aún sentían una poderosa atracción el uno hacia el otro.

Sin embargo, *House of Mystery* no logró remontar el vuelo, y en el número 310 comenzaron a cerrarse los cabos sueltos, de la mano de dos nuevos guionistas, Dan Mishkin y Gary Cohn.[6] La introducción de algunos elementos sobrenaturales, como hombres lobo y la madre vampira de Mishkin (se entiende que la madre del personaje, no la del guionista), elevaron el tono de terror de la serie. Ambos guionistas decidieron dar un final cerrado a la serie, matando al héroe principal y a casi todos los secundarios, algo bastante poco frecuente en la industria estadounidense. No obstante, a DeMatteis no le debió de gustar demasiado, porque unos años después resucitó a Andrew Bennet para su serie *Dr. Fate* (1988).

En lo relativo al dibujo, los lápices de Tom Sutton fueron los que dieron consistencia y unidad a la mayoría de los episodios de I... *Vampire,* e incluso cuando no pudo dibujar las historietas se preocupó de aplicar las tintas.[7] Sin embargo, a pesar de que mostró algunos ejemplos soberbios de narración, el dibujo de Sutton nunca fue especialmente espectacular ni atractivo, y desde luego estaba a años luz del maestro Gene Colan o el plástico Mike Ploog.

Releída de seguido, la serie da la impresión de dar bandazos en varias direcciones. Apreciada por los fans, lo que uno puede descubrir con sólo mirar las cartas del correo de los lectores, no logró superar su concepto inicial ni presentó un di-

bujo notable, fracasando en último caso en su intento de conseguir atraer nuevos lectores y salvar *House of Mystery;* un número después de acabar la saga de Andrew Bennet, la serie se despedía de todos sus lectores.

Pocos meses después, el cine ayudaría a relanzar las historias de terror: Wes Craven lanzaría su película *Swamp Thing,* y DC Comics resucitaría la colección del monstruoso personaje. Allí destacaría un británico llamado Alan Moore, que revolucionaría el cómic de terror.

A la izquierda, página dibujada po Tom Sutton, del núm. 295 de la co lección. Sobre estas líneas, sección de correo de ese mismo número donde los lectores opinan sobre e dibujo de la serie

NOTAS

[1] La serie apareció concretamente en los siguientes números de *House of Mystery* 290-291, 293, 295, 297, 299, 302-319, es decir, desde marzo de 1981 hasta agosto de 1983.

[2] Len Wein editará las aventuras de *I... Vampire* aparecidas en *House of Mystery* 290-291, 293, 295 y 297.

[3] J.M. DeMatteis permanecería al cargo de *I... Vampire* desde su primera aventura en el número 290 de *House of Mystery* hasta el 297, escribiendo un total de cinco aventuras.

[4] Karen Berger permanecería al frente de la publicación desde *House of Mystery* 299 hasta la cancelación de la serie, en su número 320.

[5] El primer guión de Bruce Jones para *I... Vampire* se publicaría en *House of Mystery* 299, y posteriormente entre los números 302 a 309.

[6] Las aventuras escritas por Dan Mishkin y Gary Cohn aparecen en los números de *House of Mystery* comprendidos entre el 310 y el 319, ambos inclusive.

[7] Tom Sutton dibujó más de la mitad de la serie, concretamente los números aparecidos en *House of Mystery* 290-291, 293, 295, 297, 299, 302-303, 306-309, 314 y 319. Además de entintar sus propios trabajos, también aplicó las tintas a Paris Cullins, en los números 311, y del 315 al 317, y a Dan Day, en el número 318.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JOSE JOAQUIN RODRIGUEZ (2010): "I... VAMPIRE" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, CÁDIZ : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/i_vampire.html

LA RELIGIÓN Y LO SOBRENATURAL EN LOS QUADRINHOS BRASILEÑOS DE TERROR (SEVILLA, 27-III-2010)

Autor: TÚLIO VILELA
Traductor: FÉLIX LÓPEZ

Volumen: MUITO ALEM DOS QUADRINHOS. ANALISES E REFLEXOES SOBRE A 9ª ARTE (DEVIR LIVRARIA, LTD., 2009)

Título original:	A religião e o sobrenatural nos quadrinhos brasileiros de terror
Edición original:	Muito além dos quadrinhos
Notas:	Imágenes adicionales obtenidas de la web 'Nostalgia do Terror' (http://www.nostalgiadoterror.com)

Cubierta del n° 25 de la revista 'Sobrenatural' (1956), por Jayme Cortez

LA RELIGIÓN Y LO SOBRENATURAL EN LOS QUADRINHOS[1] BRASILEÑOS DE TERROR

Los términos "horror" y "terror" son muchas veces empleados como sinónimos, relativos a un mismo género, aunque los estudiosos los consideren como dos géneros distintos. En ese sentido, ambos son vistos como "reacciones a la cosa, hecho, persona o circunstancia que asusta", aunque el terror sea entendido como un "miedo **racional** de alguna forma de aceptar la realidad, mientras que horror es el supremo miedo **irracional** de lo absolutamente antinatural o de lo **sobrenatural**." (MacNALLY y FLORESCU, citado por LUCCHETTI, 1993, p. 167). Sin embargo, aunque comprendiendo y reconociendo esta distinción, hemos decidido, en el texto, incluir ambos géneros con el mismo nombre de "terror" por entenderlo más universal y también para evitar la utilización de un detalle excesivo que pudiera dificultar la comprensión de los lectores.

Cubierta de varias revistas brasileñas de terror

El terror es uno de los pocos géneros en los que las historietas brasileñas consiguieron obtener éxito comercial. Se puede decir que es, también, el único en el cual los artistas de historietas brasileños (tanto

nativos como naturalizados) consiguieron construir una especie de *tradición*. Aunque inicialmente inspirado en modelos extranjeros, principalmente norteamericanos, el terror ganó rápidamente personalidad propia, "abrasileñándose". Las historietas nacionales de ese género consiguieron ser todo aquello que las historietas de superhéroes producidas en Brasil no consiguieron, pues éstas nunca tuvieron mucho éxito y, en la mayoría de las ocasiones, no consiguieron ser más que apagadas copias de los superhéroes norteamericanos (VERGUEIRO, 2000).

Las revistas nacionales de terror permitieron que varios artistas sobrevivieran exclusivamente de la producción de historietas, algo que en Brasil, para muchos, no dejaba de ser un sueño. Sobre eso, el artista Eugênio Colonnese, creador de *Mirza, la Mujer Vampiro*, afirmó:

> (...) Zelão [José Sidekerskis, dueño de la Editora Jotaesse] imprimía 35 mil ejemplares y sobraban poco más de mil copias. No teníamos medios, estábamos en una pequeña editora de Mooca (barrio industrial de São Paulo, Capital). (...) En la época, hacía yo solo cinco o seis revistas por mes, [Rodolfo] Zalla otras seis. Nosotros entregábamos entre 250 y 300 páginas cada vez. Después de que dejamos de producir, se acabó. No es arrogancia mía: sin nuestro trabajo, se retiraron más de diez revistas de los quioscos. (...) yo compré mi casa haciendo sólo historietas. ¡Y se habla de la crisis de los quadrinhos! La gente trabajaba mucho. Teníamos mucha producción (...) (COLONNESE, 2002)

Mirza, la Mujer Vampiro, de Eugênio Colonnese

Inicialmente, las historietas de terror editadas en Brasil traían sólo material de procedencia norteamericana y la colaboración de artistas locales se restringía a la eventual creación de cubiertas. La tradición de las historietas de terror brasileñas comenzó en 1959, cuando un grupo de pequeñas y medianas editoras paulistas (La Selva, Continental, Outubro, Cia. Gráfica Novo Mundo Editora, entre otras) pasó a invertir en la producción local de historias del género durante el periodo de ausencia de material norteamericano, pues, en Estados Unidos, los *comic-books* que publicaban historias de terror habían sido cancelados debido a la institución de una autocensura creada por las editoras, el *Comics Code Authority*.

Algunas de las editoriales brasileñas de 1959 que fomentaron la producción local de historietas de terror

Como las revistas de terror ya gozaban de gran popularidad en Brasil durante la década de 1950, la solución que encontraron los editores brasileños (que deseaban seguirse lucrando con las altas ventas) fue encargar a los artistas locales, tanto brasileños como extranjeros allí establecidos, que produjeran nuevas historias del género.

Cubiertas de varias revistas de terror editadas en Brasil durante la década de 1950

A aquellos que defienden una política de mercado protegido para la historieta nacional, la explicación del éxito de las historietas de terror brasileñas les parece simple: libre de la competencia del material norteamericano, las historietas brasileñas encontraron mercado y condiciones para desarrollarse. Dentro de esa óptica proteccionista, el psiquiatra Fredric Wertham (1895-1981), autor del libro *La seducción de*

los inocentes, donde afirmaba que las revistas de historietas eran una de las principales causas de la delincuencia juvenil y que estimuló la cruzada contra los cómics en Estados Unidos en la década de 1950, habría sido, involuntariamente, un "benefactor" de la historieta brasileña.

Analizada con más cuidado, sin embargo, esa explicación *no* es satisfactoria. La cancelación de las revistas de terror en aquel país *favoreció* la producción de historietas brasileñas, pero *no determinó* el éxito de nuestras historietas de terror. El hecho de que las revistas de ese género vendieran bien en Brasil antes de 1959 *no* era garantía de éxito para el material que comenzó a ser producido localmente a partir de aquel año. La gran aceptación de esas revistas indicaba una probabilidad de éxito en la nueva empresa, pero no una certeza absoluta. Existía el riesgo de que a los lectores *no* les gustasen las historias producidas en Brasil y prefiriesen las anteriores, creadas en Estados Unidos.

Cubiertas de varias revistas de terror editadas en Brasil durante la década de 1960

Hay que recordar que las revistas de terror editadas en Brasil a partir de 1959, además de contener las historietas producidas en este país, muchas veces también incluían reediciones de historias norteamericanas antiguas. Y, al contrario de lo que muchos piensan, hubo momentos en que las revistas de terror creadas por artistas nacionales compitieron en los quioscos con revistas semejantes, que traían material importado, como aconteció durante la década de 1970 e inicio de la de 1980, cuando el éxito de *Kripta*, publicación que incorporaba material de la extinta editora norteamericana Warren Publishing, *estimuló* el lanzamiento de una revista concurrente, *Spektro*, que incluía material producido por artistas brasileños. Así, como se verá a continuación, las razones del éxito de las historietas brasileñas de terror necesitan ser buscadas en otros aspectos de la producción brasileña, como el impacto de la censura en las historietas editadas en los dos países y la estrecha relación que las historias de terror producidas localmente tenían con las características culturales de Brasil.

Portadas de varias revistas brasileñas de terror de la década de 1970

Una comparación: censura en Estados Unidos y en Brasil

Un factor que favoreció la producción nacional de historietas de terror fue el hecho de que estas hubieran de afrontar, en comparación con el caso norteamericano, menos problemas con la censura gubernamental, a pesar de, que en Brasil, las historietas, de un modo general, también fueron objeto de persecuciones y críticas por grupos de padres, profesores y religiosos. En la década de 1960, inclusive, un grupo formado por las mayores editoras brasileñas de la época (Empresa Gráfica o Cruzeiro, Editora Abril, EBAL y RGE) resolvió imitar el *Comics Code* y creó el *Código de Ética de los Quadrinhos*. Así, en esa época, las revistas de historietas publicadas por esas editoras traían en una esquina de la cubierta un sello con el siguiente aviso: "Aprobado por el Código de Ética". Sin embargo, si comparáramos la trayectoria del Código de Ética de las editoras brasileñas a la del *Comics Code* de norteamericano, notaremos algunas diferencias fundamentales.

Mientras el *Comics Code* fue adoptado por casi todas las editoras norteamericanas y consiguió efectivamente perjudicar aquellas que publicaban títulos de terror, el *Código de Ética* fue adoptado por un número reducido de editoras, entre las que *no* se incluía ninguna de las diversas pequeñas editoras que se especializaron en la publicación de revistas de terror; además, todo parece indicar que la no adopción de ese *código* en nada perjudicó las ventas de esas revistas. Otra diferencia fundamental es que, mientras el *Comics Code* existe hasta hoy en día, aun habiendo pasado por algunas reformulaciones que lo flexibilizarían, el *Código de Ética* brasileño fue inmediatamente rechazado por las propias editoras que lo crearon. Además de eso, a pesar de todas las semejanzas en cuanto al contenido, el *Código de Ética* era menos rígido que el *Comics Code* en el cual fue inspirado, por lo menos, en lo que se refiere a temas

relacionados con lo sobrenatural. Veamos, por ejemplo, lo que decía uno de los artículos del *Comics Code* en su forma original:

A la izquierda, cubierta de la revista *House of Mystery*, con el sello del *Comics Code* norteamericano. En el centro, los sellos americano y brasileño. A la derecha, portada de *Gasparzinho* con el citado sello.

> Escenas que abordan –o instrumentos asociados a– no-muertos, tortura, vampiros y vampirismo, almas en pena, canibalismo y licantropía son prohibidas. (SHUTT, 1997, p. 50)

Ahora, comparemos ese artículo con uno de los del *Código de Ética* adoptado en Brasil:

> De ninguna forma, en la cubierta o en el texto, deben ser expuestas historias de terror, pavor, horror, aventuras siniestras, con sus escenas horripilantes, depravación, sufrimientos físicos, excesiva violencia, sadismo y masoquismo. (SILVA, s.d., p. 103)

Mientras el texto extraído del *Comics Code* es sólo uno de los artículos que tratan de elementos conectados al género de terror, el extraído del *Código de Ética* es el único de los artículos que trata específicamente de esos elementos. Observemos, todavía, que mientras el artículo del *Comics Code* es bastante específico en relación a cuáles serían esos elementos, el del *Código de Ética* es mucho más vago, utilizando términos más genéricos y subjetivos. Finalmente, ¿qué debe entenderse por "terror", "pavor", "horror", "historias siniestras" y "escenas horripilantes"? ¿En qué punto la violencia mostrada en una historieta pasa del límite considerado aceptable por los censores y se hace "excesiva"? Otra brecha que puede encontrarse en el artículo mostrado del *Código de Ética* es el hecho de referirse sólo a la cubierta y al texto de las revistas, y no al arte interno.

Ni aun el Régimen Militar, que, como se sabe, implantó una fuerte censura sobre todos los medios de comunicación en nuestro país, consiguió impedir la producción nacional de revistas de historietas de terror, como podemos concluir por el extracto de una entrevista a Rubens F. Luchetti, uno de los principales guionistas brasileños que colaboró en esas publicaciones:

> (...)La Censura nunca nos incomodó, aunque en la época, 1969, la represión (...) fuera muy grande. Sólo era obligatorio que las revistas de Terror estuvieran envueltas en una funda de plástico. En algunos casos, aparecía solamente el título de la publicación, una vez que el resto quedaba cubierto. Ante cualquier

> desobediencia de esa norma, los ejemplares eran retirados de los quioscos. (LUCCHETTI, 2001, p. 18)

Considerando lo expuesto, pueden plantearse dos cuestiones dada la trayectoria de las historietas de terror nacionales:

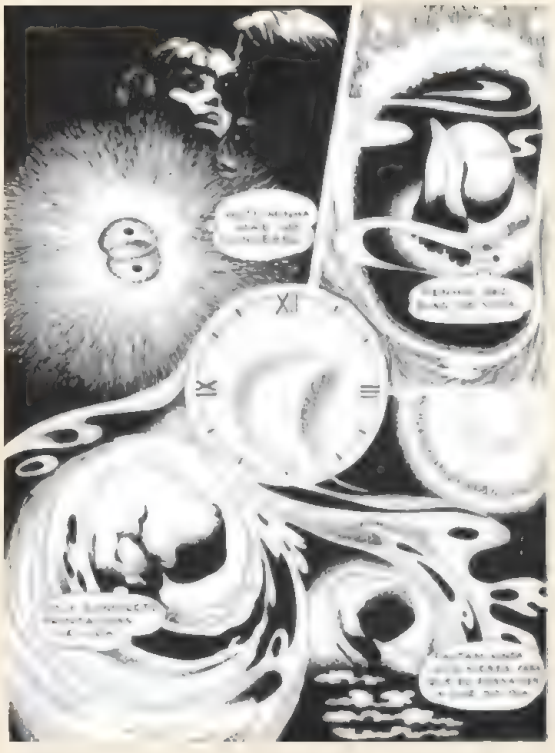
1. ¿Por qué los cómics de terror sufrieron tanta persecución en Estados Unidos, un país que, al menos en teoría, posee una tradición democrática, mientras en Brasil encontraron menos problemas con la censura, a pesar de que una buena parte de ellos fueran publicados en plena dictadura militar, instalada en 1964?

2. ¿Por qué el terror está entre los poquísimos géneros en los que la historieta brasileña consiguió destacar, tanto comercialmente como en términos de originalidad?

Un factor que puede ayudar a responder a esas dos cuestiones son las diferencias culturales entre brasileños y norteamericanos, principalmente en lo que se refiere a la religiosidad. El terror lidia esencialmente con lo sobrenatural, lo místico, lo irracional; por lo tanto, las creencias religiosas dominantes en una sociedad pueden influir en la creación y en la recepción de historietas que tratan con elementos de ese orden: la vida después de la muerte, apariciones, almas en pena, no-muertos, brujería, vampirismo, licantropía, etc.

Fundamentalismo religioso versus sincretismo religioso

Es habitual decir que Estados Unidos es un "país protestante" mientras que Brasil es un "país católico". Tal clasificación ya da una idea aproximada de cuan diferentes son los dos países, aunque esté lejos de ser fidedigna: en el primero, además de los protestantes propiamente dichos, los llamados "protestantes históricos" (grupo que incluye luteranos, calvinistas y metodistas), encontramos un gran número de sectas e iglesias que nacieron dentro del protestantismo (testigos de Jehová, adventistas, mormones, entre otros), mientras en el segundo, además del catolicismo, también encontramos una fuerte presencia de las religiones de origen africano y del espiritismo, pudiéndose afirmar que Brasil es a la vez la "mayor nación católica" y la "mayor nación espiritista" del mundo.



En el principio era el verbo, de R. F. Lucchetti y Nico Rosso

Buena parte de esa difusión del espiritismo en Brasil se debe a los libros del médium brasileño Francisco Cândido Xavier, también conocido como *Chico Xavier*. La influencia de los libros del médium puede encontrase en algunas historietas brasileñas, como, por ejemplo, en "En el principio era el verbo", de Rubens F. LUCCHETTI y Nico ROSSO (1971 *apud* LUCCHETTI, 2001, p, 57-60), que muestra el aborto desde el punto de vista del espíritu de un niño abortado: tanto en el tratamiento del tema como en el mensaje que transmite, la historia guarda semejanzas con textos realizados mediante escritura automática sobre espíritus deseosos de reencarnarse, pero que son frustrados por madres que abortan.

Mientras el *sincretismo* es una característica distintiva de la sociedad brasileña, en la norteamericana hay una fuerte presencia del *fundamentalismo* religioso, común a varias iglesias cristianas, especialmente las pentecostales. El moralismo de la sociedad norteamericana está íntimamente conectado a los grupos religiosos que poblaron las Trece Colonias, embrión de los actuales Estados Unidos. Y ese moralismo que se encuentra entre los fundamentalistas religiosos norteamericanos fue uno, si no el principal, de los factores que desencadenaron la ola de persecución a los cómics, especialmente a las revistas de terror nacionales, pues estas contenían varios elementos condenados por esos grupos, como el adulterio, la brujería y otros asociados a la presencia del Mal. La persecución promovida por los fundamentalistas religiosos norteamericanos contra la industria del entretenimiento es permanente, cambiando sólo los blancos.

Catacumbas, de Sidney Silva y Rubens Cordeiro, en *Calafrio* nº 44 (1990)

Un tema recurrente en las historias de terror brasileñas es la aparición de fantasmas, o sea, de los espíritus o almas de personas fallecidas. Se trata de un tema intrínsecamente conectado a las creencias en una vida después de la muerte y en la inmortalidad del alma. Tanto las iglesias cristianas tradicionales como el espiritismo, por ejemplo, afirman que las personas vivirán nuevamente después de la muerte, pero discrepan en cuánto a la manera de como esa nueva vida se iniciaría y en cuánto a la inmortalidad del alma (GUIA, 1995; CONSOLO, 2002, KARDEC, 1987). Los inmigrantes japoneses que vinieron a Brasil también contribuyeron a difundir la creencia en la reencarnación, presente en las religiones e iglesias traídas para acá por esos inmigrantes, entre las que se encuentran el budismo (SAMMOGINI, 2002) y Seicho-No-Ie.

El tema de la reencarnación fue aprovechado en la historieta brasileña. Un ejemplo es la historia *Catacumbas o una historia de terror en la Copa de Italia*, de Sidney Silva y Rubens Cordeiro (1990): durante la Copa del Mundo en Italia, un turista brasileño en Roma conoce una joven que se presenta como una estudiante de arqueología que visita las ruinas de las catacumbas donde se reunían los antiguos cristianos, pero descubre que era, en realidad, un fantasma que, junto con otros, buscaba venganza contra un tribuno romano que siglos antes los había condenado a muerte, y cuya reencarnación era el turista brasileño.

Esa historia también es acorde con la visión espiritista, según la cual, los fantasmas no son nada más que los espíritus de personas "desencarnadas", que pueden incluso materializarse para ser vistos por nosotros, pudiendo ser tanto bondadosos cuanto apenas intencionados, siendo capaces de interferir en nuestras vidas. Una visión semejante puede también encontrarse en la cultura japonesa. Acerca de esto, la investigadora Sonia Luyten, en su estudio sobre el manga japonés, observa que:

> (...) En Japón, por ejemplo, la superstición popular incluye especies de fantasmas como las almas de personas que se suicidaron o de niños que fueron abortados, o simplemente de antepasados. En el mundo de los *manga* y *anime* lo sobrenatural no es visto como algo horrible, terrorífico o ridículo sino como algo que puede ser usado, respetado y hasta puede ser gracioso. (LUYTEN, 2000, p. 226)

Sin embargo, esta visión *no* es compartida por los protestantes y evangélicos, grupos dominantes en la sociedad norteamericana, pues, para ellos, sólo existen tres explicaciones para la aparición de fantasmas: fraude, alucinación y, la única de orden sobrenatural, la acción del Diablo. Según la visión de esas iglesias, el único intermediario entre los seres humanos y Dios es el propio Jesús, cualquier otra fuerza o entidad sobrenatural está conectada al Mal. Por otro lado, el espiritismo y las religiones afro-brasileñas admiten la existencia de incontables entidades intermediarias entre el hombre y Dios. El

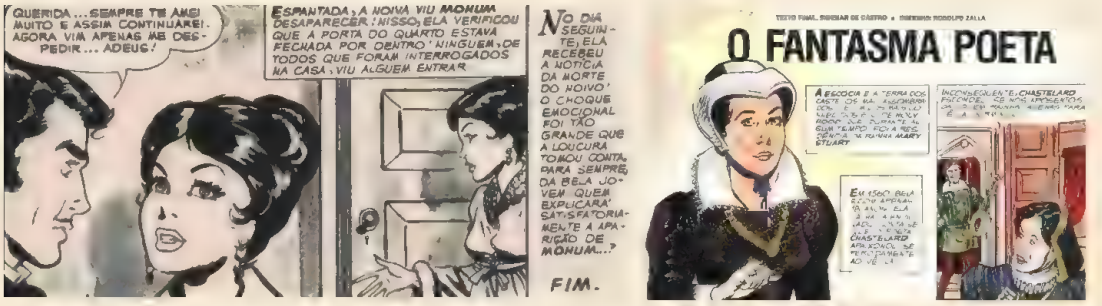
catolicismo también niega la reencarnación como hacen los protestantes, pero estimula el culto a los santos, que son intermediarios entre el ser humano y el Creador. En ese sentido, se puede decir que ese casi "politeísmo" que caracteriza la Iglesia Católica y que la distingue del Protestantismo contribuyó para que el catolicismo fuera más "plástico", favoreciendo, en Brasil, el sincretismo con las religiones indígenas y africanas. Todos esos elementos acabaron sirviendo de fuente de inspiración para la historieta brasileña de terror

Cubierta de varias revistas de terror editadas en Brasil en los años 1980-1990

Cómic de terror en los Estados Unidos y en Brasil: algunas diferencias

Mientras en Estados Unidos una de las principales fuentes de inspiración para la historieta de terror fue la propia literatura, principalmente de autores como Edgar Allan Poe, Ambrose Bierce y Ray Bradbury, en Brasil, una de las principales fuentes de inspiración fue la propia oralidad de la cultura popular, los "causos "[2] contados de generación en generación en los pueblos del interior. Eso tal vez explique una diferencia que puede ser percibida entre la mayoría de los cómics de terror creados en Estados Unidos y la mayoría de los creados en Brasil: mientras los cómics norteamericanos acostumbran contener textos (recordatorios, diálogos...) mucho más largos y densos, una verborragia que recuerda la prosa literaria tradicional, las historietas brasileñas acostumbran llevar textos más cortos y sintéticos. Otro elemento presente en las historietas brasileños de terror conectado a esa oralidad es el hecho de que un gran número de historias sean presentadas como siendo la reconstitución de supuestos hechos verídicos, como se puede ver, por ejemplo, en varias historias de una página, escritas por Sidemar de Castro y dibujadas por Rodolfo Zalla, como "La despedida" y "El fantasma poeta" (CASTRO, ZALLA, 1991, 1992). En el caso de esas dos narrativas, percibimos la intención de conferir una correc-

ta historicidad y veracidad a los relatos: ambas transcurren en épocas y localizaciones bien definidas, citando lugares o personas reales.

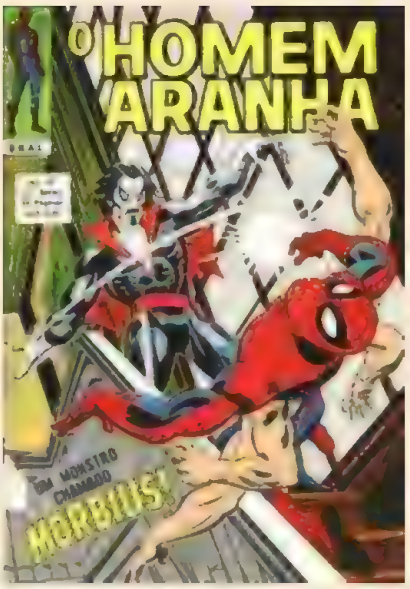


"La despedida" y "El fantasma poeta", de Sidemar de Castro y Rodolfo Zalla

De forma oral, se difundieron muchas de las leyendas de nuestro folclore, bastante influenciado por la religiosidad popular. Dos figuras de ese folclore que se mostraron bastante apropiadas como materia prima de narrativas de terror y que fueron aprovechadas por nuestros guionistas de historietas son el hombre-lobo y la mula-sin-cabeza. En ambos casos, es posible percibir la presencia del catolicismo, herencia de la colonización portuguesa: bastante diferente de los hombre-lobo del cine de Hollywood, el hombre-lobo brasileño es, según el folclore local, el séptimo hijo hombre que no fue bautizado en la Iglesia, mientras la mula-sin-cabeza es, en la verdad, una mujer que sufre la maldición de transformarse en la criatura en ciertas noches, como castigo por ser amante de un padre. Los hombre-lobo y, en más pequeña frecuencia, la mula-sin-cabeza son figuras recurrentes en nuestra historieta, no sólo en los de terror sino también, en los infantiles, principalmente en las historias del pueblerino *Chico Bento* y del fantasma *Penadinho*, creaciones de Mauricio de Sousa.

Es posible, entonces, concluir que la fuerte presencia de lo sobrenatural en nuestras historietas, inclusive las infantiles, es un indicio de que este tema es enfocado en nuestra cultura más como lo hacen los japoneses (tal como es descrito en el texto de Sonia Luyten (2000)), que como es visto por la mayoría de los norteamericanos.

Otra gran diferencia en cuánto a la evolución de las historietas de terror en Estados Unidos y en Brasil está ligada a sus relaciones con el género de la ficción científica. Una de las principales características de los cómics norteamericanos (especialmente después de la implantación del *Comics Code*) es que lo "extraordinario" posee, en la mayoría de las veces, una explicación "científica" o "pseudo-científica" (accidentes nucleares, radioactividad, mutaciones genéticas, vida extraterrestre....), y, raramente, una explicación de origen mística, espiritual o sobrenatural.



Portada de la revista *O Homem-Aranha* (1973), con *Morbius, el Vampiro Viviente*, publicada en Brasil por EBAL

Ejemplo de ello es que uno de los primeros vampiros que aparecieron en un comic book con el sello del Comics Code estampado en la portada fue *Morbius, el Vampiro Viviente*, en la revista *Amazing Spider-Man* (1971), que, a pesar de chupar sangre, nada tenía que sobrenatural, siendo su vampirismo el resultado de un experimento científico malogrado.

Gran parte de los cómics de terror producidos en Estados Unidos contienen elementos de ficción científica, especialmente los publicados en el final de la década de 1960 y en la de 1970 por la editora Warren Publishing, mientras que esto no ocurre en las historietas producidas en Brasil. Entre las razones que ayudan a explicar esa diferencia, podemos destacar las siguientes:

"¡El extraño hijo de Laura!", una madre-de-santo en la visión de Ota y Rubens Cordeiro (1988)

"Hermanas", por Bill Dubay y Alex Niño (1980): el terror en las visiones de un niño, entendidas como alucinaciones infantiles

1) El género de la ficción científica, sea en la literatura, en el cine o en los cómics, se consolidó en Estados Unidos, mientras que la creación de obras de ese género es casi inexistente en Brasil, limitándose a fanzines y a algunos pocos autores. Una explicación para eso es que, mientras en aquel país el desarrollo científico y tecnológico es una de las principales causas del poderío económico y militar del

país, en Brasil el acceso a ese conocimiento y al uso de la tecnología está restringido a una pequeña parcela de la población, la mayoría es excluida en razón de las condiciones socio-económicas y del sistema educacional deficitario. Eso tal vez explique por qué, al contrario de nuestras historietas de terror, nuestras historietas de superhéroes nunca se consolidaron, pues este género es, en buena parte, un subproducto de la ficción científica.

2) Las implicaciones religiosas están conectadas al tema de lo sobrenatural. En la ótica puritana, la dominante en Estados Unidos, lo extraordinario es mejor aceptado cuando se reviste de un revestimiento científico, pues lo sobrenatural es casi siempre asociado al Mal, excepto en la forma de milagros y ángeles. Según esa misma óptica, vivimos en un mundo regido por leyes naturales, creadas por Dios. En Brasil, la distinción entre lo natural y lo sobrenatural es tenue, pues la interferencia de fuerzas espirituales (santos católicos, orishas[3], espíritus de personas fallecidas...) en el mundo material es vista como algo corriente y aceptado por un gran número de personas.

La forma en que muchos brasileños ven lo sobrenatural está ejemplificada en la siguiente historieta, que muestra el habla de una madre-de-santo[4] al final de la historia "¡El extraño hijo de Laura!", escrita por Ota (nombre artístico de Octacílio D´Asunción) y dibujada por Rubens Cordero (1988).

Plancha de Flávio Colin — Plancha de Eugenio Colonnese — Plancha de Júlio Shimamoto

Podemos notar que, según el personaje, las fuerzas ocultas deben ser utilizadas solamente para practicar el bien, lo que indica que, según ella, tales fuerzas *también* pueden ser utilizadas para el bien y no solamente para el mal. Tal visión es contraria a la defendida por las iglesias protestantes y pentecostales, para quienes las fuerzas ocultas pertenecen al Mal, y, por lo tanto, sólo pueden ser utilizadas para malas acciones. En varias historietas brasileñas de terror, es común que los personajes, al enfrentarse con problemas de orden sobrenatural, luego recurran a la ayuda de un centro espiritista o de una madre-de-santo, mientras que en varios cómics norteamericanos, los personajes, al enfrentarse a situaciones semejantes, acostumbran recurrir primero a un terapeuta, pues juzgan que el problema es de orden psíquico o mental, y tan sólo después de que eso resulte inútil recurren a un exorcista. Es lo que ocurre, por ejemplo, en la historia "Hermanas", escrita por Bill Dubay y dibujada por Alex Niño (1980), en que los padres no consiguen entender las extrañas visiones de la hija pequeña, tomándolas inicialmente por fantasías o alucinaciones. A buen seguro, esa diferencia de comportamiento entre los personajes de las historias brasileñas y los de las historias norteamericanas es un indicio bastante seguro de las diferencias culturales entre las sociedades que las produjeron, especialmente en la relación con lo sobrenatural: el brasileño sería más crédulo o "abierto de mente", mientras el norteamericano sería más escéptico o intolerante.

Necesidad de nuevos estudios

Por sus peculiaridades las historietas de terror brasileñas merecen nuevos estudios y pueden ser un ejemplo a ser seguido por la actual generación de autores brasileños, que hoy parece preferir plagiar los *mangas* y los *comic-books* de superhéroes. Hoy, con los cambios de gustos del público y la caída de la popularidad de las revistas de historietas de un modo general, las historietas de terror nacionales probablemente no repetirían en los quioscos de periódico el éxito del pasado. Sin embargo, antologías de antiguas y nuevas historias podrían ser vendidas en librerías y algún parque de atracciones podría valerse de las historietas como material promocional para alguna instalaciones del tipo "Noches del Terror", del parque de atracciones *Playcenter*, en la ciudad de São Paulo. Y ya que Hollywood busca inspiración en los cómics para nuevas producciones, nuestros cineastas podrían aprovechar esa fase de renacimiento del cine nacional para adaptar para la gran pantalla las historietas creadas por Flávio Colin, Rodolfo Zalla, Eugenio Colonnese, Rubens Lucchetti, Júlio Shimamoto y otros.

Referencias:

CASTRO, Sidemar de; ZALLA, Rodolfo. A despedida. *Mestres do Terror*, São Paulo, Editora D´Arte, n. 56, p. 82, 1991.

CASTRO, Sidemar de; ZALLA, Rodolfo. O fantasma poeta. *Mestres do Terror*, São Paulo, Editora D´Arte, n. 59, p. 84, 1992.

COLONNESE, Eugênio. Entrevista com Eugênio Colonnese. *Max Almanaque Mirza, a Mulher Vampiro*, São Paulo, Editora Escala, n. 1, p. 250, 2002. [Entrevista concedida a Worney Almeida de Souza]

CONSOLO aos enlutados. *Despertai!*, Cesário Lange, Sociedade Torre de Vigia de Bíblias e Tratados, v. 83, n. 9, p. 19, maio 2002.

DUBAY, Bill; NIÑO, Alex. Irmãs. *Superalmanaque de Kripta*, Rio de Janeiro, Rio Gráfica e Editora, n. 2 p. 20-27, 1980.

GUIA para Estudo das Escrituras. *In: O Livro de Mórmon: outro testamento de Jesus Cristo*. Salt Lake City: A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 1995.

O HOMEM-ARANHA. Rio de Janeiro, EBAL, 1973.

KARDEC, Allan. *O Evangelho segundo o Espiritismo*. 97.ed. Brasília; Rio de Janeiro: Federação Espírita Brasileira, 1987.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. *Lucchetti e Rosso: dois inovadores dos quadrinhos*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 1993. [Dissertação - Mestrado em Ciências da Comunicação]

LUCCHETTI, Marco Aurélio (org.) *No reino do terror*. Vinhedo: Editoractiva Produções Artísticas, 2001.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

OTA; CORDEIRO, Rubens. O estranho filho de Laura!, *Calafrio Especial*, São Paulo, Editora D´Arte, n. 2, p. 15-27, 1988.

SAMMOGINI, Alexandre. Budismo: com uma filosofia simples, que busca a paz, harmonia e o fim do sofrimento, o budismo conquista cada vez mais adeptos no Ocidente. *Made in Japan*, São Paulo, Editora JBC, n. 61, p.18-25, out. 2002.

SHUTT, Craig. Código de guerra: A Comics Code Authority ainda existe, mas será que alguém ainda se importa? *Wizard*, São Paulo, Editora Globo, n.8, p.48-51, mar. 1997.

SILVA, Sidney; CORDEIRO, Rubens. Catacumbas ou uma história de terror na Copa da Itália. *Calafrio*, São Paulo, Editora D´Arte, n. 44, p. 3-16, 1990.

SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Editora Bels, s.d.

VERGUEIRO, Waldomiro. Brazilian superheroes in search of their own identities. *International Journal of Comic Art*, v. 2, n. 2, p. 164-177, Fall 2000.

Notas:

[1] 'Quadrinhos' es el término utilizado en los países de habla portuguesa para referirse a la historieta. Dada su idiosincrasia, se ha respetado este término en el título, pero para facilitar la lectura del artículo se ha sustituido por 'historieta' o 'cómic'. (Nota del T.)
[2] 'Causos': Historias orales fantásticas. (Nota del T.)
[3] 'Orishas': divinidades hijas, manifestaciones directa de *Olódumàrè* (Nota del T.)
[4] 'Madre-de-santo: Santera (sacerdotisa) que tiene ahijados de santo (Nota del T.)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
TULIO VILELA; FELIX LOPEZ (2010): "LA RELIGIÓN Y LO SOBRENATURAL EN LOS QUADRINHOS BRASILEÑOS DE TERROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_religion_y_lo_sobrenatural_en_los_quadrinhos_brasilenos_de_terror.html

EL HORROR FÍSICO. ENTREVISTA A PABLO MARCOS (SEVILLA, 27-III-2010)

Autor: MANUEL BARRERO, PABLO MARCOS

Notas: Entrevista solicitada por Carlos Yáñez y Manuel Barrero a Pablo Marcos en 2007, que quedó inédita en su día para su edición en papel, y que ha sido recuperada para la actual edición de Tebeosfera. A la derecha, ilustración de Pablo Marcos para la portada de Giant Size Dracula núm. 2, el que fue su primer trabajo en color en los EE UU.

Pablo Marcos ha sido uno de los dibujantes más vinculados con los cómics fantásticos y de horror de los años setenta. Pese a que durante años fue emparentado con filipinos o con españoles, quizá por sus rasgos estilísticos, Marcos es uno de los representantes del cómic peruano en el mundo, y sus trabajos han podido disfrutarse en revistas de horror de Warren y de Skywald, donde fue un referente, y luego en Marvel, donde triunfó con sus aportaciones a los cómics de zombis y a los de fantasía heroica. Pablo Marcos contestó muy amablemente a nuestras preguntas.

Tebeosfera. Antes de hablar de tu obra, hablemos de otros autores peruanos de cómics o ilustración. Por ejemplo, Gonzalo Mayo y Boris Vallejo, pues son los que conocemos de su país, el Perú, aunque supongo que habrá muchos más autores dignos de recuerdo.

Pablo Marcos: Antes de hablar de estos dos artistas quiero mencionar tambien otros historietistas y dibujantes de gran calidad como Jorge Salazar, Vera Castillo y Bracamonte Vera. Tambien extraordinarios humoristas como Rafael Seminario, Carlos Crose, Julio Fairlie y Cano Romero. Quiero resaltar la obra de Jorge Salazar por su versatilidad. Era tan bueno haciendo dibujos humorísticos como historietas históricas, como la *Historia del Perú,* por ejemplo.
Gonzalo Mayo es un artista inclinado al estilo barroco. Es muy detallista. Se inició en el mundo de la historieta con la *novela*[1] costumbrista *El mundo es ancho y ajeno,* que era una página semanal para un semanario tabloide. Recuerdo además que, posteriormente, realizó una colección de figuras incaicas muy bien logradas. Boris Vallejo siempre ha sido un maestro en anatomía y un admirable pintor de fantasía heroica. Le estoy profundamente agradecido por el apoyo que siempre me brindó desde que llegué a los Estados Unidos.

T. Hemos leído que en la infancia te instruyó Juan Rivera Saavedra, pero ¿cuáles fueron tus lecturas más influyentes o que te instruyeron?

PM: De mis lecturas primeras recuerdo las habituales, de todos: *Misterix, Rico Tipo, El Peneca, Corrieri dei Piccoli, Cisco Kid, Flash Gordon, Li'l Abner, Prince Valiant, Alley Oop, Red Ryder, Terry and the Pirates*. De los autores peruanos siempre me gustó el claroscuro de Javier Flórez del Águila. Llegamos a ser amigos, cuando voy a Lima siempre me acerco a visitarlo y pasamos momentos muy

Dos ejemplos de obras de Javier Flórez del Águila. Obsérvese el influjo de Breccia en la página inferior.

agradables junto con su familia.
De otro autor local, Juan Osorio, recuerdo su dibujo serio indígena de "La cadena de oro" publicado en *Última hora*, un diario ya dasaparecido. También él trabajaba para la revista *Avanzada*. En estas mismas publicaciones colaboraba Hernan Bartra, un historietista de humor bien conocido. De otra revista que se conoce fuera, *Tacu-tacu,* recuerdo más el divertimento de leer chistes desde la primera página hasta la última, que de los dibujantes mismos.
Pero *Avanzada* fue para mí la primera aproximación a la historieta. En cada publicación creo que habían tres historietas continuadas. Mi hermano Manuel y yo las rentabamos y las leíamos con una profunda camaradería. Nos gustaba mucho una aventura en la selva dibujada por Javier [*Otorongo*] y dos más sobre la vida cotidiana ilustrada por Hernán Bartra.
La única revista que mi padre nos traía de la ciudad era el *Pato Donald,* que la imprimía la Editorial Novaro y la distribuía a todo el mercado latino. En ese momento estaba lejos de imaginarme que yo llegaría a trabajar con ellos, con Novaro, en México. Hasta ahora es una intriga para mí el porqué mi papá nos compraba esa única revista con el presupuesto tan limitado con el que mi familia contaba.
Sobre instruirme... Creo que nací con la imaginacion para narrar con dibujo. Cuando todavía no podía leer ni escribir hice en un cuaderno una historia de vaqueros, bandidos e indios utilizando solo las líneas simples que todos los niños usan. Caracterizaba al indio, por ejemplo, con una línea vertical que era la pluma a un lado de la cabeza que era un círculo. Yo volví a ver ese cuaderno en Lima en 1992.
Mi infancia y temprana juventud la puedo enmarcar en juego de fútbol, de portero, mucha lectura de revistas, dibujar en los pizarrones para las clases que dictaban los profesores y juego de ping pong.

T. Hogarth, Burne Hogarth, parece estar en las raíces de tu trabajo. Por tu estilización, tu modo de abordar la anatomía... Pero también pareces haber seguido los pasos de Alberto Breccia, Mario Uggeri o Arturo del Castillo ¿no?

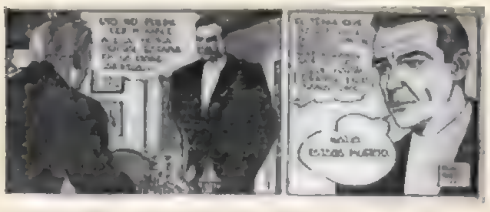
PM. Mario Uggeri, artista italiano, trabajaba para el semanario *Corriere dei Piccoli* y *Domenica dei Corriere*. Esas dos revistas llegaban a Lima y yo siempre me las devoraba visualmente. Uggeri ocasionalmente ilustraba temas de actualidad que me daban ideas para mis ilustraciones de noticias de último minuto para el diario *Expreso*.
Sí, hasta el momento me sigue gustando mucho la línea y el dinamismo de las figuras de Burne Hogarth. El *Tarzan* que él dibujaba es, en mi opinión, lo mejor que se hizo en la historia de este personaje.

Los dibujos de Arturo del Castillo me gustaban por su linea tan depurada y tan bien estilizada.

Pablo Marcos en la revista *ROCHABUS*, en diferentes números de 1959

T. Lo sorprendente es que, pese a tu trayectoria profesional, comenzaste con la caricatura política. Cuéntanos esta parte de tu carrera.

PM. En *ROCHABUS* hice mis primeras caricaturas, en los finales años cincuenta. El nombre de la publicación venía del carro que dispersa manifestaciones con chorros fuertes de agua, pues era una revista netamente política. Hice portadas, páginas centrales y creé un personaje llamado STUPIDO. Cuando el gobierno cerró esta compañía en los cincuenta pasé a dibujar en *Zamba Canuta* también semanario político, esta segunda revista duró muy poco tiempo. Por esa misma temporada ilustraba noticias de última hora para *El Diario*, publicación vespertina de *La Prensa*.



Una tira de *Benito Puma* y, debajo, una de *James Bond,* por Marcos

Pasé luego al diario *Expreso* también a ilustrar noticias de última hora. Esto me enseñó la rapidez. A veces, sólo media hora antes del cierre de edición, tenía que ilustrar algunas noticias tanto nacionales como internacionales basadas unicamente en cables , yo tenía que inventar las imágenes. En las noticias locales yo era el dibujante de redacción, me basaba en los reportes policiales para imaginar e ilustrar los ultimos acontecimientos. Otras veces me tocaba presenciar hechos y luego ir al periódico a dibujarlos, como por ejemplo el día que observé en la isla de San Lorenzo, la ejecución de Pichuzo y la del monstruo de Almendáriz en la ciudad de Lima. Otras veces venía después de algún partido de futbol a ilustrar los goles. Yo era "la camara fotográfica". Por último quiero mencionar que ilustré para ese diario los últimos minutos de vida y muerte del "Che" Guevara.[2]

T. En el suplemento *Extra!* hacías la tira periódica "Benito Puma", y luego una versión de "James Bond", ¿qué recuerdos tienes de estos trabajos?

PM. Carlos Sanchez, el director del diario vespertino *Extra*, me hizo entrar en una nueva experiencia en mi carrera. Carlos reunió a un gran grupo de artistas y es-

critores y nos mostró nuevos caminos. Con él trabajamos Nicomedes Santacruz y Hernán Velarde, con las palabras. Y con imágenes visuales: Gonzalo Mayo, Enrique Bartra, Dextre, entre otros.

Carlos, me dio el empuje que me llevó a ser el historietista que llegué a ser. Él me encargó y me motivó para hacer las tiras diarias de *Benito Puma* y *James Bond.* Para realizar la tira del agente 007 me tocaba ir al cine a ver la misma película repetidas veces, no había disponibilidad de ningun material grafico. Hacía 6 tiras de James Bond por semana, más una página con 7 u 8 paneles, y portadas para el suplemento dominical llamado *Estampa*.

T. Hasta 1967 dibujaste para el suplemento *Estampa* y luego te marchaste. ¿Qué te "cansó" del Perú?

PM. Perú nunca me cansó. Yo solo salí de vacaciones con Gonzalo Mayo a visitar a Marino Sagastegui en la ciudad de México.

Portada de Hatha-Yoga núm. 4

T. Fuisteis a visitar Editorial Novaro, donde se te vio en colecciones como *Joyas de la Mitología* o *Leyendas de América.* ¿Cómo era Novaro; el trato con el editor? ¿Entraste en contacto con autores mejicanos...?

PM. Cuando llegué a México Marino me sugirió que visitara la editorial Novaro. Alli conocí al director, el señor Alfredo Cardona Pena, a quien le gustó mucho mi trabajo, e inmediatamente me propuso que colaborara para su editorial. Ese mismo día me entregó algunos argumentos. De regreso a Lima, el director del *Expreso* y todos mis amigos me animaron para dar un paso adelante en mi carrera profesional. Fue un poco difícil tomar la decisión porque contaba con una buena posición en el diario y con el mejor pago en ese medio. Me fui a México solo y comencé a dibujar con tanto empeño que, meses despues, cuando llegó mi familia, ya teníamos casa y auto del año. Era bien pagado y yo tenía el entrenamiento de la rapidez que exige el laborar en una publicación diaria. Todo esto logicamente despertó un poco de celos en los dibujantes mexicanos, pero en general me llevé bien con ellos.

En Novaro realicé: *Vidas Ilustres, Leyendas de América*, y *Hatha-Yoga*. Paralelamente colaboraba en la casa editora de Excelsior en su *Magazine de Policía*. Para este segundo creé a Pepe Mosco, un policía corrupto que les "chupaba" el dinero a los que arrestaba. Además, para el Mundial de Mexico de 1970 hice para el diario *Últimas Noticias* (edición vespertina del *Excelsior*) la *Historia Gráfica de todos los Mundiales de Fútbol*.

T. Tu serie *Hatha-Yoga* duró hasta noviembre de 1970. ¿Qué interés despertó la obra frente a las muchas traducciones de *comic books* americanos?

PM. La idea original en Hatha-Yoga era que una montaña dirigiera las acciones de los tres personajes pero logre convencer al director de hacer un cerebro mecánico etéreo. La serie gustó mucho, eran aventuras limpias y de mucha acción. Llegó a tener un enorme tiraje semanal.

La diferencia con los cómics americanos era que mis personajes eran reales, sin poderes sobrenaturales; simplemente eran aventuras de tres jóvenes que contaban con una sola arma: la comunicación telepática entre ellos.

Marcos en las publicaciones de horror de Skywald. De izquierda a derecha: historieta en *Nightmare* nº 8, ilustración para el mismo número, y página publicada en *Nightmare,* nº 9

T. A finales de 1970 decidiste buscar trabajo en EE UU. ¿Cuál fue la razón y porqué para hacer horror, género que no habías hecho anteriormente?

PM. Mi carrera en los Estados Unidos comenzó con un complot entre mi primera esposa y mi amigo peruano Guillermo Cortez Núñez, quien fue el director de el *Expreso* en Lima y era asilado político en México. Lo que yo creía que era un viaje de placer estaba planeado para que yo probara el mercado americano, ellos pensaban que podría tener éxito en este país de grandes sueños. Norma, mi fallecida esposa, se aseguró de pedir al director de Novaro, Cardona Pena, varios argumentos de *Hatha-Yoga* por si acaso no encontraba trabajo inmediatamente y Guillermo me entrego un sobre para un amigo; ese sobre me enteré meses después contenía $1,500.00 en efectivo para apoyarme si llegara a ser necesario. Éramos una familia de seis, el menor de solo 3 años, ninguno de nosotros sabíamos inglés y no teníamos ninguna conexión, estaba viviendo una completa aventura. Las primeras puertas que toqué fueron las de Warren y las de Waldman [editor de Skywald]. En las dos compañías pasó igual que en Novaro en México; les gustó tanto mi trabajo que el mismo día me entregaron también argumentos. Yo mismo no podia creer que estuviera vinculado a unas empresas de tanto prestigio así de fácil y rápido.

En Warren mis dibujos no fueron publicados inmediatamente sino que los fueron juntando y los publicaron mucho tiempo después en forma continuada. Cuando yo llegué, la compañía tenía un equipo de dibujantes excelentes (Alex Niño, Nestor Redondo, Esteban Maroto y José González entre otros) y tenían almacén de dibujos por lo menos para un año. En ese tiempo conocí al gran artista Boris Vallejo, él me ayudó y orientó mucho en seguir buscando mercados para mis dibujos en la inmensa metrópoli que era New York.

Dibujar siempre ha sido una pasión para mí. Horror y ciencia ficción, que era la especialidad de Warren, fueron en este caso mi reto que pude hacer que funcionara tan bien como los otros que había tenido antes. Los proyectos de las compañías en que he colaborado son la excusa para hacer lo que me gusta hacer: Transformar ideas y palabras en imágenes.

Páginas de Pablo Marcos aparecidas en: *Nightmare* núms. 16, 21, *Psycho Annual 1972* y *Nightmare Summer Special 1973*

T. También hiciste cómics de horror en *Witching Hour* y *Ghosts* para DC y, para Marvel, *Vampires Tales, Legion of Monsters, Dracula Lives!*

PM. No recuerdo mucho en detalle las ilustraciones para *Witching Hour* y *Ghosts*. Recuerdo que hice varias tintas para otros artistas en *Legion of Monsters*, y para *Dracula* realicé lápiz, tinta y tonos.

Tambien recuerdo los dibujos realizados para el mercado inglés de las series semanales que Marvel publicaba en Londres.

T. Tu rapidez sobre la mesa de dibujo es legendaria, ¿cuántas páginas podías entintar como media entonces? ¿Qué relación mantuviste con los editores de DC y Marvel en aquellos años?

PM. En DC Comics trabajaba muy cómodamente con Joe Orlando, él era un magnifico dibujante y todas sus sugerecias y comentarios fueron siempre muy bien recibidos y apreciados. Me siento muy afortunado de haber trabajado con él. Después trabaje con Dick Giordano, aún tenemos comunicación, ocasionalmente nos vemos en algunas convenciones en el estado de la Florida.

***Captain Britain* nº 63, edición de Marvel en Reino Unido. El interior también iba dibujado por Marcos**

En Marvel Comics trabajé como asistente artístico de Sol Brodsky, a quien conocí en Skywald. Sol y Stan Lee trabajaban en equipo en las publicaciones semanales que Marvel dirigía para el mercado inglés. Yo hice muchas portadas y algunas aventuras cortas de siete u ocho paginas semanales en títulos como *Captain Britain, Planet of the Apes, Hulk, Dracula* y otros. En ese tiempo también conocí a Marie Severin y John Romita padre. Y cuando dibujaba en la serie *Zombie* me hice muy amigo de Steve Gerber.

En cuanto a la rapidez, puedo decirte que sobre un buen lápiz yo podia hacer hasta 8 páginas por día, por supuesto con la colaboracion de un fondista, que generalmente eran mi esposa o mi hija mayor. Ademas como esto era tan entretenido para mí, podía dibujar jornadas hasta de tres días con sus noches.

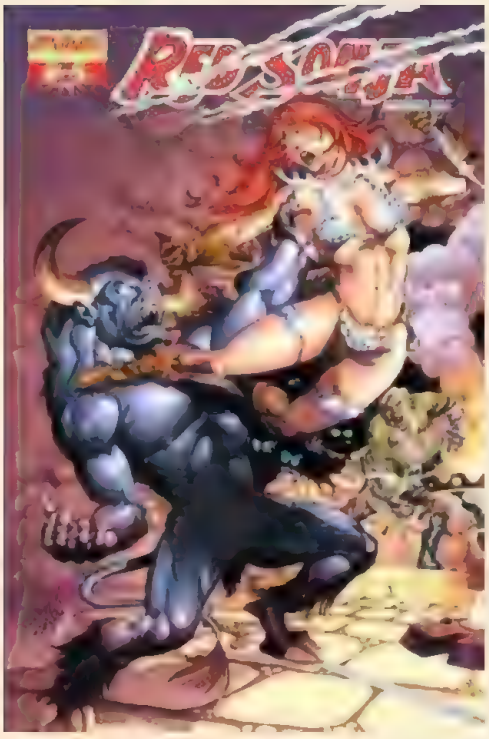
T. En Warren debutaste en el número 39 de *Creepy*, con "Water World" (1971) ¿qué recuerdos tiene de Jim Warren y de Archie Goodwin?

PM: Realmente no tuve mucho contacto con Jim Warren por la barrera del idioma. En cambio con **Archie Goodwin** sí tuve mucha comunicación, recuerdo que cuando llegaba a la oficina, llamaba inmediatamente a una persona que trabajaba en la parte administrativa y, por intermedio de intérpretes, nos entendíamos muy bien con respecto al trabajo. Años después trabajé de nuevo con Archie en una serie para DC Comics.

T. En Marvel fuiste de los primeros en dibujar a Conan, empezando por *Savage Tales,* donde entintaste a Barry Smith, apremiado por concluir la saga de "Red Nails". ¿Qué opinó él de su entintado?

PM. Nunca conocí la opinion de Barry con respecto a los entintados que hice de "Red Nails". La obra de él es fantástica, muy elaborada. Hacer su tinta era fácil porque su lápiz era bien claro, se podia entintar sin dificultad. Luego hice la portada para *Savage Tales* 3 y un *pin-up...* posiblemente a Roy Thomas le gustaron los personajes que hice con mucho músculo y diversos ángulos en los paneles para no cansar al lector.

T. También inauguraste *The Savage Sword of Conan* en 1974, sobre lápiz de John Buscema. Entintaste las 18 páginas que te tocaron en solo tres días, se ha dicho. ¿Qué te gustaba de la espada y brujería (o de Roy Thomas)?



Portada de Red Sonja 6, de Dynamite, dibujada por Marcos

PM. Así fue, pero tengo que aclarar que entintar los lápices o bocetos de John Buscema para cualquier artista fue siempre un privilegio. Los lápices eran muy claros, los músculos perfectamente ubicados en su lugar correcto, por lo tanto era un gusto entintar sus dibujos. Aprendí mucho de su lápiz.

Puedo decir que me encaprichaba haciendo esas tintas, mi esposa tenía que apagar la luz para que yo me separara de mi tablero de dibujo. Generalmente empezaba a entintar a las 6 de la mañana y seguía hasta las 12 de la noche.

Me gustan los bárbaros porque me gusta dibujar. En Perú, mi país de origen, hice algunas historietas sobre Los Incas, me gustaba mucho hacer sus músculos. Luego la vida me ofreció la fortuna de dibujar no sólo musculos sino acción. Anatomía y acción son dos ingredientes con los que puedo "jugar" como si fuera un niño.

Mi relación con Roy siempre fue muy grata. Es muy disciplinado y respeta mucho la versión artística de sus colaboradores. Él nunca me dio argumentos para desarrollar, me daba sólo la idea global y me de-

jaba toda la libertad para interpretarla y desarrollarla.

Después de muchos años tuve la oportunidad de interpretar una de sus historias. Hicimos juntos en el año 2006 una publicacion única de *Red Sonja* titulada "Monster Isle", fue una historia de 36 páginas, para Dynamite.

T. Los lectores de *The Savage Sword of Conan*, tras ver tus trabajos en los números 3 y 9, opinaron que tu estilo no convenía a Conan por retratar a un bárbaro demasiado "físico y brutal". Resulta irónico que ese mismo estilo sería el que se impuso en los cómics de diez años más tarde...

PM. Cuando terminé algunos paneles de *Red Nails* me parecía que Conan era demasiado flaco para estar envuelto en acciones tan brutales y sanguinarias. Así que cuando se me presentó la oportunidad de realizar mi propia versión de este gran personaje, lo hice. Le di a Conan otra fisonomía. Más fuerte y mucho más alto. Sin ningun gesto de delicadeza en su personalidad. Quizas muy brutal como tú lo mencionas. Pero en ese mundo ficticio donde se desarrollan sus aventuras, se hacen necesarias esas características.

También hice cómics para *Conan the Barbarian, Kull and the Barbarians, Kull the Conqueror,* de casi todos los personajes de Robert E. Howard. El género de la espada y brujería me apasiona y me sigue gustando cada vez más. A comienzos de lo ochenta dibujé una tira sindicalizada diaria de Conan para los periódicos. Y actualmente estoy desarrollando *TUPAK,* un personaje incaico, y muy pronto lo someteré a las editoriales. Es un verdadero superhéroe peruano que entra en el mundo de los superhéroes modernos.

T. En el ámbito del horror, trabajaste mucho para Skywald, el sello editor que publicaba *Psycho, Nightmare* y *Scream*. Tengo entendido que la crisis de la empresa fue debida en parte a la muerte del editor Waldman, a quien conocías bien.

PM. Israel Waldman falleció mucho después que sus revistas dejaron de publicarse. Los motivos que llevaron a la empresa al cierre fueron la mala calidad del papel utilizado en la impresión, que los hacía poco atrayentes, y la agresiva línea de *magazines* terroríficos que Marvel Comics lanzó en 1973. Tras ese desastre editorial. Muchos artistas y escritores se quedaron sin trabajo en un abrir y cerrar de ojos.
Israel Waldman es uno de los seres humanos mas íntegros y generosos que haya conocido. Yo lo fui a visitar recién llegado a Los Estados Unidos. Aparte de ofrecerme trabajo inmediatamente y de hacerme sentir muy cómodo con nuestras conversaciones en español, tuvo un gesto conmigo que hasta ahora lo recuerdo: Él me regalo mi primer abrigo de invierno despues de la primera entrevista que tuvimos. Ese abrigo lo usé varios inviernos con ese gran sentimiento de calor humano que venía de su procedencia.

Yo nunca me desvinculé de su editorial, esa fue siempre mi "segunda casa". Esa fue la expresion del señor Israel Waldman cuando empecé a trabajar en Marvel. Y así fue siempre. Por varios años realicé la serie de "Los Grandes Clásicos Ilustrados" y hasta la fecha me mantengo en comunicación con ellos. Después que falleció el señor Waldman, le siguió su hijo Heshell y despues que éste falleció a muy temprana edad, tomó el mando de la compañía su hija Anne.

Páginas de horror para Warren y Marvel. De izquierda a derecha: *Creepy* núm. 39, su primera colaboración con Warren, luego páginas de los núms. 100 y 108; por último, página de *Tales of the Zombie*

T. La mayoría de los españoles recordamos tus personajes para *Dracula Lives!* y *Tales of the Zombie.* Al muerto en vida Simon Garth lo dibujabas de un modo tan real que resultaba enfermiza su presencia... ¿qué recuerdos tienes de este personaje?

PM. No sólo tengo recuerdos, todavía lo dibujo. En las convenciones y por medio de mi página web recibo muchas comisiones, la mayoria de ellas de personas en sus 40 años aunque a veces me sorprende que algunos jóvenes también las piden. Una de las más solicitadas comisiones es dibujarlos interactuando con el zombi. Puedes ver una de ellas en mi página.

The Zombie es un concepto de aventuras muy especial. Sé que hace poco tiempo Marvel Comic hizo una miniserie de este personaje. Lamentablemente no solicitaron mis dibujos para realizarla. De cualquier forma *The Zombie* me brindó y aún sigue brindandome muchas satisfaciones.

El año pasado [por 2006] asistí a una convención de cómics en la Ciudad de San Francisco, California. Un colega dibujante filipino me dijo que había una imagen del zombi en el museo de la cuidad. Fuimos con Myriam al museo y efectivamente ahí estaba The Zombie.

T. Háblanos de sus otros trabajos en Marvel.

PM. Trabajé en muchas series: *The Hands of Shang-Chi Master of Kung-Fu, Skull the Slayer, Captain Britain, The Avengers, Ghost Rider, Marvel Team-Up, Fantastic Four, Defenders, Marvel Two-in-One, Thor, Marvel Feature* o *Captain America*... Todos ellos ocuparon un buen tiempo en mi mesa de dibujo pero los que más me gustaban eran *Thor*, *Captain America* y *Captain Britain*. Hice varias aventuras para el mercado de Inglaterra con el personaje Captain Britain, incluyendo portadas, eran siete páginas dentro de una revista de reimpresiones de los personajes de Marvel que, como sabrás, se publicaban semanalmente.

T. También dibujaste en los cómics de Atlas Seaboard, personajes muy físicos.

PM. Sí, como el troglodita *The Brute*, o Bruto, que en aquellos momentos pudo tener una buena repercusión en el ambiente del cómic. Fue una lástima que Atlas Comic cancelara esta revista. Hice también la serie de fantasía heroica *Ironjaw*, con guiones de Michael Fleisher, un buen personaje que me gustaría haber seguido dibujando. En la compañía que actualmente dibujo [Dynamite Entertainment],

se han comprado los derechos de héroes muy populares como *Red Sonja*, *El Llanero Solitario*, el *Zorro* y otros más. No se si estén interesados en adquirir los derechos de *Ironjaw*, pues caería perfectamente en este universo de historietas.

T. También trabajaste dibujando para otras publicaciones que apenas las conocemos en España, me refiero a *Deadspawn* o *Devilina*, que mezclaban superhéroes y horror.

PM. Sí, pero el dibujo para mí no es un trabajo, es un disfrute constante de la suerte que la naturaleza me brindó. Dibujar para mí es un privilegio. Trabajé, en efecto, en los setenta, en series como *Deadspawn*, de Concept Design, para el *magazine* que empezaron a publicar los editores de Seaboeard Periodicals llamado Develina, e incluso hice un libro de colorear: *Power Lords, the Extra-Terrestrial Warriors* del sello Playmore, en 1983. Por entonces dibujé también para compañías mexicanas, como la Editorial Ejea, en la que creé un personaje llamado *Dragon*. Solo dibujé los cinco primeros números aunque *Dragon* se publicó por más de quince años. Tambien colaboré en Italia en la revista *Lanciostory,* primero con una serie corta de catorce páginas más la portada, la historia se llamaba: "Tremile dollari per Ebenezer Cross". Y luego con un personaje mío llamada *Zamara*. A este último no logré verlo publicado porque perdí contacto con los dueños de esa editorial.

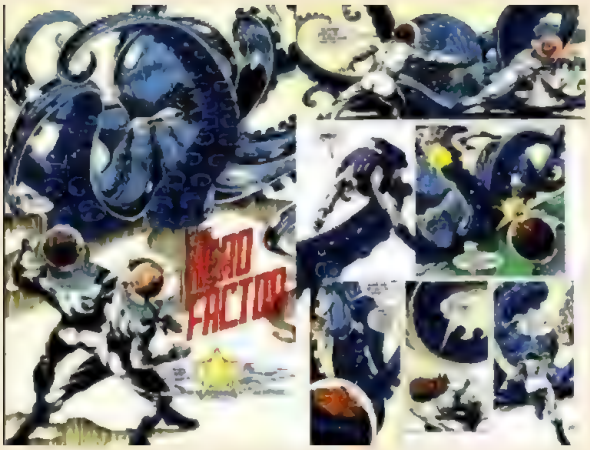
Páginas de Marcos en Atlas. Arriba: Portadillas de *The Brute* y del lanzamiento único *Barbarians.* Abajo: una página de la revista *Devilina*

T. Vista toda tu trayectoria, la compañía a la que fuiste más fiel fue a DC, ¿no es así?

PM. En DC me moví por muchas series, pues me pidieron trabajos para todo tipo de personajes: *Kobra, World's Finest Comics, Detective Comics, Freedom Fighters, Green Lantern, New Teen Titans, Justice League of America, Batman, Action Comics y Detective Comics, Super Powers*... En todas esas revistas era sólo entintador, con alguna excepción: en *Warlord* entinte varios números y un anuario de 36 páginas con lápiz y tinta míos. Luego, en 1987, dos años después del fallecimiento de mi esposa Norma, DC comics me ofreció la serie *Star Trek: The Next Generation*. Hice primero la mini serie de transición y luego continué con la regular por varios años. A pesar de que no era exactamente lo que me gusta dibujar lo hice por mucho tiempo con enorme complacencia para la editorial. Prácticamente no me dejaban renunciar, ya que las ventas eran muy buenas. En ese año también conocí a la artista de origen colombiano, Myriam Giraldo con la que me case el 10 de Diciembre de 1987.

T. ¿Qué pasó con la historia de samuráis titulada *Suko the Eternal Samurai*?

PM. SUKO es un guerrero japonés del presente, pasado y futuro. Un maestro en la famosa escuela de los samurais. El personaje lo presenté a un editor en DC Comics, Bob Grenberger, por un tiempo lo pusieron en consideración de los directivos de esa casa editorial. Al final no llegamos a ningún acuerdo, por que ellos preferirían que el personaje central fuera más bien de origen norteamericano. No lo acepté y allí quedó el proyecto. Casi lo mismo sucedió con otro personaje que creé en los comienzos de los años noventa, se llama RAMSES. Un egipcio con muchas posibilidades de convertirse en superhéroe, también estuvo en estudio en Marvel Comics Y DC comics por varios meses y al final no logramos un acuerdo confortante. La idea quedo allí, en la mesa de los editores. Posiblemente someta a SUKO a alguna casa editorial japonesa pues tenga muchos capítulos dibujados. El tiempo lo dirá.



Pablo Marcos a su paso por *Star Trek. The Next Generation*. A la izquierda, portada para el núm. 4 del vol. 1 (1988), a la derecha dos páginas del nº 4 del vol. 2 (1989). El peruano dibujó muchos número sde estas series.

También quiero mencionarte aquí sobre una serie que preparé a mediados de los años ochenta. Yo viajaba con bastante continuidad a Perú, que en ese tiempo se veía envuelta en las garras del terrorismo y se me ocurrió realizar una serie sobre esto, TERRORISMO y le puse como nombre:"LA CADENA DEL TERROR". Dibujé alrededor de 27 capítulos de 48 páginas cada uno. Me ayudaron en ese tiempo, Carmine Infantino, Rudy Nebres Y Ricardo Villagran. Las editoras a las que presenté este proyecto les gustaba la idea pero tenían cierto temor en publicarlas por las posibles represalias de los grupos terroristas. Aún tengo guardado este proyecto.

T. Cuando llegaron los revoltosos noventa te mantuviste dibujando para muy diversas series: *Doom Patrol, Cops, Peacemaker, Scarlett* o *Azrael*. ¿Qué recuerdas de ellas?

PM. Cuando apareció Image Comics con Jim Lee y otros artistas de tremenda calidad, el mercado de la historieta empezó a cambiar drásticamente en los Estados Unidos. El coloreado en las computadoras se unió a la nueva legión de artistas y todo lo que se había hecho años atrás quedo allá, en el pasado. Empezaron también a llegar las revistas japonesas, manga. Con un estilo simple y muy rutinario, fueron abriendo camino a otro nuevo concepto en el mundo del cómic. Los títulos que mencionas empezaron entonces a perder vigencia y cada vez tenían menos admiradores.

T. Supongo que conoces bien la obra de Félix Ortega, autor que adaptó al cómic un relato de Robert E. Howard, "Lord of the Dead" (editado por Conquest Press). Creo que te imitaba muy bien...

Página de Félix Ortega, seudónimo utilizado por Pablo Marcos para esta adaptación de Robert E. Howard

PM. Mi nombre completo es Pablo Félix Marcos Ortega. En ese tiempo estaba dibujando para varias companias y hacia muchos personajes. Por juego utilicé mi segundo nombre y mi apellido materno.

Varias personas me han hecho la misma pregunta y siempre eludí la respuesta. Es la primera vez que aclaro este punto. Félix Ortega soy yo mismo. Mi otro yo, mi mismo yo. Yo era el seguidor de mí mismo.

T. En el número 7 (de 1999) de *Frank Frazetta Fantasy Illustrated*, apareció tu serie titulada "OM" ¿Otro proyecto propio?

PM. OM un hombre de las cavernas en un mundo del pasado muy pacífico, se ve envuelto en aventuras y seres de otra época, que originalmente lo planeé en sesenta páginas, y por limitaciones de espacio, lo reduje a catorce. Logicamente que perdió gran parte de su escencia heroica. El personaje quedó trunco por que había que regresar a los acompañantes de la serie a su mundo normal, al que pertenecieron. Por la condensación no se logró que el lector entendiera la aventura. Aún conservo todo el lápiz de la serie en sus 60 páginas. El título de la revista era realmente muy "jalador", muy atrayente. Los temas no eran tampoco de fantasía heroica, sino más bien inclinado a la ciencia ficción.

El magazine no tuvo una difusión publicitaria muy buena, se diluyó, se perdió en la gran selva de publicaciones. A mí me gustaba mucho, la seguiría comprando y seguiría colaborando con mucho agrado. Desconozco los pormenores de su declinaje.

Página de su serie *Om*, publicada en *Frank Frazetta Fantasy Illustrated* nº 7

T. Durante un tiempo estuviste viviendo en México, ¿no? Allí iniciaste nuevos proyectos como autor, como *K-Chon-Da* ¿Vieron la luz?

PM. Fue en el año 1993. Fui a Mexico para negociar algunos proyectos. Ahí fue cuando se logró publicar *Ka-Chon-Da* y a mi esposa Myriam se le ocurrio la idea de abrir en México una distribuidora de revistas de los EEUU. Fundamos una compañía llamada Dynamic Comics. Ella se encargó de toda la tienda de cómics, mientras yo continuaba dibujando para Marvel, DC y otras compañías. Pero de Dynamic se encargaba mi esposa, yo no fui librero. Para eso tiene uno que tener alma de negociante. Yo no poseo esa virtud.

Se publicaron 100 páginas de *K-CHON-DA* en la revista cómica mexicana *El MIL CHISTES*, salieron diez páginas en diez semanas consecutivas. Cuando la revista fue vendida a la Editorial Ejea, no hubo un buen acuerdo para seguir publicando la serie. Aún tengo las siguientes 200 páginas en argumentos.

Tengo otro proyecto en el tintero sobre un personaje charro/cantor. En cualquier momento voy a ir a México a buscarle la salida para entretener y divertir a los mexicanos y a todos los que nos guste esa legendaria cultura.

Personaje inca de Marcos, que no ha renunciado a sus raíces.

T. Has seguido trabajando como ilustrador para *Soccer Jr.* y *Sport Illustrated*. ¿Qué diferencias existen entre dibujar historietas e ilustrar revistas? Me refiero desde el punto de vista de la concepción de la obra.

PM. En las revistas de tipo deportivo generalmente el artista tiene que ilustrar las aventuras con seres reales, personas vivas o muertas; y se trata de hacer no solo un retrato sino de agregarle elementos para caracterizarlos. Me gusta bastante ilustrar deportes por los movimientos, por el dinamismo, por la velocidad que se les tiene que imprimir. El fútbol, o *soccer,* siempre fue mi pasión como deporte. Lo jugué cuando estaba joven, y prácticamente todos los días cuando era un nino, de adulto y como dibujante profesional me gusta mucho ilustrar este deporte que se esta apoderando en forma masiva de la aficción en casi todos los países del mundo.

En este tema estoy enfocado últimamente en preparar una serie llamada "LEYENDAS DEL DEPORTE".

T. ¿Has mantenido relación con autores de Perú, dibujantes, ilustradores, historietistas...? Y ya de paso háblenos de su familia, pues su hija Judith firmó algún portafolio contigo.

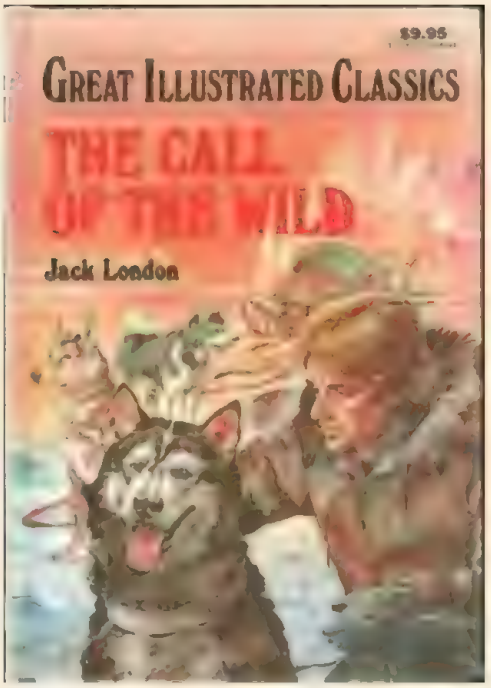
PM. Me matengo en constante comunicación con mis familiares y amigos de profesión en Lima, Peru. En el mes de diciembre del año 2005, Javier Prado, creador de la página *LA NUEZ*[3] oganizó un homenaje a mi nombre. Asistieron muchos artistas. Me otorgaron un plato recordatorio con esta leyenda: "A PABLO MARCOS EN HOMENAJE A UNA VIDA DEDICADA AL COMIC. DE SUS COLEGAS, AMIGOS Y ADMIRADORES. PERU DICIEMBRE 2005".

Tengo 4 hijos, 7 nietos y mi esposa Myriam, por todos ellos doy gracias a la vida. Me siento premiado, me siento tranquilo, me siento feliz. Lamentablemente cuando mi esposa Norma falleció en el año 1985, Judith tuvo que dedicarse al manejo del hogar, mis otros 3 hijos estaban aún estudiando. Mi hija Judith ya no sigue dibujando. De hecho, ninguno de ellos está dedicado a los cómics. Pero Linda, mi segunda nieta, es la que tiene la vena artística en familia. Desde muy niña, 3 o 4 años, ella ponía un rotulo en la puerta de mi estudio: "Abuelo y Linda's studio" y dibujaba a mi lado en los dias que me visitaban durante sus vacaciones. Judith, mi hija mayor, vive a sólo 20 minutos, es muy cercana a Myriam y a mí, nos ayuda en todo lo que sea necesario, desde arte hasta jardinería. Gisella, mi

segunda hija, vive en Orlando y se dedicó a las leyes. Trabaja con una firma de abogados. Ella me dio dos nietos, Anthony (14) y Michael (13).

Norma, la tercera, vive en Brooklyn y también tiene dos hijos, Nicholas (17) y Christopher (13). Y finalmente mi hijo menor Pablo, fue el primero que me dio nietos: America (18), Linda (17) Y Pablo (7). Como puedes ver somos tres Pablos.
Myriam y yo vivimos en el estado de La Florida actualmente. Tengo un poco más "de experiencia" que ella, pues es sólo 4 años mayor que mi hija mayor. Ella le ha dado mucha vida a mis años. También ella es artista, es mi crítica, y mi brazo derecho. Myriam trabaja actualmente para una galería de Arte.

T. En el siglo XXI has vuelto a dibujar bárbaros, en colecciones de tarjetas o cromos, por ejemplo. Y en tu sitio web muestras ilustraciones. ¿Sigues usando las mismas técnicas?



Portada de *Great Illustrated Classics. The Call of the Wild.*

PM. Sí, volví a trabajar con el personaje de Conan, en la serie de *trading cards*. Me alegré mucho cuando recibí la llamada de Joanna Kohlbus de Rittenhouse Archives para preguntarme si me gustaría hacer esta serie. Acepté el ofrecimiento y dibujé alrededor de 350 tarjetas. Fue como una deliciosa golosina hacer esas tarjetas. El formato pequeño me sacó de la rutina de 11 X 17 pulgadas.

Y sigo apegado a los bárbaros. En este año [por 2007] voy a publicar un libro catálogo de cuarenta páginas, basado en una serie de bárbaros. Por primera vez pondré al personaje principal con atuendos netamente incaicos. Me gusta como están quedando y espero poder vender cada una de ellas en un lapso de tiempo corto.

En mis dibujos estoy utizando las técnicas de gouache, acrílico, oleo, acuarela, lápices de colores y, por supuesto, ilustraciones en blanco y negro. También hago muchos de mis dibujos en aguadas. Puedes ver trabajos míos completamente diferentes en series como *Great Illustrated Classics*, por ejemplo.

T. Gracias por todo, Pablo.

PM. Gracias a ti por darme la oportunidad de contarte mi vida.

NOTAS.

1. Con el término "novela" en Perú se designan tradicionalmente aquellas historietas de larga extensión que adaptan una obra literaria o un episodio histórico o desarrolla un drama romántico.

2. El autor también dibujó viñetas humorísticas e historietas en las publicaciones *El escolar,* revista suplementaria del diario *Expreso,* y *Estampa,* también revista del diario *Expreso*. Todo ello según Fernando Franco Quiroz, como puede leerse en **este enlace**.

3. La Nuez es uno de los sitios web con más información sobre la actualidad de la historieta peruana. Esta es su dirección: http://lanuez.blogspot.com/

Sagas

CONAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO; PABLO MARCOS (2010): "EL HORROR FÍSICO. ENTREVISTA A PABLO MARCOS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_fisico_entrevista_a_pablo_marcos.html

EL TERROR EN EL MANGA (TERRASSA, 31-III-2010)

Autor: ALFONS MOLINÉ

Notas: Este texto es una revisión y ampliación del capítulo del libro "El terror en el cómic" (Comunicación Social, Sevilla, 2003). A la derecha, el mundo de Mizuki, uno de los mayores representantes del modelo de horror que aparece en el manga y que es habitual en el cómic occidental.

EL TERROR EN EL MANGA

Dentro de la vasta producción historietística japonesa, que ha sabido abarcar cualquier género, evidentemente no han sido escasas las contribuciones al cómic de terror.

Kamishibai de Keizo Kato, de 1952, titulado "En el jardín"

Particularmente, el manga ha sabido beneficiarse especialmente de su propio folklore, prolijo en leyendas sobre fantasmas, demonios, duendes y otros seres sobrenaturales, plasmándolo en la mayor parte de sus historietas sobre terror, pero valiéndose igualmente de los mitos de terror procedentes de Occidente.

De hecho, un antecedente del manga como es el *kamishibai* o "teatro de papel" -consistente en un espectáculo callejero que exhibía ante el público, a cargo de un presentador/narrador, relatos desarrollados en grandes viñetas de lienzo o cartón- solía ofrecer con frecuencia en cada función una historia de fantasmas basada en las tradiciones locales.

Un *mangaka* que iniciaría su carrera ilustrando *kamishibai*, Goseki Kojima -quien más tarde se haría célebre por sus jidaimono o manga con base en el pasado histórico de Japón como *Kozure Okami* (publicado en España por Planeta-DeAgostini como *Lobo y cachorro*)- pasaría en 1957 a trabajar para el mercado de los kashibon o manga de alquiler (muy populares en el Japón posterior a la II Guerra Mundial, en una época en que los tomos o revistas de manga eran caros de adquirir para la mayoría de la población del país), hallándose varias historias de terror entre sus primeras producciones. Por entonces, hacía poco que había surgido el *gekiga* -literalmente, "imágenes dramáticas"-, término acuñado en 1956 por el dibujante Yoshihiro Tatsumi para designar aquellos manga de un contenido más dramático y denso, lo que promovió una proliferación de historias de "terror psicológico" en el mercado de los *kashibon manga*: relatos en torno a misterios y crí-

menes, de entre cuyos autores destacaría Yoshiharu Tsuge antes de hacerse notar, a partir de mediados de los 60, como pionero del género "alternativo" o *underground* en las páginas de *Garo*, revista decana de entre las dedicadas a este último tipo de manga.

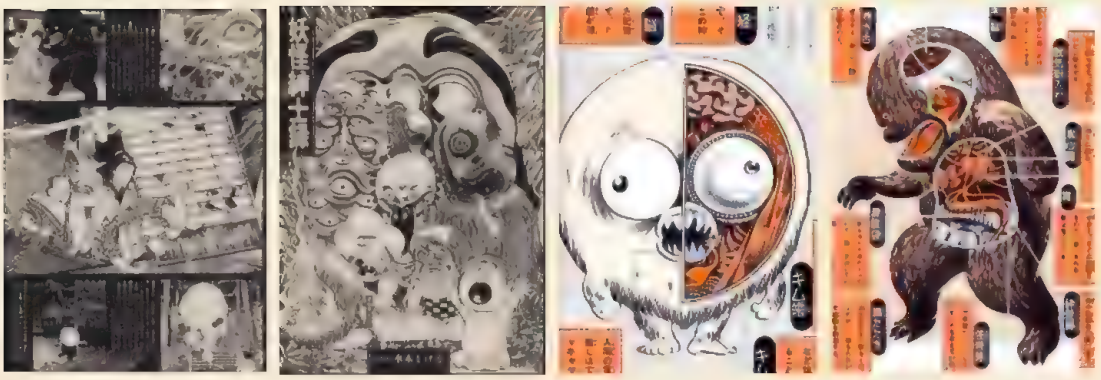
Habría que esperar a finales de los 50 para descubrir un *mangaka* especializado primordialmente -aunque no exclusivamente- a lo largo de su carrera en el género de terror: Shigeru Mizuki, seudónimo de Shigeru Mura.

Portada del nº 47 de *Garo*

Nacido en 1924 en Sakainimato, en la costa oeste de Japón, el joven Shigeru mostró desde una temprana edad un notable talento artístico; paralelamente, su interés por lo fantástico le fue estimulado por una anciana de su pueblo natal llamada Non-non-obasan ("Tía Non-non"), que le contaba frecuentemente relatos de fantasmas y duendes[1].

Tras combatir en la II Guerra Mundial, durante la cual perdería su brazo izquierdo a causa de un bombardeo de las fuerzas aliadas, Mizuki se ganaría la vida como artista de *kamishibai*, pasando en 1957 al mercado de los manga impresos. En 1959 crea Yurei Ikka ("La familia fantasma") en las páginas de *Shonen Magazine*, serie en la cual aparecería el personaje que le otorgaría mayor celebridad, Hakaba no Kitaro ("Kitaro, el del cementerio"), que obtendría serie propia en 1965, también para *Shonen Magazine*, siendo rebautizado posteriormente como GeGeGe no Kitaro ("Kitaro el fantasmagórico"). Kitaro es el último descendiente de una dinastía de seres fantasmales; aunque tiene el aspecto de un niño normal, posee poderes paranormales como volar, despedir fuego o separar sus manos de su cuerpo para que éstas actúen independientemente. En la órbita de su ojo izquierdo, ocultada por un mechón de cabello, reside el espíritu de su padre, en forma de globo ocular con brazos y pies, quien le asesora y da consejos contínuamente; otro personaje que suele acompañarle y aconsejarle en sus aventuras es Nezumi-Otoko, un espíritu anciano y burlón. Kitaro suele tener como contrincantes a espíritus y seres sobrenaturales del folklore japonés -de los que Mizuki se reveló como un gran conocedor, habiendo incluso llegado a recopilarlos en un libro, *Yokai Jiten* ("Diccionario de los espectros")- pero también mitos importados de Occidente como Frankenstein o Drácula. *GeGeGe no Kitaro* revela que los espíritus y otros seres sobrenaturales, que ya existían en nuestro mundo antes que los humanos, vivían antaño en armonía con la naturaleza; se le reprocha a la propia raza humana el haber turbado dicha armonía, lo cual ha motivado la progresiva extinción de los espíritus; puede hablarse aquí de cierto mensaje ecológico en el manga.

Aunque destinadas básicamente a un público infantil, las hazañas de Kitaro no vacilaban en presentar ambientes sombríos y macabros. *GeGeGe no Kitaro* ha tenido, a partir de 1968 y a lo largo de los años, varias adaptaciones animadas para televisión y cine. El manga original concluyó en 1969, pero ha continuado reeditándose con éxito en Japón, si bien la fuerte presencia de elementos localistas en el mismo han impedido acaso el que sea editado fuera de su país natal (aunque la versión televisiva ha sido emitida en algunos países latinoamericanos).



Creaciones de Shigeru Mizuki, todo un panteón de demonios familiares que el autor describía hasta anatómicamente.

Aún más grotesca resulta otra creación popular de Mizuki, *Akuma-kun* ("El diablillo", 1964), cuyo protagonista invoca, con la ayuda de un mago, a Mefistófeles sirviéndose de un pentáculo y de la flauta del rey Salomón; las fuerzas demoníacas que desencadenará con ello se revelarán incontrolables. De un tono aún más siniestro que *GeGeGe no Kitaro* -la especialista italiana Cristina Mulinacci comentó que "la multitiud de monstruos representados en este manga recuerda por un lado las obras de Goya y Durero; por otro lado, las representaciones religiosas sintoístas y budistas"[2]-, *Akuma-kun* tuvo su adaptación televisiva en imagen real en los años 60, y otra animada a finales de los 80.

Aparte de Mizuki, otros nombres veteranos que han cultivado el manga de terror incluyen al patriarca de los historietistas japoneses, Osamu Tezuka, y al dúo Fujio-Fujiko. Tezuka, que ya había incluido elementos de algunos de sus manga de más éxito -en *La Princesa Caballero* (*Ribon no Kishi*, 1954, publicada en España por Glénat), la protagonista ha de combatir, entre otros enemigos, al mismísimo Diablo, bajo su nombre de Mefisto[3]- lanzaría en 1966 *Vampire*, cuyo protagonista no es, pese al título, un vampiro, sino un hombre lobo. Dos años después, *Vampire* obtendría una adaptación televisiva que combinaba dibujos animados y actores reales, de escaso éxito. En un estilo más paródico, Tezuka presentaría en 1978 *Don Dracula*, una especie de Carpanta vampírico perpetuamente frustrado en sus intentos por chupar sangre. De *Don Dracula* apareció en 1980 una breve versión animada en ocho episodios.

Imágenes de *La Princesa Caballero*, *Don Dracula* y, abajo, dos muestras de *Vampire*, todas de Tezuka

Los componentes del dúo Fujio-Fujiko (seudónimo común de Hiroshi Fujimoto y

Moto Abiko), especializados en los manga para público infantil y célebres sobre todo por la creación del gato-robot Doraemon, también combinaron el terror con el humor con *Kaibutsu-kun*. El personaje titular -su nombre significa literalmente "monstruito"- es el joven príncipe del País de los Monstruos, viviendo divertidas aventuras junto a versiones caricaturescas de Frankenstein, Drácula y el Hombre Lobo. *Kaibutsu-kun* tuvo versión animada en forma de dos series, la primera producida en blanco y negro en 1968 y la segunda, ya en color, en 1980. Recientemente ha obtenido otra teleserie más, esta vez con actores reales, estrenada en Japón en abril de 2010.

Dos páginas características de H. Hino

Desde mediados de los 60, con la aparición de las primeras publicaciones de manga específicamente para adultos, surgen los primeros creadores especializados en el manga de terror puro, no apto para menores, entre los que cabe resaltar el nombre de Hideshi Hino, maestro en plasmar los más bajos sentimientos mediante un dibujo adecuadamente feísta. Nacido en Manchuria en 1946 de padres japoneses, Hino debuta profesionalmente en 1967 con el relato *Sudor frío*, publicado en la revista de manga "alternativo" *COM*, lanzada por Osamu Tezuka, y en 1971 presenta su obra más conocida, *El oscuro teatro de Hideshi Hino*, que hasta la fecha ha abarcado 14 tomos y ha inspirado varias películas de imagen real. Algunas de sus obras, como *El niño gusano* y *El hijo del Diablo*, han sido editadas en España por La Cúpula, y fue uno de los invitados de honor del XVII Salón del Manga, celebrado en 2006 en L´ Hospitalet.

Otro autor de culto, con debut profesional en otra de las publicaciones de manga alternativo aparecidas en los 60, *Garo*, es Suehiro Maruo, muy conocido en España gracias a la edición de sus obras por parte de Glénat, gran parte de las cuales incluye elementos de terror (*Midori*, *La sonrisa del vampiro, El monstruo de color de rosa*, etc.), donde particularmente exhibe su pasión por los *freaks* y otros seres deformes o marginados, y cuya manera de aliar sexo y violencia en sus viñetas ha sido equiparada a los antiguos grabados *muzan-e*, variante *gore* de los *ukiyo-e*[4].

Uno de los ambientes de Maruo

Go Nagai, conocido sobre todo por sus manga de tema robótico, de entre los que sobresale el celebérrimo *Mazinger Z*, ha cultivado una gran diversidad de géneros, a lo largo de su prolífica obra, incluyendo el terror. Sus primeros tanteos en este campo incluyen *Oni* ("Demonio", 1970) y *Susumu-chan Dai Shock* ("El gran *shock* de Susumu-chan", 1971). Ese mismo año lanza *Mao Dante*, libremente inspirado en el *Infierno* de Dante, cuyo protagonista es un muchacho-demonio que debe liberar a sus congéneres, oprimidos por un Dios cruel; una trama que, sin duda, haría chocar la moral judeo-crisitana aún fuertemente imperante en Occidente. Al año siguiente, y debido a que la produc-

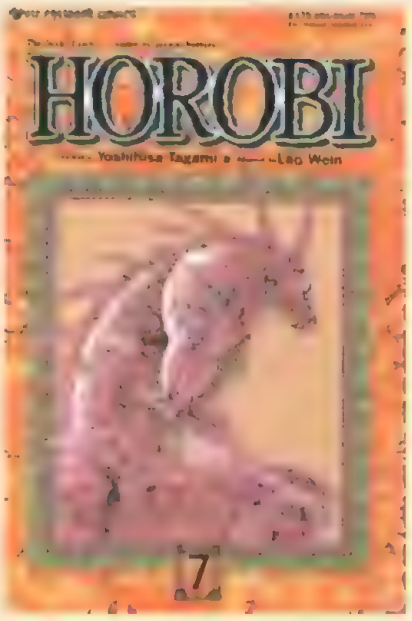
tora Toei estaba interesada en hacer una adaptación animada de *Mao Dante* pero consideraba su contenido demasiado "fuerte" para un público juvenil, Nagai lanza *Devilman*, una versión más *light* de su creación anterior. El personaje titular es en realidad un estudiante llamado Akira Fudo que es poseído por fuerzas malignas y convertido en un demonio; como tal, debe luchar en contra de la humanidad, pero el amor por una chica, Miki, le incita a rebelarse contra su condición de demonio y combatir del lado del Bien. En 1974, Nagai crea *Violence Jack*, cuyo protagonista es una reencarnación del propio Akira Fudo.

Bartard!!, también cargado de erotismo.

Lo demoníaco y lo sobrenatural también se hallan en algunos manga pertenecientes al género de la fantasía heroica. En *Bastard!!!*, creado en 1988 por Kazushi Hagiwara para el semanario juvenil *Shonen Jump* (luego trasladado a su suplemento *Jump Special*), el protagonista, el joven Lucer Lenren es la reencarnación del espíritu maligno Dark Schneider, llevando su "doble vida" a lo largo de la trama del manga (que aún no ha sido finalizado por su autor, habiendo alcazado hasta la fecha los 26 tomos recopilatorios), llegando a combatir durante la misma a las fuerzas del Cielo y del Infierno. *Bastard!!!*, que ha sido publicado en España por Planeta-DeAgostini, tuvo su adaptación animada en forma de seis OVAs (Original Video Animation o episodios producidos especialmente para su comercialización en vídeo).

Berserk (publicado en España primeramente por Planeta-DeAgostini como *Gatsu, el guerrero negro*, y luego por Mangaline con su título original), creado en 1990 por Kentaro Miura para la revista *ComiComi*, está protagonizada por Gatsu, un mercenario errante que es un hábil cazador de demonios y otros espíritus malignos gracias a que puede detectarlos cuando una señal que tiene en la nuca sangra cuando uno de ellos está cerca.

Otros manga integrados en el género fantástico o aventurero han incluido personajes propios del folklore terrorífico japonés o del resto de Oriente como en *3x3 Ojos* (*Sazan Aizu*, de Yuzo Takada, publicado en España por Planeta-DeAgostini), *Horobi*, de Yoshihisa Tagami (también publicado por Planeta) -cuyo protagonista es un joven biólogo que, a pesar suyo, queda reencarnado en el personaje titular, una hidra que es una personificación del Mal- o *Yu Yu Hakusho*, de Yoshihiro Togashi (publicado en España por Glénat), así como algunas obras del colectivo femenino CLAMP, entre otros.



Horobi

No obstante, hay que esperar a los 90 para presenciar un auténtico *boom* en Japón de manga de terror puro, con la proliferación de publicaciones dedicada exclusivamente al género -tal como *Halloween*- y la aparición de nuevos autores especializados dentro de dichas publicaciones, paralela-

mente a una revitalización en el país del terror en el medio cinematográfico (dando lugar a la eclosión de las películas llamadas *J-Horror*, con títulos como *The ring* (Hideo Nakata, 1998), basada en una novela de Koji Suzuki y considerada como el equivalente nipón de *El exorcista*, que ha dado lugar a varias secuelas e incluso inspirado a Hollywood un *remake* igualmente titulado *The ring* (Gore Verbinsky, 2002), producido por Dreamworks y estrenado en España como *La señal*[5].

El citado *boom* ha permitido revelar particularmente mujeres autoras de manga de terror: una de las más notables es Kanako Inuki, cuya obra le ha valido el apodo de "reina del horror", destacando de entre sus series *Bukita-kun*, sobre un solitario chico zombi en busca de su verdadero amor, y School Zone. Otros nombres incluyen a Junji Ito, a quien se debe *Uzumaki* ("Vorágine"), publicada en *Big Comic Spirits*, y *Tomie*, protagonizada por una joven que despierta entre los hombres ganas de ser matada, pero que tras hacérselo renace continuamente (y de la que ya se han realizado varias adaptaciones cinematográficas en imagen real); y especialmente Minetaro Mochizuki, que dio al manga de terror de los 90 una de sus aportaciones más notables con *Zashiki Onna* ("La mujer de la sala de estar"), antes de alcanzar la fama internacional con *Dragon Head.* Esta obra de terror psicológico, creada en 1994 para *Young Magazine*, describe a lo largo de sus cerca de 2.000 páginas la odisea de tres estudiantes -únicos supervivientes de un tren que, a causa de un terremoto, ha quedado sepultado bajo un túnel- que descubren al salir de dicho túnel un Japón desolado y en ruinas. *Dragon Head* ha sido publicado en España por Glénat.

Kanako Inuki, Junji Ito y Minetaro Mochizuki, de izquierda a derecha, respectivamente.

Edición española de *Death Note*

También conocido en nuestro país es Naoki Urasawa, quien después de cosechar éxitos en otros géneros como *Yawara!* (ambientado en el mundo del judo; publicado por Glénat únicamente en versión catalana), *Master Keaton* o *20th Century Boys,* ha elaborado otra pieza maestra reciente del terror psicológico con *Monster!* (1994, para *Big Comic*), protagonizada por Kenzo Tenma, un prestigioso cirujano japonés residente en Alemania, el cual se ve involucrado en una misteriosa serie de asesinatos de la cual se sospecha que él es su autor. *Monster!*, cuya edición en castellano ha sido lanzada por Planeta-DeAgostini, ha obtenido su pertinente serie de anime y, entre otros galardones, fue recompensado con el Premio Haxtur a la mejor Historia Larga en el Salón del Principado de Asturias de 2004.

En tiempos recientes, el manga de terror ha conocido notorias aportaciones como *Hellsing* (1997), de Kota Hirano, que retoma con gran destreza el tema vampírico

(publicado en España por Norma Editorial; existe versión animada) o el gran éxito *Death Note* (2003), obra del guionista Tsugumi Oba y el dibujante Takeshi Obata (publicado en España por Glénat; también cuenta con versión animada), que nuevamente incluye elementos de terror típicos del folklore japonés como los *shinigami* (dioses de la muerte, según la mitología nipona). Precisamente la más reciente creación de la veterana mangaka Rumiko Takahashi (*Ranma ½, Inu-Yasha,* etc.) -y que ya había tanteado el terror con *Ningyo Shirizu* (*La saga de la sirena,* publicada dispersamente entre 1984 y 1994)-, titulada *Rin-ne* (2009), se centra en un adolescente que es mitad humano y mitad *shinigami.*

En definitiva, al igual que en otros géneros historietistícos, la narrativa dibujada nipona ha sabido aportar contribuciones notables al género de terror, otorgándoles un "sabor oriental" -particularmente merced al citado empleo de los elementos folklóricos autónomos- que les ha permitido exhibir una personalidad propia frente a los cómics de terror occidentales. Precisamente, al referirnos a dicho "sabor oriental", cabría citar asimismo a los restantes países del sudeste asiático -en especial Hong Kong, Filipinas, Corea del Sur, etc.- que también han cultivado el terror dentro de sus respectivas propias producciones de cómics, si bien ello ya constituye otra historia, o mejor dicho, la base para un futuro estudio.

NOTAS:

(1) Mizuki homenajeó a este personaje en uno de sus manga, *Non-NonBâ*, el cual obtuvo en el festival de Angulema de 2007 el Premio al Mejor Álbum. Astiberri ha hecho la edición en castellano.

(2) Cristina Mulinacci, *Storia del fumetto giapponese* (vol. II), Venecia, Musa Editorial, 1998, pág. 6.

(3) En el *remake* que Tezuka realizó de este mismo manga en 1963-66 (la versión publicada por Glénat), Mefisto es reemplazado por un personaje femenino igualmente demoníaco, Mrs. Hell.

(4) Los *ukiyo-e* (literalmente, "imágenes del mundo flotante") son un género de grabados, realizados generalmente en madera, muy populares en los siglos XVII a XIX, uno de cuyos cultivadores fue Katsushika Hokusai, el acuñador del término "manga".

(5) A su vez, *The ring* ha obtenido su propia versión en manga, obra de Hiroshi Takahasi (guión) y Misao Inagaki (dibujos), editada en castellano por Ivrea.

The ring, versión de Ivrea

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ALFONS MOLINÉ (2010): "EL TERROR EN EL MANGA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, TERRASSA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_terror_en_el_manga.html

THE CROW-EL CUERVO. FORTUITOS ACTOS DE VIOLENCIA (SEVILLA, IV-2010)

Autor: ANTONIO SANTOS
De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 16

Reseña de: CROW, THE (GLÉNAT, 1995)

Eric Draven en su encarnación cinematográfica, que es la que ha dado entidad a esta serie de cómic

THE CROW – EL CUERVO. Fortuitos actos de violencia.

Los bajos fondos de Detroit reciben una fuerte sacudida cuando algunas de sus 'notorias figuras' criminales son ejecutadas expeditivamente. Pasan de verdugos a víctimas de alguien que, un año atrás, padeció y murió a sus manos. Lo increíble es posible: ha vuelto de la tumba para vengarse.

El cuervo, antihéroe con pinta de rockero.

EL HOMBRE QUE LLEGÓ DEL HUERCO.

El argumento de *The Crow* no es ni nuevo ni poco visto; emplaza al lector a un recurso narrativo clásico: la venganza. Hasta el giro que imprime a su relato el autor, JAMES O´BARR (del cual nunca más supimos, ¿no?), carece de originalidad: el resucitado justiciero. Entonces, ¿qué lo hace distinto? Pues su grado de poesía retorcida y macabra, la alocución desde las letras de canciones, esas greguerías semioníricas, el *look* a lo ROBERT SMITH del protagonista, un THE CURE definitivo para la delincuencia de su escenario, el Detroit que, futuramente, tendría a ROBOCOP (PAUL VERHOEVEN) como un émulo robótico del tebeo que nos ocupa, aunque las directrices del agente computarizado de la Ley no le permiten tantas pasadas como al difunto y aun extravagante ERIC, alias EL CUERVO.

Y también debemos apuntar que el masoquismo (incluimos las sobredosis en este apartado) es otro elemento que distingue de otras historias similares, o con un antecedente literario, a *El Cuervo* (el ave guía desde el Otro Mundo, arquetipo de deidad pero que la obra fagocitó de tal modo que lo ha transformado en el personaje y arma del relato).

The Crow es una obra intensamente personal donde O´Barr vuelca raudales de sus filias y fobias, distribuyéndolas por un puñado de viñetas que discurren desde lo abigarrado y saturado (con un inevitable homenaje a WILL EISNER) a la nada del espacio en blanco como fondo, donde flota un vago diseño, apenas un garabato, casual pincelada, vacío que pretende significar la inabarcable soledad y desesperación que nuestro 'héroe' lleva junto a su esqueleto, un lastre y bastidor a la vez, con el que exterioriza las aristas de su sed de retribución.

Dentro del contexto de la obra, inquieta ver que El Cuervo (que no es ya el cándido e inofensivo Eric, amante incondicional de la ejemplar SHELLY) no encuentra alivio proporcionando tormento y aflicción a sus asesinos, quienes lo han mantenido impaciente con sus fechorías dentro de su tumba este largo año, anhelando saltar de ella para vengarse: él mismo se corta y apuñala; traza símbolos en su carne con navajas afiladas, dibuja en las paredes con su sangre y se flagela con cristales y mampostería, bullendo de ira por no poder canalizarla toda hacia los responsables de su estado. La primera lectura de la historia, vistos estos mimbres, causa cierta confusión; comparativamente, no imaginamos al lacónico y desalmado FRANK *THE PUNISHER* CASTLE dándose de cabezazos contra las paredes, o clavándose una bayoneta en el vientre, llevado por un enfermizo extremo de dolor pasional: él hace sufrir a otros la acidez que lo corroe. Repasos sucesivos a *The Crow* amargan el relato con tales demostraciones de malsana ansia de martirio. ¿Acaso El Cuervo aspiraba al Cielo a través del dolor? ¡Qué supremo católico! ¡Que lo nombre Papa pero YA!, pues conoce el camino que viene desde el Más Allá y las rugosidades de la senda de la resurrección. Él es la patente prueba de que la vía que lleva al Templo de la Virtud es en verdad tortuosa, y se aplica tormento a cada palmo que hace de su recorrido.

The Crow y Eisner. Abajo: el martirio.

Y James O´Barr le brinda, una edición tras otra, nuevos elementos con los que herirse y flagelarse, cada vez más líricos y estilizados, cierto, pero no por eso menos desagradables.

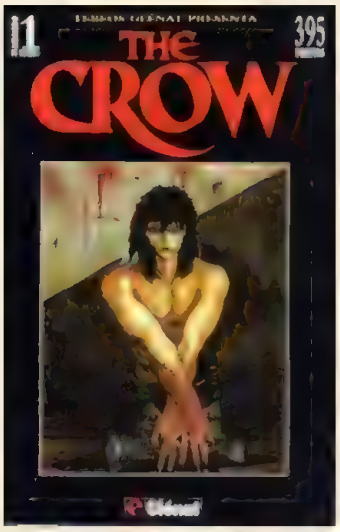
TODO POR SHELLY

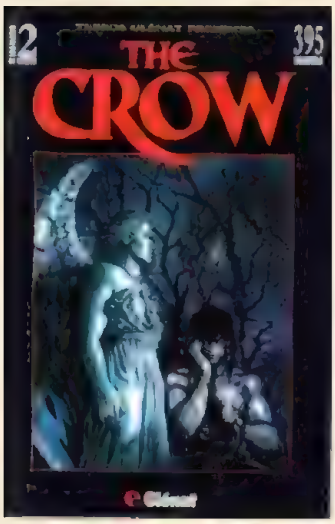
Es tentador, al margen de reconocer la influencia gráfica de GRAHAM INGELS o BERNIE WRIGTHSON en esta historieta, ver el mito de ORFEO y EURÍDICE como un soporte que O´Barr cubre con las planchas de *The Crow* para expresarse. En la película, esto está claro y es manifiesto: Eric (Orfeo) asciende al Infierno de la Tierra (la cavernosa ciudad en llamas) tras seducir al CAN CERBERO (el cuervo) para que le permita ingresar en el Averno. Su venganza es el trámite que el protagonista negocia con HADES para que Eurídice (Shelly) se reúna con él.

El que Eric DRAVEN sea miembro de un grupo musical de *siniestros* (hoy día llamados "góticos") es una pista valiosa que nos permite establecer esta teoría.

Aducimos que O´Barr se ajusta a esta leyenda pues su personaje se marca unos pasos de ballet y danza a través del caos que origina, siendo el baile remedo de la canción de Orfeo, y absorbe balas declamando su simbólica poesía, así como los comentarios y observaciones sin casta que regala junto con proyectiles Magnum. Hacemos reparar en su "máscara de combate" de sonriente mimo trágico; ésta nos induce también a reflexionar sobre el empleo de la antigua tragedia griega

como influencia. (Por cierto, ¿la inspiraría V, el de *V for Vendetta*? Por aquellos años, ya se publicaba la serie de ALAN MOORE y DAVID LLOYD, ¿no?)





Varias portadas de la colección española de *The Crow*.

No creemos que haya nadie tan audaz de afirmar que el drama de Eric y Shelly es expósito del de LOS AMANTES DE TERUEL o *ROMEO Y JULIETA,* ¿verdad?, y más con los detalles que acabamos de dar.

También, el vibrante concepto del "amor inmortal" donde El Cuervo se ahoga (más que moverse), su glorioso éxtasis malogrado con estas trágicas consecuencias y padecimientos, es una añagaza más que emplea O´Barr para realzar, hasta lo inmarcesible, un relato esgrafiado con técnica casi *amateur*, conmover al lector y hacerle más digerible los puntos masoquistas del relato. Esto de la historia de amor funciona, además, muy bien en taquilla (*TITANIC*).

O´Barr destina tanto, o casi más, espacio al romance truncado y sus muestras de arrebatada pasión como a la violenta venganza de Eric, estableciendo un binomio no menos dramático, mitológico o histórico: el amor y la muerte como consecuencias o sucesos correlativos. Cuanto mayor la pasión (que no es igual al amor) más brutalmente se destruye (*MAD MAX*). En esto, O´Barr se eleva sobre la tragedia de *The Punisher*: el cómo Eric fue asesinado y Shelly recibe toda esa bestial vejación y luego su muerte estremece y emociona. Es algo intrínsecamente cercano y real, comidilla de los noticiarios. Esas páginas son un potente relato de la vileza humana inmanente a la especie (otra pasión en contrapunto al *amor-sin-fin* que se profesa la pareja) y que establecen otra parábola: la de que el Mal prevalece sobre todo. No tiene contrapartida. Los asesinos de Eric y Shelly, caníbales de la entropía, Jinetes Salvajes de la Segunda Ley de la Termodinámica, son heraldos de la fuerza definitiva que domina el Cosmos. Cuanto hace Eric fuera de su tumba no pretende equilibrar la balanza. Tampoco enmendará nada; no ofrece esperanza, salvación o redención. Va a lo suyo, como hicieron esos criminales aquél atardecer, y el mundo seguirá girando lleno de inmundicia y mezquindad después de él.

Símbolo de todo esto es el ambiente sórdido y deprimido por donde El Cuervo "planea". Nos hace comparar esos escenarios con los que "frecuentan" el sonriente SPIDER-MAN o DAREDEVIL. Por norma, jamás descienden tanto al Huerco. Se quedan tonteando en su vestíbulo, conscientes sus guionistas de que el día que se topen con la banda de asesinos de singulares alias que matan a Eric y a Shelly, éstos les cortan los huevos y los profanan por todos los orificios del cuerpo, aun con los cañones de sus armas. Así que *PAPAÍTO MARVEL* los mantiene bien lejos no sea que se los desgracien.

Michael Wincott, que interpretó a Top Dollar en el filme *The Crow.*

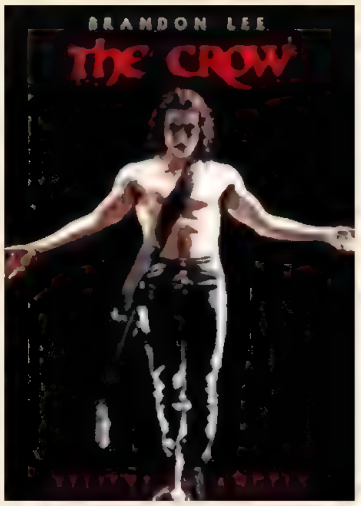
PRUEBA DE PANTALLA

Sin ánimo de barrenar, nos referiremos a la adaptación al cine del "mito gráfico" de una editorial "de segunda" (lo cual, por tanto, le permitía al autor las pasadas que El Cuervo perpetra en sus páginas). Vamos a solicitar la complicidad del lector negándonos a admitir la existencia de "segundas partes", tanto en el papel como en cine, porque, seamos honestos, vayamos al grano, reconozcámoslo, reiterar en la estructura de *The Crow* no sólo es desafortunado, sino que desvirtúa la idea. (Curiosamente, TOP DOLLAR –MICHAEL WINCOTT- profetiza sobre las secuelas –pues van a peor- en la reunión de los mafiosos.) *The Crow* es una única andanada, no una franquicia. Lo tenemos claro, ¿verdad?

ALEX PROYAS dio un bombazo con esta película y sacó al tebeo de la oscuridad de las obras *de culto* para sumergirlo en los escenarios, más sombríos y barrocos, de la cinta, dándole relieve, dimensión, procurando quitarle su apariencia *de segunda fila.* Porque, admitámoslo, dentro de la SERIE B del cómic, *The Crow* puede ser un titán, pero difícilmente competirá con *WATCHMEN* o *V DE VENDETTA*. (*The Crow* está *peligrosamente* cerca del fanzine, aunque, ojo, esto no es un demérito per se: hubo un tiempo en que tal formato tenía un considerable prestigio y en él se foguearon figuras actuales de la historieta.) Proyas encuadró esta tragedia semimitológica en un escenario tremebundo y claustrofóbico, tan sembrado de símbolos como los que O´Barr, con los años, ha ido añadiendo al "texto original" de su cómic, haciendo una película falsamente "inspirada" en el cine de Hong Kong de JOHN WOO, porque los tiroteos a mansalva ya venían en el tebeo (de 1989). Empieza a despegarse de él cuando Shelly adquiere un papel de mayor relevancia que el que tiene en la historieta, que provoca tanto su muerte como la de Eric; Top Dollar es un caudillo hampón contagiado de la teatralidad de El Cuervo (como si fuera su oscuro reflejo) aunque con estilo propio y ritual, y hace más por el "amor al arte" que por el dinero la *NOCHE DEL DIABLO*. Comanda una tropa de tarados perversos que compensan lo que les falta de moral con iniquidad, en grandes dosis además. Centran mucho más la trama de O´Barr resaltando a los secundarios (el policía encarnado por el EX *CAZAFANTASMAS* ERNIE HUDSON, por ejemplo, o la chica, SARAH) y evitan la dispersión que el autor ha ido dando a su obra con las "actualizaciones" sucesivas de páginas oníricas añadidas, y, finalmente, la racionalizan dándole causas y efectos comerciales. Pese a sus pretensiones, Top Dollar atiende a oscuros negocios inmobiliarios, siendo un caciquillo mafioso a la que una idealista enojosa importuna. Y la realidad siempre triunfa sobre el

idealismo merced a la violencia y el ramplón sentido de la vida.

De un fortuito suceso de maldad casual (como O´Barr plasma en el tebeo), Proyas y guionistas otorgan una razón "creíble" a la historia (la especulación inmobiliaria) para *adaptarla* al paladar americano, que acaso sea incapaz de asociar que el Crimen suceda espontáneamente, sin estímulos ni provocaciones previas. Es un vago sesgo pueril que nos permite explicar algunas conductas norteamericanas... naturalmente, si las juzgamos por su propaganda gráfica o cinematográfica. Las noticias cuentan otra cosa.



Cartel de *V for Vendetta*, película a la que se alude. Abajo: cartel de la película *The Crow* e imagen del malhadado Brandon Lee.

Aliviaremos al lector de la tensión de recordarle la leyenda que aureola a *The Crow*, con la polémica muerte de BRANDON LEE (y de quién era hijo) y su novia, la sustitución informática de éste y la combinación de imagen generada por computadora y maquetas que enriquecen y luce la producción, cuya "precuela" pudiera ser *EL JINETE PÁLIDO* (CLINT EASTWOOD). Con esta cinta, *The Crow* es un hito de la cultura popular, otro en el panteón donde residen *Mad Max, RAMBO, RoboCop* o *TERMINATOR* y que, de algún modo, definen nuestro vocabulario actual.

RECAPITULANDO

Quizás debiéramos hacer alguna referencia al malsano y constante aire de *Eric crucificado* que imprime James O´Barr en las viñetas, o sobre su llamativa heterocromía, a lo DAVID BOWIE, *el hombre que cayó a tierra.* Quizás deberíamos, sí, pero, en su lugar, hablaremos sobre la edición de GLÉNAT, la cual agradecemos, pues nos "trajo" al mito a nuestras estanterías, y, tal vez, que resalta el aire de fanzine de la obra, ya comentado antes.

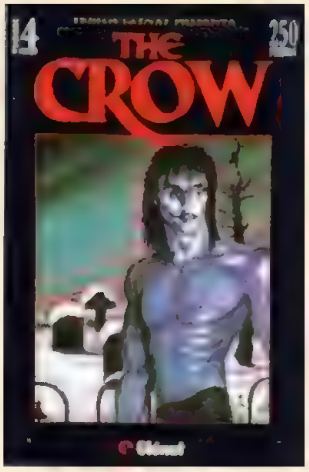
Hasta ahora, *TEBEOSFERA* ha mostrado el terror desde diversas facetas *familiares* y, en principio, *The Crow* no 'cumple' del todo con las condiciones para ser incluido en este exhaustivo catálogo de obras, autores, tiempos e influencias. Podríamos justificar esta reseña alegando que apela al ancestral tema del vengativo muerto resucitado (el terror al que regresa de lo ignoto, el miedo a descubrir que existe un Poder dueño del Más Allá), pero argumentaremos otra cosa.

The Crow habla de un pavor potente y constante, habitual: el del crimen. El que cuatro tíos surgidos de un portal te jodan la vida definitivamente. Hasta ahora, nos hemos ocupado de los grandes fantasmones y figurones de la UNIVERSAL: el hombre lobo, el vampiro, la momia,

el aparecido que da repelús... seres grotescos y fruto de la ignorancia y la superstición pero que, en realidad, ¿qué pánico pueden darnos? ¿Qué azar permite ser víctima de un licántropo en la Plaza de España? ¿Qué destino es el que consiente tales seres? Y, sin embargo, ahí están, originando ingresos e industria, induciendo escalofríos entre la multitud, aún hoy.

¿Quiere el lector saber qué da miedo DE VERDAD, hipoteca aparte? ¿Pavor? ¿Terror visceral? Lo que cuenta el telediario. Lo que O´Barr dibuja con el asesinato de Eric y Shelly, en el más feliz día de sus vidas, el implacable toque de lo sórdido y lo ramplón (los bajos instintos, la maldad intrínseca del Hombre) empujando cruelmente a la fosa, destruyendo vidas con cuchillos y pistolas, no con fauces y colmillos, garras de uñas sucias y astilladas.

El crimen sí que da miedo.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO: *THE CROW*
AUTOR: JAMES O´BARR
EDITA (EE.UU): KITCHEN SINK PRESS, 1981, 1989, 1992, 1994
EDITA (ESPAÑA): TEBEOS GLÉNAT, 1995
TRADUCE: RAMÓN DE ESPAÑA
ROTULACIÓN: FERNANDO FERNÁNDEZ
TEXTOS: JOHN BERGIN; JORDI SÁNCHEZ NAVARRO; ARTHUR RIMBAUD; JOY DIVISION; ROSE FYLEMAN; A.A. ATTANASIO
FORMATO: CUATRO TEBEOS GRAPADOS, B/N; DEL 1 AL 3: 68 PÁGINAS; Nº 4: 38 PÁGINAS
DEP. LEGAL: B-35444-95
P.V.P.: 1 AL 3: 395 PESETAS; Nº 4: 250 PESETAS

DEDICADO A LA MEMORIA DE BRANDON LEE.

El copyright de 1981 que aparece en los créditos del tebeo hace referencia al año en el que James O'Barr ha declarado que comenzó a trabajar en la concepción del personaje, y esa fecha exigió que apareciera en los créditos de su primera edición, en EEUU, por Caliber Press, en 1989. No conocemos una versión dibujada anterior del personaje al año 1989.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO SANTOS (2010): "THE CROW-EL CUERVO. FORTUITOS ACTOS DE VIOLENCIA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/the_crow-el_cuervo_fortuitos_actos_de_violencia_.html

LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR (SEVILLA, 03-IV-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: El presente texto es una parte de un ensayo que utiliza la figura del autor Alex Niño para recorrer, primero, el horror en Filipinas y, luego, el horror en DC y Warren en los años setenta y primeros ochenta. Ambos textos se han beneficiado de la ayuda de un colaborador que prefiere permanecer en el anonimato, quien ha recopilado una parte de las imágenes firmadas por Niño. La imagen de la derecha permite ver las dotes de Niño para el dibujo a mediados de los sesenta y los temas habituales de la historieta filipina: la tradición, los mitos locales, o la brujería.

Comienzo de la historieta "Gamugamo" publicada en marzo de 1966 en el núm. 75 de "Pinoy Komiks", escrita por Tony Velasquez y con dibujo de Niño.

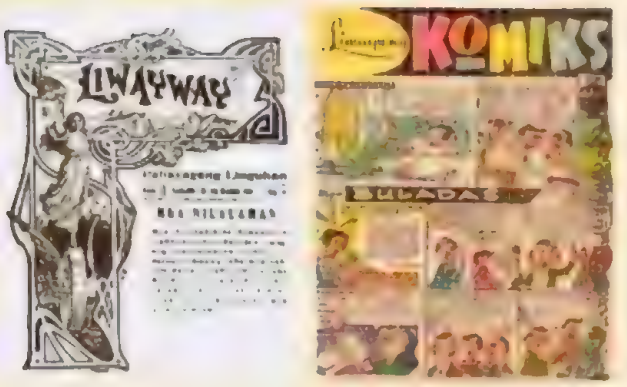
LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR. EL CASO DE ALEX NIÑO

Durante toda la década de los setenta, en EE UU "cómic de horror" fue sinónimo de Warren Publishing Company, pues en sus magazines ensayaron aproximaciones al género más atrevidas y arriesgadas, sorteando los códigos de autocensura, renovaron la apariencia estética de este tipo de historietas con la incorporación de firmas extranjeras, y evolucionaron al son de las modas. Esto mismo hicieron, aunque a su manera, y con menor arrestos, otros sellos: Dell/Gol Key, Archie/Red Circle, Marvel, DC... En este caso con supeditación de sus contenidos a la moralidad y los códigos de autocensura admitidos para los *comic books*, pero todos, tanto los editores de superhéroes como los especializados en horror, tuvieron algo en común: la inclusión de firmas de autores extranjeros en sus publicaciones. Si Warren o Skywald utilizaron mano de obra eminentemente española, estos sellos contrataron a autores de Sudamérica, de México y de otro punto muy lejano del globo, Filipinas, cuyos dibujantes se fueron colando en sus publicaciones para aportar historietas de horror y de fantasía con un estilo característicamente clásico, muy ortodoxo, con alguna excepción en cuanto a ejecución, como la que preconizaba el autor Alex Niño.

CÓMICS DEL OTRO LADO DEL MUNDO.

Portada de Puck de 1898, edición de Nueva York, con la efigie de George Dewey, el almirante estadounidense que ganó la guerra contra España por la colonia filipina.

La historieta filipina ha sido uno de los fenómenos creativos más interesantes para los estudiosos debido a que se ha desarrollado en un archipiélago, un conjunto de islas que medró cultural y socialmente con influencias de pueblos invasores/colonizadores: musulmanes, chinos, españoles, japoneses y americanos. Este archipiélago de 7.107 islas, con economía predominantemente agrícola, fuerte inserción del credo católico y políticas de gobierno muchas veces represoras (desde los terratenientes hasta los jefes militares, pasando por los gobiernos coloniales), ha sabido mantener en su cultura ritos primitivos y costumbres tribales a pesar del obvio sometimiento a otras culturas. Sus cómics han permeado esta realidad cultural, puesto que en ellos ha prevalecido una singular identidad al mismo tiempo que se beneficiaban de variados influjos. De los cómics chinos y coreanos, por ejemplo, procede el interés de los autores filipinos de historieta por ejecutar sus obras con una cinética muy fluida en la composición de viñetas y páginas. De los británicos, y sobre todo de los americanos, heredaron estilemas y modelos narrativos; de los primeros se apropiaron de modelos de humorismo, ya desde final de siglo (una versión de *Puck* se publicó en Filipinas en los 1890) y, de los segundos, esquemas clásicos de narrativa y la apetencia por géneros aventureros o dramáticos, sobre todo durante la primera mitad del siglo XX (Filipinas fue colonia de Estados Unidos entre 1901 y 1935). Tras un breve periodo de autogobierno y los tres años de dominación japonesa, desde 1945 Filipinas volvió a ser república independiente, pero las páginas dominicales estadounidenses seguían leyéndose (en inglés) en gran parte de las islas, y en ellas estaban Alex Raymond, Harold Foster, Milton Caniff, o Dick Calkins, los cuales influyeron poderosamente sobre los autores filipinos, sobre todo en los nacidos a partir de 1930. Pese a la cercanía de archipiélagos, la huella de lo nipón, de los mangas, no se instaló en las Filipinas, debido a un rechazo generalizado a todo lo japonés producto de la colonización, de la cual se libró el pueblo filipino tras la II Guerra Mundial; hay trazas de la historieta japonesa en todo caso a través de ciertos rasgos estilísticos procedentes de Malasia[1], pero no han imitado sus formatos editoriales, al menos hasta la llegada del siglo XXI, ya que casi la totalidad del cómic filipino se ha servido en prensa y en cuadernos siguiendo el modelo americano. De hecho, en un repaso panorámico por su producción, se aprecia un surtido de géneros y de títulos bastante similares a los de los *comic books* americanos publicados entre los años 1940 y 1960.



Liwayway, portadas desde 1922 a hoy mismo.

La industria de los *tagálog komiks,* pues así se llaman los tebeos allí, arrancó la revista *Liwayway* en 1922, que era una publicación para la juventud, con fotografías, textos y alguna historieta. Continuó en la prensa, con ilustradores tan limpios como expresivos en la leve deformación de sus personajes, pues así era la obra que Pineda hacía en *Philippines Free Press*, y en revistas en las que se publicaban historietas sobre asuntos domésticos y rurales, mitos locales, fábulas y tradiciones antiguas. La historieta filipina se enriqueció al mezclar sabiamente el folclore del archipiélago con las historietas llegadas del extranjero, como las obras de Raymond, Calkins o Foster mencionadas, entre otros autores de la prensa estadounidense. Así surgió "Kulafu", una suerte de héroe nacional creado por Francisco y Pedrito Reyes en 1932 en la revista *Liwayway,* que fue uno de los primeros cómics en color en el archipiélago. Kulafu era un salvaje criado por simios que se movía por la selva del sur de las Filipinas durante la era precolombina. En sus aventuras se enfrentaba a todo tipo de peligros, llegando a luchar contra sirenas, monstruos marinos y otras bestias fabulosas que sus autores extrajeron del panteón de demonios locales.

La atención del cómic por la mitología autóctona filipina, repleta de demonios que arrastraban por el fango sus largas cabelleras, o que ronzaban con sus dentudos rostros entre otros horrendos hijos de la selva, se incrementó tras finalizar la ocupación japonesa del país en 1946. Estos seres, pese a ser horripilantes, eran protectores y a la larga resultaban familiares o hasta simpáticos; pero lo importante es que sirvieron para inflamar el espíritu nacional del pueblo, ahora necesitando más que nunca definirse como filipino y libre tras años de sometimiento a la colonización (española, estadounidense, japonesa, amén de la religiosa). Los cómics fueron un camino para ese fin, puesto que sus señas de identidad fueron: redacción en tagalo en abierto desafío a las dos lenguas oficiales de las islas (el español hasta mediados de los setenta, el inglés desde acabada la guerra), el barajado de temas paganos en los que la religión no era habitualmente invitada (al menos la católica), y la incentivación de roles protagónicos investidos de valores patrióticos o valedores de rasgos de identidad nacional (Kulafu, Lapu-Lapu) o, también, luchadores por la preservación de las costumbres locales. Demos un repaso a su tebeografía para comprobar estos asertos.

Portadas de varios números de *Halakhak*, primera revista periódica con historietas de importancia. Se muestran el número 1, de 1946, y los números 7 y 8, de 1947.

En 1946 apareció *Halakhak Komiks*, la primera revista de historietas de periodicidad regular tras la guerra, en la que coincidieron autores con una técnica de dibujo fundamentada en la ilustración de raigambre académica como Francisco Reyes, su aventajado alumno Francisco V. Coching y otros decanos de la historieta local. Estos autores dieron una nueva dimensión a la historieta de aventura y fantasía filipina desarrollando un estilo de dibujo muy elaborado, detallado y detallista, repleto de líneas y de volúmenes, rico en ornamentaciones, en el que la composición equilibrada parecía siempre la mayor de sus preocupaciones. Así se mantuvo hasta que Coching comenzó a destacar no sólo como un dibujante portentoso, también como un narrador muy hábil y que conseguía en sus historietas una cinética acelerada distorsionando a sus personajes. De esta guisa enfrentó a su popular personaje "Bulalakaw" contra demonios y monstruos mitológicos; de igual modo hizo con el tarzanesco "Hagibis", que en sus evoluciones en la revista *Liwayway* mantuvo múltiples enfrentamientos con pueblos perdidos; y en el caso de "Sabas ang Barbaro", guerrero filipino que se enfrentaba a la colonización española de las islas durante el siglo XVI, Coching demostró un estilo más suelto, de entintado más rápido y recio, más libre, rotundo, lo cual acrecentaba la carga dramática de las viñetas.

La calidad de los dibujos de este autor, como los de otros de la llamada Edad Dorada del Cómic en las Filipinas (el periodo que va desde 1947, fecha de la fundación de Ace Publications, por Ramon Roces y Tony Velasquez, hasta 1972, cuando Ferdinand Marcos declaró la ley marcial) contribuyeron al aprecio de estos productos por parte de una población que se había demostrado ávida consumidora de cultura popular (seriales de cine y radio, novelas y radionovelas, cómics y fotonovelas, etc.) y que consideraba estos productos como parte de su patrimonio y cultura nacionales.[2] De hecho, era habitual que las historietas más seguidas por el público fueran llevadas al cine, y los carteles solían encomendarse también a los dibujantes de los cómics.

Curiosamente, los modelos y formatos editoriales que triunfaron en las islas fueron casi todos de inspiración americana, con la diferencia de la aplicación del color, no tan habitual en la tebeografía filipina: casi todas las publicaciones que aparecieron durante la gran proliferación de títulos de los años cincuenta y sesenta solían imprimirse con color en sus cubiertas, pero sin color en su tripa, o como mucho a dos tintas. El surtido de géneros era variado, y desde 1947 hubo no sólo cómics de drama y comedia –muy queridos entre las muchachas- también fueron creadas series de superhéroes (desde Ipo-Ipo, de 1947, pasando por la incombus-

tible Darna, desde 1950, y muchos más), de suspense, de fantasía, policíacas, etc. El horror tuvo una importante presencia en los cómics filipinos, en correspondencia con un pueblo pendiente de los ritos atávicos y también atento a las manifestaciones de los representantes tradicionales del folclor.

LOS *PILIPINO LAGIM KOMIKS*

El género del horror, o del "lagim" (terror en tagalo), afloró en muchas publicaciones con historietas de Filipinas, aunque no trataban específicamente este género, porque las divinidades patrimoniales, los dioses de la selva y las brujas estaban muy presentes en su cultura[3]. Por ejemplo, Aklat Dilang, uno de los guerreros dibujados primorosamente por Coching, se enfrentaba a demonios en un entorno fantástico ya en 1947, en las páginas de *Halakhak Komiks*. Y en el clásico título *Tagalog Klasiks,* un tebeo de aventuras, también aparecieron nigromantes alados, brujas y apariciones hacia 1950; cementerios y pactos con el demonio fueron temas tocados también en esta revista hasta la mitad de los años cincuenta, cuando la ola de moralidad que invadía Europa y América también se hizo sentir por esta parte del mundo.

Esta portada de Coching para *Pilipino Komiks,* de 1951, dice mucho acerca de las influencias de los estadounidenses sobre los filipinos y de la calidad de éstos, pues casi todos siguieron el magisterio de este increíble dibujante.

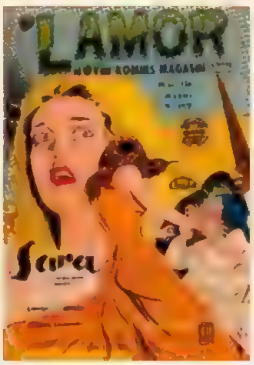
Portadas de algunos de los primeros comics filipinos que mostraban horror, desde los clásicos de venturas contra los representantes de lo sobrenatural en el folclor filipino (Halakhak, de 1947) hast la presencia del género en Tagalog Klasiks (números 28, 35 y 61, de 1950, 1950 y 1951, respectivamente) donde se filtraban ya elementos del horror gótico explotados por el cómic occidental.

Uno de los títulos fundamentales del cómic desarrollado en el archipiélago fue *Hiwaga Komiks*, un tebeo lanzado en octubre de 1950 por Ace Publications con Angel Santos como editor, que también ofreció historietas de horror a sus lectores. Esta revista publicó muchas series en las que lo fantástico era oferta común, imbricado con dramas familiares y con cierta crudeza en la resolución de las tramas: *Berdugo ng mga Ángel*, del prolífico guionista Mars Ravelo y con dibujos de Elpidio E. Torres, *Abrakadabra*, dibujada por Deo Villegas, *Balwarte ng mga Dragon*, de 1962, que dibujó el sólido Ruben N. Yandoc, *La Sombra* de Francisco V. Coching y Federico Javinal, *Black Treasure*, de Clodualdo del Mundo y Ernie Chan, *Magic Makinilya*, de Mars Ravelo y también de Ernie Chan, etc. *Hiwaga* fue la revista en la que el dotado dibujante Néstor Redondo lució sus mejores lápices, y también el clásico Alfredo P. Alcalá u otros autores con cierta ascendencia sobre los demás, como Fred Carrillo. En realidad, aquí se dieron cita todos los grandes guionistas y dibujantes del momento, hasta que la revista cerró, en 1962, debido a la quiebra de Ace. Pero el título fue recobrado en 1964 por el sello Pilipino Komiks, Inc., que posteriormente se convirtió en Atlas Publishing Co., Inc. A partir de 1953, los editores y guionistas de esta cabecera habían reducido su interés por el horror, si bien continuaron ofreciendo historietas de este género, que se alternaban con otras de aventura y fantasía, hasta que *Hiwaga* pasó a ser una revista de cómics dramáticos y románticos a partir de 1955 aproximadamente, por causa de la ola de moralidad que azotó las industrias del cómic de casi todo el mundo en los años cincuenta.

Muestras de *Hiwaga* (1, 2, 9 y 12, con predominancia del tema de la brujería, todos de 1951) y *Spesyal Komiks* (2, 4, 8, 9, de 1952 y 1953, con temas varios, algunos del folclor popular filipino).

Lagim Komiks, arriba: números 10, 28, 44, 46.

Brujería, muertos vivientes y demonios.



Números 59, 60, 481 y 726.

Iguales temas, para distinto título en 1975.

Otra revista importante que incluyó historietas de horror fue la cuarta que lanzó Ace, *Espesyal Komiks*, en principio especializada en aventuras. Fue estrenada en 1952 y le ocurrió lo mismo que a la anterior, cerró en 1962 y fue rescatada en 1964 por el sello Pilipino. De esta cabecera destacan algunas series en las que se mostraban pactos con el diablo, desde *Solitaryo,* con un personaje creado en 1952 por Clodualdo del Mundo para ser dibujado por Fred Carrillo, hasta *Katuparan*, de 1965, dibujado por un joven Alex N. Niño. Hubo historietas repletas de monstruos (*Villa Viejo*, de 1952, por Ravelo y Jose Caluag), dramas protagonizados por monstruos (*Donya Jerónima*, de 1953, por Gregorio C. Coching y Alcalá), y relatos de pura tensión y horror (*Guwapo*, de 1953, por Carlos Gonda y Javinal). A partir de mediados de los años cincuenta, la revista se decantó por temas tradicionales y también religiosos, o de acción bélica o dramas, con alguna excepción como varias series publicadas entre 1966 y 1967, como *Tsangga Rangga*, de Virgo Villa –seudónimo de Mars Ravelo- y Alex Niño, o *Junar: Suicide Six sa Haunted House*, de Ric M. Torres y Abe Ocampo, otro de los dibujantes clásicos entre los filipinos.

Fue en los sesenta, superada la época de represión moral de la década anterior, cuando los editores filipinos se animaron a lanzar tebeos específicamente dedicados al horror, para explotar esos apetitos entre el público. Comenzaron por *Lagim Komiks* y *Horror Komiks.* El primer título, que traducido significa "cómics de terror", fue publicado por el sello PSG Pub., Co., y editado por una mujer: Carmencita D. Miranda. La publicación reflotó todo el panteón de miedos ancestrales, demonios folclóricos, brujas, bestezuelas y otros seres horripilantes, para deleite

de los jóvenes filipinos durante una docena de años, en series como *Vampirtina* creación de 1960 de Virgilio Hipolito y dibujos de Ading G. Gonzales, *Ang Hiwaga ng Rosas na Itim*, de Yandoc como guionista y Bert Gabiano dibujándola, *Tore ng Diablo,* de la escritora Nelia L. Morales y Fel Rival, *Patayin si Rommel* de L.S. Martinez, *Maskara ng Diyablo*, de R. Yandoc toda ella (aunque luego dibujó esta serie Alex Niño), y *Satano*, también de Yandoc y dibujada por Bert Gabiano. En la revista también cupieron aventuras selváticas, dramas tribales (como *Black Orchid*), historietas con planteamientos religiosos (católicos) y de gángsteres. En este último caso, alguna confluyó en el género del horror, como ocurrió con la serie *Voodoo Diamond,* creada por Virgo Villa en 1965 y dibujada sucesivamente por Yong Montano, Roger G. Brillantes y Alex Niño para la realización de algunas de las portadas. Los mitos del horror gótico en *Lagim Komiks* fueron tratados sobre todo por el guionista Rico Bello Omagap, que escribió las siguientes series: *Dante Satan*, dibujada por Jose Caluag, *Drakulita*, con Tony de Zúñiga, *Dugo ng Vampiro*, ilustrada por Yong Montano, *Kulay Dugo ang mga Labi,* por Vir Aguirre, *Novi Encantada*, por Jose Caluag o *Vampirella*, serie que nada tenía que ver con la chupasangres alienígena de Warren, que fue ilustrada desde 1971 por Niño. En 1972, con la imposición de la Ley Marcial por Ferdinand Marcos, que era presidente desde 1965, se obligó al editor a cambiar el título de esta revista por el de *Lamor Komiks* ("cómics de amor") si bien siguió ofreciendo algunas series de miedo, como la de vampiros *Nauuhaw si Barbara*.

Horror Komiks fue un lanzamiento del sello Four Aces Publications, de 1960, que luego fue traspasado a MCNA Publication (con Marcelo B. Isidro como editor), y finalmente acabó en manos de Néstor Redondo Publications en 1964. En sus páginas se publicaron series como: *Babaing Cobra*, de Marcelo B. Isidro y Armando D'Guzman, *Bulaklak sa Putikan*, escrita por Liberty Ilagan y Jo C. Garbo para el dibujante Nar O. Castro, *Dugong Nagliliyab*, de Galeny Manalaysay y Ronnie S. Santos, u *Otraza*, de Marcelo B. Isidro y Warren Baldorado.

Horror Komiks (de 1960, con portada de Anton Caravana)
Terror Komiks (de 1963, con portada de Ernie Chan)

Otras revistas que se ocuparon en exclusiva de este género durante la década de los años sesenta fueron: la lanzada en 1963 por P.R. Publications, *Suspense Komiks*, y la del mismo año *Terror Komiks*, publicación de Munoz Press & Steel Corporation dirigida por Deo Villegas-Ty. Contó, entre otras, con estas series: *Hatulan Mo Kung Kasalanan*, de Antonio Ma. Alcaraz y Emmanuel Villegas-Ty, *Mga Impostor sa Paraíso*, de D.G. Dumaraos y Ernie Chan, *Mga Kuwento ng Tatlong Bruha*, de Ading Gonzales y otros.

Algunos dibujantes y guionistas de *komiks* fueron acumulando la predilección del público y, por consiguiente, más poder; curiosamente, allí los guionistas tenían mayor relevancia de la que tienen en otras latitudes, y de hecho muchas veces eran los escritores quienes elegían a sus

dibujantes, además poseían el control de su obra para adaptarla a otros medios, como el cine, y varios de ellos manejaron el capital suficiente como para montar sus propias empresas editoras. De hecho, tras el final del monopolio de Ace, algunos autores se atrevieron a ser sus propios editores, como el guionista Mars Ravelo o los dibujantes Alcalá y los hermanos Redondo, que fundaron el sello CRAF. Bajo ese sello se publicó *Redondo Komix,* revista de historietas dedicada a la aventura pero donde se publicó el serial de horror *Maligno*, que gozó de tanto éxito que pronto fue llevado al cine (luego obtuvo tebeo propio: *Maligno*, de VIP Publications, a finales de los años sesenta).

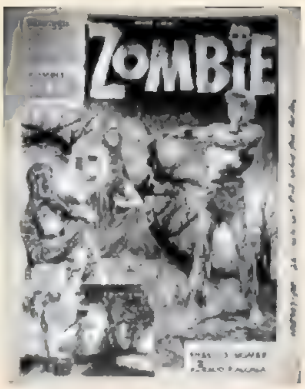
Maligno, de VIP, de 1968

Otro guionista que gozó de mucha popularidad, aunque no tanta como Ravelo, fue Pablo S. Gómez; el primero destacó en el ámbito del drama, en cómic o en fotonovela, el segundo en el género fantástico y de aventura. Y ambos fueron editores. *Universal Komiks* fue la segunda revista de historietas que lanzó el guionista Pablo S. Gómez bajo su propio sello, PSG Publishing House, en abril de 1964. La revista fue uno de los puntales de esta empresa y vivió más de 750 números, si bien bajo otro sello (Affiliates Publications la compró en 1972). En ella se ofrecieron un buen montón de series de horror, o afines como *Tartaro* desde sus primeros números, obra de Bill Francisco y Fed C. Perona en la que un héroe con espada despachaba diablos sin cuento. Entre las de horror genuino más recordadas de aquella revista se hallan: *Devil Boy* en 1967, escrita por Villa y Ocampo, la triste historia de la muchacha cocodrilo *Taong Buwaya*, del mismo año, por Gomez y Perona, la de vampiros *Uhaw sa Dugo*, nacida en 1969 sobre guión de Rico Bello Omagap y con dibujos de Alex Niño, y no nos olvidemos de *Zombie*, guión de 1972 urdido por Pablo S. Gomez para un Alfredo Alcalá pletórico de tintas que ya en ese momento estaba a punto de dar el salto al horror americano en los *comic books* de DC.

Ejemplos de números de *Universal Komiks:* 35, de 1965, con *Tartaro;* 96, de 1967, con *Luna Rossa;* 109, de 1968, con *Taong Buwaya,* y 137, 1969, con *Devil Boy.*

El horror asomó en otras revistas de los años sesenta en Filipinas, aunque no iban específicamente dirigidas a producir miedo en el lector, como *Pioneer Komiks, Pinoy Komiks* o *United Komiks*. La revista *Pioneer Komiks* fue dedicada a lo fan-

tástico y mostró cierta apetencia por lo macabro y lo sobrenatural. Apareció en diciembre de 1962 bajo el sello GASI (Graphic Art Service, Inc.) y sería una de las más longevas de su país, con al menos 1.239 números publicados. En su largo recorrido fueron desarrolladas series como: *Gruaga*, desde 1966, en la que una madre protege a su hijo de todo tipo de peligros, sobrenaturales incluso, y que fue dibujada por un Alex Niño muy inspirado, y ya más adelante otras como *Ang Tigre at ang Diablo*, de Marcial Buanno y Fred Carrillo, *The Hands*, por la cual obtuvo popularidad Hal Santiago, o *Gallery of Terror*, de P.H. Espiritu y Tec Manalac.



Página de Zombie, serie dibujada por Alfredo Alcalá para la cabecera *Universal Komiks*, poco antes de dar el salto a los EE UU. Abajo: Portadas de *United Komiks*, números 74 y 78, del año 1966.

Este mismo sello lanzó la publicación *Pinoy Komiks* en 1963, dedicada sobre todo en sus inicios a ofrecer historietas bélicas y de superhéroes, éstos creados a imagen y semejanza de los estadounidenses, como se puede comprobar por las evoluciones del resolutivo Captain Barbell o de la ebúrnea Darna. Publicó en sus páginas algunos argumentos con horror, inspirados en seres horrendos del folclor tradicional, concretamente en historias como *Mikrobyo* o *Gamugamo*, de 1966, ambas escritas por Tony Velásquez para Alex Niño. Podemos citar otras series relacionadas con el género de esta revista, pero todas ellas se desarrollaron ya en los ochenta o en los noventa, con fuerte participación de entidades vinculadas con la maldad vista desde una óptica cristiana: *Lucifer Arkanghel* (de 1983), por Vincent Benjamin Kua, Jr., *Gallery of Terror* y *Hell and High Adventures,* ambas de Hal Santiago y Allian T. Garcia, o *Devil Tree*, por Pablo S. Gomez y Vicatan.

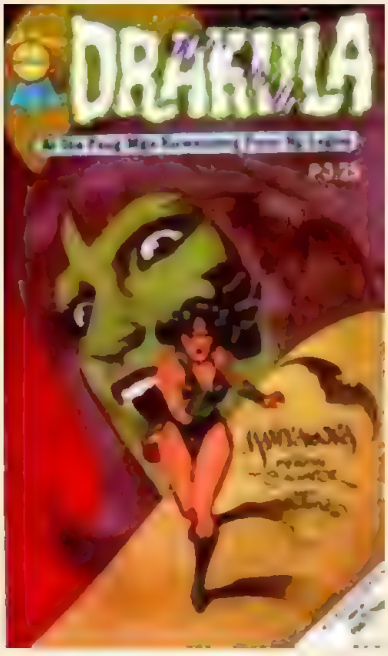
En 1964 apareció en Filipinas el tebeo *United Komiks*, editado por PSG, al que contribuyeron guionistas como Ravelo / Villa o el mismo Gómez bajo el seudónimo Rene Rosales. La serie más recordada de las publicadas en esta revista era protagonizada por una bruja, *Mga Kuwento ni Bruhilda*, que dibujó Alex Niño. Otras series con elemento sobrenatural fueron: *Ulo ni Drakula*, vampírico serial de 1964 de Gomez y Rolly C. Buenafe, *Dyangga*, creación de 1966 de Villa para Fed C. Perona, o *Tsandu*, creación de 1968 de Gomez, que disfrutó de varias series distintas. Tras la compra del título por Affiliated Publications, que le cambió el título por *United Super Stories*, hubo otro serial protagonizado por Drácula a mediados de los años setenta, en este caso influido por el vampiro pagano procedente de la literatura británica.

Durante las décadas de 1970 y 1980, el horror siguió publicándose en títulos que insistían en los mitos góticos o que desarrollaban el miedo en la hibridación con otros géneros. Del primer caso tenemos ejemplos en *Selected Lagim Komiks*, lanzamiento de Mix Publishing House del comienzo de la década o en *Rico Lagim Stories*, tebeo de 1971, con series como la de vampiros al "estilo Hammer" *Satur* o *Hamak na Diyosa*, de Rico Bello Omagap, otro guionista que había devenido editor, y E.H. Santiago. Del segundo caso encontramos ejemplos en la mezcla del terror con el costumbrismo o aspectos religiosos (*Kidlat Komiks*, *Lingguhang United*) o el erótico (*Sexy-Horror Stories, Vampira Horror Comix, Vampira Komiks*). En otros títulos se combinaba aún la apetencia por lo oculto y los demonios familiares con el horror, como en *Voodoo Illustrated Magasin*, título publicado por la AIM (Adventures Illustrated Magazines, Inc.) dirigida por Damian S. Velasquez.

El horror al estilo occidental en títulos de los setenta: *Lagim Stories Rico,* de 1971, y *United Super Stories,* de 1977.

Al igual que ha ocurrido en Occidente, el mayor auge del horror en las filipinas se vivió en los años finales del siglo XX, sobre todo representado por las revistas de Atlas y de la resistente GASI. El sello GASI fue uno de los que más se afanaron en la edición durante los ochenta y los noventa. Lanzó *Space Horror Comix* en 1988, con Ollie Roble como editor (alcanzó 600 números), y continuando con un surtido de títulos a lo largo de las dos décadas, algunos de ellos de larga vida, como *Shocker, Pantasya Komiks, Pinoy Maligno, Super Kilabot* o *Zuma*.

Atlas, por su parte, lanzó *Anino ng Lagim Komiks* y *Drakula*, cuyo título completo fue *Drakula at Iba Pang mga Kuwentong Puno ng Lagim Komiks*. Fue esta última una revista específicamente dedicada al vampirismo que, desde febrero de 1988 y durante al menos 368 números (hasta 1995), ofreció series como: *Dracula*, de Manny V. Camara y Lando Niño, uno de los hermanos de Alex, *Ang Lalake sa Balete Drive*, de Karl Comendador, la vampiro similar a Vampirella *Mandragora*, creación de Fermín Salvador, *Mutya*, de Bello Omagap y Jess Olivares, o *Pangil sa Pangil*, de Rod Santiago y Roger Miralles. En los años noventa, en este tebeo se recuperaron personajes como Diyablo, que dibujó el citado hermano de Niño, que aquí firmó Delando.



***Pioneer Komiks* de 1981 y *Drakula* de 1988.**

Hasta hoy, el género se ha mantenido en el archipiélago como uno de los más interesantes para el público (si bien las tiradas han bajado con respecto a los años cincuenta y sesenta) como lo demuestran los títulos publicados por los sellos Affiliated Publications y Sonic Triangle Publishing. Affiliated lanzó *Daigdig ng Lagim Komiks* en 1993, una publicación que sería continuada tras la disolución de esta editorial por Sonic, a partir de 1998, y que sobrepasó los trescientos números. Los guionistas centraron su interés en los demonios interdimensionales, colosales y acosadores de muchachas exuberantes. Sonic, por su parte, publicó títulos como *Aswang Horror Komiks, Salamin ng Lagim* (título para tres publicaciones de diferentes épocas o que mostraron tres distintos formatos) o *Kuweto Sa Dilim*, tebeos todos repletos de vampiros o demonios sedientos de sangre, publicados en 1994 y 1997 respectivamente. También ha habido horror en otros títulos de otros editores: *Monster Horror Special Komiks* (de Affiliated Publications, Inc., 1998), *Guni-Guni* (Counterpoint Publishing House, 1998), *True Horror Stories* (Atlas Publishing, 1998), *Halimaw* (Solid Gow Publishing, 1999), *Abante Horror* (Anerto Pub., Co., 2002), *Voodoo Comix* (Teamwork Media Co., 2003), *Sindak!* (KCC, 2008) o *Bubog Horror* (Sacred Mountain Publications, 2009), por citar los títulos más importantes.

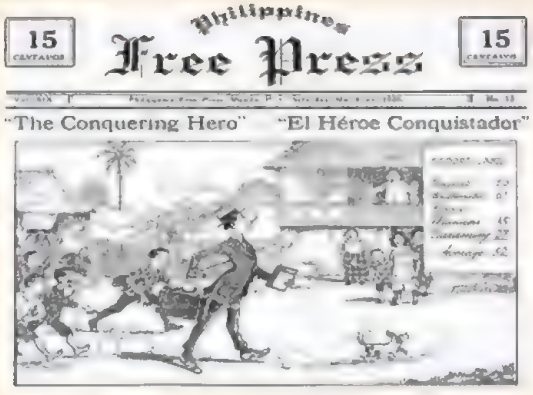
Desde el punto de vista argumental no podemos comentar estos cómics en profundidad por nuestro desconocimiento del tagalo, la lengua en que están escritos, y por las escasas muestras de historietas que se pueden consultar a través de sitios web o escaneos realizados por coleccionistas y aficionados filipinos. Lo que sí parece evidente es que, desde el punto de vista estilístico y en referencia al periodo que queremos analizar para poder trazar comparativas con la evolución del género en Europa o EE UU, entre los años sesenta y los ochenta, el modelo seguido por la mayor parte de autores de cómics de horror o fantásticos fue F.V. Coching, con permiso de Yandoc, Reyes o Jesse Santos, otros autores de fuerte personalidad, y más tarde Alcalá y Redondo, los otros dos grandes pilares de la historieta filipina. La versatilidad y calidad de Coching le elevó por encima de todos y le convirtió en el principal referente de toda la producción filipina, no sólo de historieta, también de *cartoon* e ilustración publicitaria o cartelismo. Todos los autores bebían de él. Y quizá solamente fuera superado en carisma o en personalidad un joven autor que se incorporó a la industria a finales de los años cincuenta, quien había heredado sus maneras acendradas y su trazo vigoroso y nervudo, pero que se aplicó sobre su derivada distorsionada, esa que confería un "nervio" peculiar a las imágenes dibujadas. Nos referimos a Alex Niño, autor que nos sirve de ejemplo para comentar el modo de hacer horror en las Filipinas tanto como para plantear algunas hipótesis sobre el horror desarrollado también en los Estados Unidos en el fin de la modernidad.

Ejemplos de comics de horror filipinos de los finales años ochenta (sobre estas líneas) y en los noventa y hasta la actualidad (abajo). De izquierda a derecha: *Drakula* de 1988, número 19, el número 1 de *Space Horror Komiks,* del mismo año, *Drakula* de 1989, el núm. 87, y *Monsters,* de 1993. En la segunda fila aparecen: *Shocker,* de 1993, *Aswang Horror Komiks*, de 1994, *Horror*, de 1996, y *Zuma and other Horror Stories*, de 1996 también. Bajo estas líneas, ejemplos de cómics de terror más recientes: *Kilabot,* de 1997, *Salamin ng Lagim,* que también arrancó aquel año, *Guni-Guni,* de 1998, *True Horror Stories,* del mismo año, el número 13. Y en la fila inferior: *Jugoi ng Lagim,* número avanzado de 1999, *Halimaw,* de mismo año, *Voodoo,* un ejemplar de 2003, y *Bubog,* tebeo de horror de 2009, ayer mismo.

NIÑO, PRODIGIO DEL CÓMIC.

Alexander N. Niño nació en 1940, en Tarlac, provincia de Luzón, la isla más septentrional del archipiélago filipino. Era hijo de un fotógrafo profesional que se dedicaba a pintar en sus ratos libres. Con cinco años, Niño ya había dejado claro que el dibujo le atraía: dibujaba sobre la arena o copiaba los dibujos de los cómics que había por casa, con siete le robaba el aerógrafo que su padre tenía para el retoque fotográfico con el fin de hacer él sus composiciones cromáticas sobre papel o sobre las paredes, lo cual le acarreó más de una reprimenda.

Los primeros autores que le influyeron fueron los de las historietas que llegaban de EE UU, sobre todo Raymond, Foster y Caniff. Niño tenía acceso a todos los periódicos que contenían estas tiras o a las páginas dominicales porque uno de sus primeros oficios fue el de repartidor de periódicos, cuando contaba 10 u 11 años[4]. Niño no se ha pronunciado claramente sobre los autores locales en los que primero se fijó, pero es muy probable que el dibujante Pineda, de *The Philippines Free Press,* fuera uno de ellos, a la luz de su forma de trazar contornos o aplicar entintado; también parece haber un eco en Niño de los divertidos engendros de Zabala Santos, otro pionero que deleitó a los muchachos filipinos durante los finales cuarenta y primeros cincuenta desde las páginas de *Halakhak* o *Pilipino Komiks*. Lo que sí ha reconocido el autor fue su pasión por Francisco V. Coching, el "patriarca" de la historieta filipina. Niño siguió a Coching en cómics de los cuarenta y cincuenta, su dominio anatómico, su calidad en la composición,



Pineda, dibujante de *Philippines Free Press* (arriba) y F.V. Coching, dibujante de... todo.

su reparto de masas de negro para iluminar, los tramados manuales que dotaban de densidad y peso a sus ilustraciones, y también el impulso ingrávido que confería Coching a sus trabajos ilustrados de carácter más desenfadado, como los publicitarios. Aunque todo esto lo comenzó a asimilar el joven Alex a partir de sus visitas a Manila, ya que a su localidad de nacimiento no llegaban todas las revistas de historietas nacionales con puntualidad.

Autores con influjo sobre Niño, en el sentido de lectura: Emil Roriguez, Noly Panaligan, Néstor Redondo y Alfredo Alcalá.

Por fuerza influyeron en Niño las grandes obras de los cincuenta de Coching y otros autores, un periodo en el que la historieta proliferó de manera formidable en Las Filipinas. Nos atrevemos a indicar algunas posibles fuentes: la serie "Bathala" de Coching en *Liwayway*, publicada desde 1948, o su "Hara Siri" en *Tagalog Klasiks* desde 1950, la "Prinsesa Bituin" de Ja Guintuan en *Bituin Komiks*, desde 1950, o el tarzanesco "Buntala" de Virgilio Redondo ofrecido en la revista *Silagan Komiks*, también desde 1950. Aquel año, precisamente, fue cuando el sello Ace lanzó la revista *Hiwaga Komiks*, que ofreció al público lector historietas de carácter más fantástico, con el misterio y el horror como invitados habituales. Eso le encantó a Niño, que ya se había demostrado un muchacho curioso, inteligente, y muy interesado por todo lo fantástico. Había descubierto un placer enorme en el acto de dibujar y no dejaba de hacerlo, siempre motivado, siempre ávido por aprender algo nuevo, copiando cada viñeta que veía y planteándose la mejora de sus aptitudes ya de por sí excelentes para el dibujo como una constante prueba de superación. Y practicó, practicó y practicó.

Aparecieron bastantes nuevas revistas en Filipinas durante los años cincuenta, albergues de aventuras mil, donde los autores fueron desarrollando sus estilos, unos sin moverse del clasicismo formal (como Mario del Mar, Néstor Redondo o Alfredo Alcalá en títulos como *Aksiyon Komiks* o *Craf Klasix*) y otros, ya maduros, que se atrevieron a formular alguna innovación estilística, como así procedió Coching con su versión de la leyenda nacional de "Lapu-Lapu", aborigen que recurrió a la brujería en sus lances contra los españoles en *Pilipino Komiks* en 1954.

Otros autores que esgrimieron nuevos modos de componer y entintar, con figuras retorcidas en dramáticas composiciones, fueron Emil Rodríguez en *Kenkoy Komiks* o R. Yandoc en *Tsampiyon Komiks* (ambos pupilos de Coching) en un momento en que la industria de los *komiks* filipina estaba en su punto álgido: las tiradas alcan-

zaban los 100.000 ejemplares semanales, si bien no debemos olvidar que hablamos de publicaciones en la mayor parte de los casos impresas sobre papel de mala calidad, en blanco y negro o bitono, y con varias historietas de corta extensión en cada número.

Niño, en 1957, después de haber concluido el periodo de educación secundaria, planteó a su familia la posibilidad de ser dibujante. También, para "satisfacción" de su padre, había querido ser músico de rock, pero un accidente acaecido en uno de sus primeros conciertos le disuadió de proseguir esa carrera. Su padre no admitía otro futuro para Alex que el de ser médico, pues esto había planeado para su hijo mayor, y le envió a Manila a cursar estudios de medicina. Niño los inició, pero jamás los terminó. En 1959 decidió presentar sus trabajos de ilustración e historieta a varios editores de cómics en la capital filipina, al principio con escasa suerte, y únicamente logró que le encomendaran ilustraciones de acompañamiento, a veces alguna historieta de complemento, de una o de media página. Orvy Jundis ha relatado la anécdota de uno de sus primeros rechazos: le prometieron publicar cierta obra pero cuando la fue a cobrar a Manila no le pagaron y, como el joven carecía de dinero para tomar el autobús de vuelta, tuvo que vender sus zapatos para poder adquirir el billete[5].

El mayor influjo sobre Niño lo ejerció Coching, como se puede ver en estas imágenes del autor, de los cincuenta y los sesenta.

Niño no se desalentó e insistió hasta que logró trabajar en lo que deseaba. La primera oportunidad se la dio Cristino Mata, editor de la revista *Bulaklak,* en 1959. Fue una historieta de cuatro páginas protagonizada por un héroe "katipunero", o sea uno de los que se asociaron para liberar el país de los colonizadores españoles a finales del siglo XIX. Pero los siguientes guiones llegaron raleados, alguna historieta de relleno en una serie, alguna solitaria de escaso número de páginas, insuficiente todo ello para el espíritu inquieto de Niño. Fue por esta razón que el joven dibujante se integró en el estudio del autor Jess Jodloman, no sólo para medrar como aprendiz, también como dibujante de apoyo y obtener algún pago por su trabajo, allí consistente sobre todo en dibujar fondos de viñetas o personajes acompañantes del principal. Durante este periodo aprendió la importancia de la morfología (humana, animal o vegetal), depuró su entintando, supo cómo encajar a los personaje en los fondos que él terminaba, y templó su agresividad estilística. Según lo recordó Jodloman, siempre se mostraba ansioso por experimentar, por plasmar en el papel toda la documentación que había reunido; y también por entintar sus lápices y recrearse con las florituras y los detalles decorativos[6]. Niño, además, se mostraba incansable y ávido por impostar su pre-

sencia en toda página en la que intervenía; de hecho, la obra por la que más se recuerda a Jodloman, *Ramir*, fue dibujada por Alex casi por completo durante el año que actuó como asistente de Jess, quien sólo hizo las caras de los personajes.[7]

Página de Ramir, de Jess Jodloman

Los influjos más patentes durante su aprendizaje bajo las alas de Jodloman fueron Coching, que era el referente para todos en cuanto a la creación de personajes y desenvolvimiento de la acción, en segundo lugar Yandoc, seguidor del anterior pero que forzaba más aún a los personajes en las escenas de acción, luego Redondo, por el refinamiento en la ejecución de los lápices y el encaje de las figuras, y por supuesto Alcalá en las técnicas de entintado y también en la planificación. Fue precisamente debido a la aparición del personaje vikingo enfrentado a lo sobrenatural Voltar, creación de Alcalá para *Alcala Fight Komix,* cuando Niño quiso dar el salto definitivo como profesional. Pero no lo tuvo fácil. Durante los primeros años sesenta, la edición de cómics en Filipinas comenzó a rodar por la cuesta de la crisis; lentamente tras la caída de la monopolista Ace, más aceleradamente desde la subida al poder en 1965 del dictador Marcos. La edición, al dejar de estar monopolizada por Ace, fue protagonizada por varios editores, entre ellos algunos autores (guionistas o dibujantes), capaces tanto de dirigir estas pequeñas empresas como de crear decenas de páginas a la semana sobre la base de un esfuerzo continuado y demoledor. Esto fue así en los tebeos del sello GMS, como *Kilabot Komiks*, o los de CRAF Publications, fundado en 1963 por un colectivo de autores entre los que se encontraban Alcalá y los hermanos Redondo. Hubo otros sellos, y Niño lo intentó con la mayoría pese a que su estilo era inadecuado a los ojos de algunos editores, o demasiado heterodoxo a su juicio, pues le sugerían cambios en su tratamiento de la historieta que él nunca quiso admitir, aferrado ya entonces a la idea de que su trabajo era una obra artística, no un "producto".

Niño era un hombre de gran creatividad pero con el carácter cerrado de la población de raigambre rural de Tarlac; era respetuoso con las tradiciones de su gente y de la mitología y folclor de su isla, al tiempo que un testarudo creador que quería hacer cómics al mismo tiempo que Arte. De hecho, cuando no podía dibujar historietas se esforzaba con la ilustración, fijándose durante estos años mucho en la estampa japonesa y en las obras de paisajistas chinos, así como en la caligrafía con pincel chino, de lo cual se convirtió en experto. Durante los quince años que estuvo dibujando historietas para publicaciones en Filipinas pasó algunos periodos sin trabajo debido a rechazos o discusiones con editores. Esos paréntesis los utilizó Niño para seguir abordando trabajo de ilustración y pintando. Así es como ob-

tenía unos dólares de los militares americanos asentados en la Clark Air Force Base cercana a Manila, una de las primeras dispuestas en tierra filipina por EE UU a principios del siglo XX. Podemos afirmar sin faltar a la verdad que los primeros trabajos de Niño para los americanos fueron estos.

Algunos de los primeros trabajos de Niño, con ascendencias varias: *Katuparan (Espesyal Komiks,* 297, X-1965), que podría recordar a Breccia, y el trabajo parecido al de Alcalá titulado *Mikrobyo* (*Pynoy Komiks,* 71, I-1966).

Pese a que se iba ganando la vida, Niño se entristecía cuando le rechazaban sus cómics. Su propensión a la depresión se acentuó aquellos años, lo que le condujo a la bebida. Por fortuna, hacia 1964 comenzó a publicar con cierta regularidad guiones algo más interesantes, algunos con elementos fantásticos, en cabeceras como *Bulaklak, Fantasia Komiks, Espesyal Komiks* o *Sampaguita Komiks*, donde desarrolló la serie *Fantasmo* en 1965, por ejemplo. Ese año despegó algo más como autor al trabajar junto a Clodualdo del Mundo en la serie *Kilabot ng Persia* (o *El Terror de Persia*) para la revista *Pilipino Komiks*. Luego comenzó a ensayar con estilos nuevos, dentro de lo ortodoxo, en su trabajo con otros guionistas, como Marcelo B. Isidro (con él creó *Dinoceras* para *Redondo Komix*), Virgo Villa (que escribió la serie *Tsangga Rangga*) o Fernan Santiago. Niño terminaba las historietas con el estilo que les convenía, resolviéndolas tanto al modo "neoclásico" de Redondo o Alcalá, el habitualmente usado para las historias de romance o drama, como con un trato expresionista de la imagen, que es lo que ocurrió con la historieta de horror "Katuparan" publicada en *Espesyal Komiks* núm. 297. En esta historieta, escrita por el mencionado Santiago, Niño trabaja con los fuertes contrastes en un estilo que recuerda por momentos a Horak (el dibujante de James Bond), por lo que se refiere a la resolución de rostros y vestuario, y por momentos a Alberto Breccia, por lo que se refiere al reparto de la luz y el tratamiento de la secuencia narrativa.[8]

Páginas de komiks fantásticos de Niño, de 1967 y 1969 las dos superiores, pertenecientes ambas a la serie de vampiros *Uhaw sa Dugo*, una de *Bruhilda* también de 1969 y, la inferior derecha, de 1971 publicada en *Kidlat Komiks*. Obsérvese su progresión en la composición y en la tinta, y también en la rotulación de los títulos.

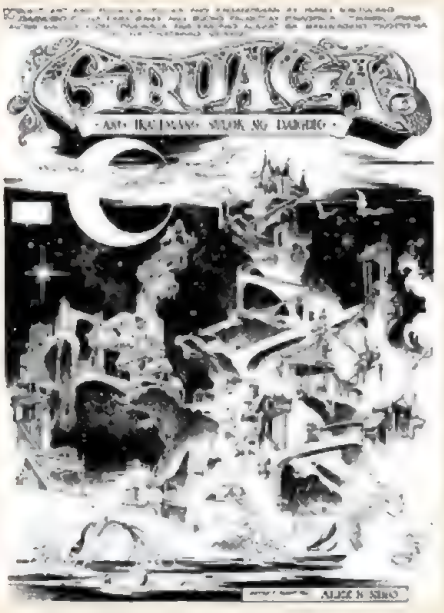
En 1966, Niño participó en la serie *Mga kwento ni Kenkoy* con "Gamugamo" para *Pinoy Komiks*, el mismo año que comenzó a dibujar la saga fantástica titulada *Gruaga* en *Pioneer Komiks*. Y no abandonó este género, porque con Isidro hizo posteriormente la serie *Mga Matang Nagliliyab* ("Los ojos que brillan en la oscuridad" sería su traducción), donde ya explotaba su extraordinario sentido de la composición, forzada, estirada, deformada hasta un punto sorprendente. Pero ahí acabó su suerte. *Gruaga* terminó en 1967 y dejó de haber trabajo para Niño, acaso porque los editores preferían las relamidas viñetas de la mayoría de filipinos que las extravagancias de Alex. Y Niño, rabioso y frustrado, solo encontró consuelo en el fondo de una botella de ron[9].

Le sacó de la desesperación el autor Leandro Martinez, que le recomendó que viese a Gómez, guionista que había fundado el sello con sus siglas, PSG Publishing House. "Mang Pabling" andaba a buscando valores nuevos y Alex apareció, abatido y sin esperanzas, en el momento oportuno. Gómez fue su salvador. Le arrancó de las garras del alcohol y le puso a dibujar, sin pausa, dándole plena libertad, lo cual supuso un renacer para Niño. De 1969 a 1972 no paró de dibujar historias de todo tipo, incluso románticas, para las revistas de PSG y para alguna otra editorial: *Universal Komiks, United Komiks, Continental Komiks, Lagim Komiks* (donde desarrolló la serie titulada *Vampirella* en 1971), *Planet Komiks* (de 1971 a 1972, donde dibujó la serie *La Bamba*) o *Hiligaynon* (ya en 1973). De sus colaboraciones con PSG surgieron algunos personajes que, de tan populares que fueron, llegaron a vivir aventuras fuera de las viñetas, como la bruja Bruhilda, que de los dibujos de Niño pasó al cine.

LA FRUSTRACIÓN PRODUCE MONSTRUOS.

En este abrupto recorrido por las publicaciones filipinas de los sesenta Niño maduró definitivamente su estilo. Podemos escoger tres de las series que dibujó como hitos en su progresión estilística, que es la que mantendría y depuraría en lo sucesivo, al menos hasta los años ochenta: las de 1966 *Tasangga Rangga* y *Gruaga,* y la de 1972 *Sargon*.

Páginas de *Tsangga Rangga* (*Espesyal Komiks*, 338, V-1967) y, abajo, *Gruaga* (*Pioneer Komiks,* 10, X-1966).



Tsangga Rangga, una serie de aventuras tribales escritas por Virgo Villa para *Espesyal Komiks* fue dibujada por Niño en la estela de sus mentores: con el cuidado de Coching en la anatomía, con alguna traza del dinámico Yandoc, con un entintado muy generoso, al modo de Alcalá o Redondo, y sobre todo por las composiciones recargadas y cierto gusto por deformar personajes. Este Niño era un autor aún pendiente de sus maestros pero que ya apuntaba maneras propias. En la revista, *Espesyal* (que ya se había especializado en aventura con elementos fantásticos), hizo además algunas portadas, donde también mostró atisbos de querer experimentar con las composiciones; aunque esto cesó en 1968, año a partir del cual el editor comenzó a ilustrar las cubiertas con montajes fotográficos de estrellas del cine nacional.

En la obra de fantasía *Gruaga*, publicada en *Pioneer Komiks*, fue donde Niño deseó por primera vez mostrarse como autor completo, firmando Alex N. Niño por entonces. Aquí el dibujante sorprendió por usar unas fórmulas para componer la página que eran insólitas. No solo mostraba un estilo propio, también una fuerte personalidad: al dominio absoluto de la figura humana sumó la distorsión de la figura, incorporó composiciones organizadas en diagonal con respecto a la página, a las masas de negro le añadió furiosos chisporroteos de luz (o energía), y al conjunto así dinamizado confirió solidez con tramados manuales aplicados con plumilla sabia.

Una de sus obras más recordadas de este periodo fue *Sargon*, una suerte de Tarzan al estilo filipino que dibujó sobre guiones del mismo P.S. Gómez en las páginas de *Universal Komiks* desde 1972. Niño aprovechó las evoluciones de este joven semidesnudo para deleitarse con todo tipo de demonios cavernarios y bestias sel-

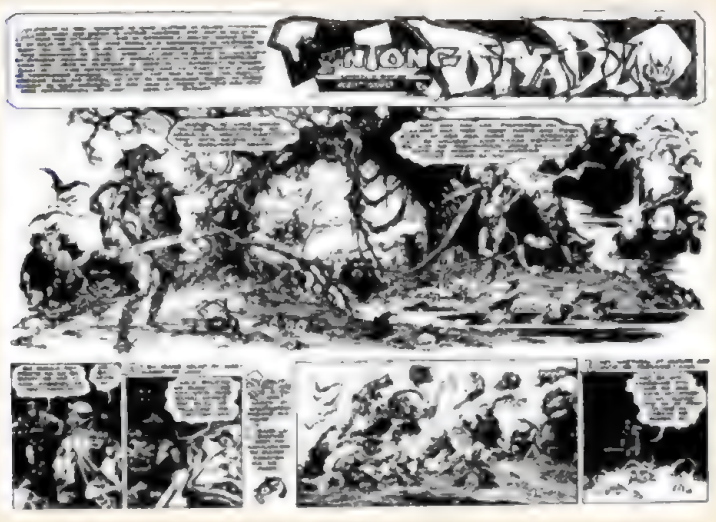
váticas, pues le encantaba dibujar monstruos y deformidades. El émulo tarzanesco contrastaba fuertemente en estas páginas con los escenarios y los otros habitantes de las viñetas, su lampiño cuerpo era lo único canónico, lo demás aparecía retorcido, desencajado, con la apariencia de no pertenecer a un mundo real, como procedente de una pesadilla. Y aquí llega el momento de resaltar, como en las tres series anteriores, la increíble capacidad de Niño como rotulista. Sus rótulos, los títulos de las historietas, los logos que diseñaba, parecían estar vivos. Palpitaban, latían, como entes orgánicos; las letras se combinaban con formas animales o humanas o desafiaban cualquier regla para abultarse y deformarse.

Doble página de *Sargon*, de 1972.

En efecto, Niño ya era el mejor dibujante de lo monstruoso jamás visto. Él mismo declaraba su pasión por dibujar criaturas horrendas, las cuales surgían de sus frustraciones o las deformaba a partir de las facciones de personas a las que había cogido manía (o bien de otras fuentes de la imaginación más... etílicas)[10]. Sea como fuere, se convirtió en un maestro de lo grotesco en sus historietas de corte fantástico. Niño era capaz de rescatar seres del imaginario filipino, algunos de ellos reminiscentes de ancestrales espectros orientales, y los combinaba con mil formas para reconstruir una fauna horripilante: ojos en vertical, ojos únicos, bocas ensanchadas, rostros aplastados, cabelleras hirsutas, osamentas erizadas, barrigas abombadas, bocas como vaginas, cuerpos como intestinos, pieles reptilescas, seres antenados y aleteados, tentáculos por doquier... Había en los monstruos de Niño un inevitable apego con la tradición de su tierra al mismo tiempo que bullía en ellos algo sexual. Una sexualidad sucia, blanda y vieja, que producía horror.

Las dotes de Niño para la composición de sus obras no sólo dentro de las viñetas, también en la página y en la doble página. Estos ejemplos son de 1967.

Pero el autor no pudo seguir desarrollando este repertorio de fealdades en los cómics de su país con asiduidad. La crisis se había acusado desde la subida al poder del conservador Ferdinand Marcos. Su gobierno represor fue minando la industria de los cómics al aplicar sobre los editores fuertes cánones, que además sufrieron también dificultades en la distribución y vieron rechazados contenidos y detenidas tiradas enteras por razón de la censura, y eso sin tener en cuenta el cada vez más preocupante desabastecimiento de papel. En 1972 fue declarada la ley marcial y todo el país se fue al traste. El crecimiento de la industria de los cómics se detuvo abruptamente a partir de aquel año, como puede extraerse del total de nuevos títulos lanzados en este periodo. En 1968 se habían puesto en circulación trece nuevas publicaciones de o con historietas en las Filipinas, entre ellas el título *Maligno Komiks* donde Niño desarrolló un argumento de horror; en 1969 fueron treinta y seis los nuevos títulos, bastantes de ellos con carga erótica; en 1970, se redujeron a veintiséis; en 1971 fueron treinta, también trufados de erotismo muchos de ellos. Todo eso se acabó con Marcos: en 1972 se lanzaron sólo cinco títulos nuevos, en 1973 y 1974 del orden de diez, pero la mayoría de ellos iban destinados a reeditar clásicos o bien fueron creados con contenido propagandístico, en 1975 sólo se publicó un nuevo tebeo filipino: *Kampeon Komiks*[11].



Puntong Diyablo

Espectacular portada de Niño de 1972, cartel para cine dibujado por Niño en 1974 y una de las ilustraciones que hacía a mediados de los años setenta.

Niño dibujó a lo largo de la década que iba de 1959 a 1971 más de trescientas historietas cómics en diferentes cabeceras filipinas, alcanzando un estilo extraño, osado, brillante y único, como demostró en 1970 con "Puntong Diyablo", una serie de fantasía heroica pionera que versaba sobre un cazador de demonios. En estas páginas volcó el dibujante todo su conocimiento de la narrativa y resolvió con desfachatez la tinta, aplicada agresivamente, como correspondía a una historia brutal y terrible, plagada de demonios y miedos. Este tipo de ejercicios de estilo o atrevimientos ya no lo ejercitó Niño para la historieta filipina, sí desde Filipinas, afincado en su patria, pero para otros mercados donde no existía una figura como la de Marcos. En 1971, Tony de Zúñiga, que fue el primer dibujante filipino en dar el salto profesional a los EE UU, le visitó con su esposa americana y le quiso convencer para que se fuera del país. No aceptó, pero al menos accedió a remitir muestras de su trabajo a los editores americanos por mediación de De Zúñiga, que se convirtió en su agente para toda su obra destinada a editores americanos. La primera historieta que hizo de prueba fue su pasaporte y desde 1972 comenzó a publicar en *comic books* de DC Comics.

Niño siguió trabajando en las Filipinas, incapaz de moverse de su casa en Tarlac (necesitaba quietud y orden para trabajar), alternando cómics para los editores americanos con otros para editores filipinos hasta 1975, que sepamos, ya que su serie *Mariposa Dagat* se estuvo publicando hasta ese año en la revista *Liwayway*. Pero la demanda americana fue mayor, mucho mejor pagada, y arrastró los lápices de Niño hacia el otro extremo del Pacífico, como ocurrió con una gran cantidad de compatriotas suyos. Con el comienzo de la década de los setenta, los autores filipinos publicaron más habitualmente en el mercado de los *comic books* que en de los *komiks* tras las gestiones del autor y teórico Manuel Auad que les fue introduciendo junto con De Zúñiga en DC, primero, y luego en Marvel Comics y otros sellos. Niño no se mudó a los EE UU como algunos de sus colegas fueron haciendo (De Zúñiga, Chan, Alcalá), se quedó en su casa otros diez años pese a que quisieron

llevarle a América al menos en dos ocasiones: en 1974, de la mano del guionista Orvy Jundis, y en 1976, invitado por el cineasta Ralph Bakshi para trabajar en la película *Wizards*.

Durante toda la década de los setenta dio lo mejor de su arte a los editores americanos, remitiendo página tras página de historieta por correo, con destino a todo tipo de sellos (DC, Marvel, Warren, Red Circle, Eclipse, Megaton Publications, Horizon Zero Graphics, New Comics, Dark Horse, Image) y en títulos tan dispares como *Creepy, 1994, House of Mystery, Bold Adventures, Star Reach Classics, JLA,* incluso intentó trabajar haciendo tiras de prensa.

La obra de Alex Niño en EE UU ejemplifica la calidad de los autores de ese país. Una calidad producto de una industria cruel en la que sólo sobrevivían los mejor dotados, que trabajaban a un ritmo endiablado sobre la base de una formación muy sólida, asentada sobre tres o cuatro pilares estilísticos básicos, y que tuvo entre sus temas predilectos la tradición, las manifestaciones fantásticas de su folclor y los héroes nacionales, siendo el horror uno de los géneros de interés tanto para autores como para público. El trabajo de Niño para el exterior siguió siendo "filipino" en tanto que lo elaboraba desde el archipiélago, pero ya se había convertido en parte de la historieta producida en América. Su talento desbordado supuso un cambio radical en el modo de entender el cómic de horror en los *comic books* y, cuando comenzó a dibujar en los magazines, con mayores libertad y posibilidades de expresión, sorprendió a todos con increíbles monstruos en historietas y también con sorprendentes "historietas monstruo".

NOTAS

[1] Lent, J.A. (2001): "Introduction", en *Illustrating Asia. Comics, Humor Magazines and Picture Books,* Honolulu: University of Hawai'i Press, pp. 2 y 4.

[2] Para saber más, consúltese la enciclopedia web de los cómics filipinos, *Komiklopedia*, **concretamente este texto**.

[3] Todos los datos sobre cómics de horror en Filipinas los hemos extraído del esfuerzo recopilatorio de los autores de la *Komiklopedia* (http://komiklopedia.wordpress.com/), tarea anónima y fundamentada en los trabajos previos de Cynthia Roxas y Joaquin Arevalo, Jr. (*A History of Komiks of the Philippines and other Countries*), la Francisco V. Coching Foundation (*Komiks: Katha at Guhit ni Francisco V. Coching*), y los sitios web de Steve Santos (http://unanglabas.blogspot.com/), Arman T. Francisco (http://arman-komixpage.blogspot.com/), Simon Santos (http://video48.blogspot.com/), Gerry Alanguilan (http://alanguilan.com/museum/), Randy Valiente (http://www.usapang-komiks.blogspot.com/) y Dennis Villegas (http://pilipinokomiks.blogspot.com/).

[4] Cooke, J.B. (2004): "Alex Niño is Fearless", en *Comic Book Artist* vol. 2, 4, p. 96.

[5] Jundis, O. (1978): "Introduction", en *Satan's Tears. The Art of Alex Niño*, Detroit: The Land of Enchantment, p. 1

[6] Amigo, C. (1979): "A Lust for Experiment... Niño's Art", en *The Philippine Comics Review*, 1. Manila: Tikbalang Publications, p. 42.

[7] Cooke, 2004, op. cit., 98

[8] Puede leerse la historieta completa en **este enlace de Alanguilan.com**

[9] Esta insistencia con el alcohol, o los posibles problemas del autor con el ron, proceden de las indicaciones de C. Amigo en sus textos publicados en *The Philippine Comics Review* en 1979. Cooke, en su entrevista de 2004 le preguntó sobre este particular: si se drogaba o estimulaba de algún modo a la hora de crear. Niño reconoció que bebía pero nunca mientras trabajaba, y que aparte de eso sólo había probado algo de *hierba*. Vid. Cooke, 2004, op. cit., p. 100

[10] Según confesaba el dibujante en "The Thoughs of Alex Niño", entrevista de Celestino Amigo publicada en *The Philippine Comics Review* en 1979 (pp. 44-47), acompañado de una botella de ron.

[11] Datos extraídos de "A Chronology of Philippine Komiks", listado tomado de *Komiklopedia*, que **se puede consultar en este enlace**.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO

- LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

MANUEL BARRERO (2010): "LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_historieta_filipina_de_horror.html

ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO (SEVILLA, 04-IV-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

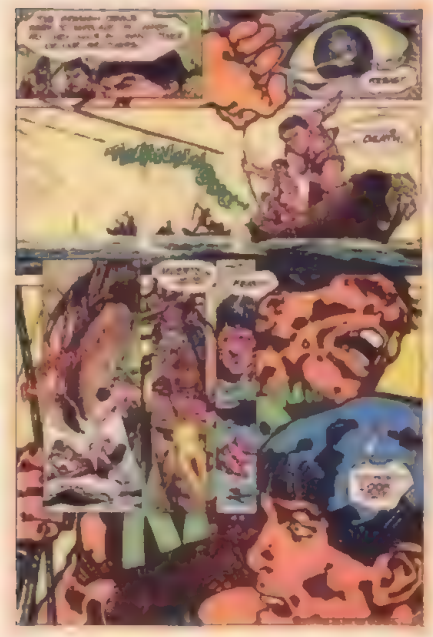
Notas: El presente texto es la segunda parte de un ensayo que utiliza la figura del autor Alex Niño para recorrer, primero, el horror en Filipinas y, luego, el horror en DC y Warren en los años setenta y primeros ochenta. Ambos textos se han beneficiado de la ayuda de un colaborador que prefiere permanecer en el anonimato, quien ha recopilado una parte de las imágenes firmadas por Niño.

Páginas de Niño publicadas en Secrets of Sinister House en 1973. Muestran sus característicos logotipos y su peculiar composición de la página

ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO

"Look at this artist. You know, he breaks every rule of comics... but he's able to do it. Because he knows what the rules are, he's able to break them."

Russ Manning, hablando sobre Alex Niño.



Página de "Captain Fear" para *Adventure Comics*, nº 425, primer trabajo de Niño remitido a DC.

Los cómics de horror estadounidenses se beneficiaron de mano de obra extranjera desde de los primeros años setenta. En Warren y Skywald destacaron las firmas españolas y las de algún sudamericano, como los peruanos Boris, Gonzalo Mayo o Pablo Marcos, autores que también colaboraron en los títulos de horror de Marvel, DC u otros sellos editores de *comic books*. Desde la mitad de los setenta otros extranjeros se distinguieron especialmente en los cómics de horror y fantasía, sobre todo los filipinos y, entre ellos, si alguno descolló con especial singularidad, ése fue Alex Niño, cuya obra transformante e intoxicante sirve para trazar una primera aproximación a la evolución del horror en los cómics desde la mitad de los setenta hasta los ochenta.

HACIA EL HORROR POR LA DISTORSIÓN.

Como bien sabemos, el género de horror no

dejó de publicarse en los tebeos estadounidenses dirigidos a los chavales pese a la existencia de un código de autocensura fomentado desde los años cincuenta. Durante los sesenta y los setenta siguieron existiendo *comic books* de horror que, a partir de 1972, cuando las imposiciones que se habían hecho los editores dejaron de ser tan rígidas, comenzaron a desplegar una nueva legión de fantasías horrendas y de deformidades que habrían de cambiar el panorama de los *comic books* de aquel tiempo, en una trayectoria paralela a la que vivieron los magazines dirigidos a un público más maduro.

La sólida y conservadora empresa editorial DC Comics tenía en circulación títulos como *House of Secrets* o *House of Mystery*, donde solían publicarse historietas de suspense, pero que en los setenta albergaron cada vez más a menudo monstruosidades para aprovechar la moda de aprecio por el horror. Para sumar esfuerzos con este fin, en los últimos meses de 1971 el sello lanzó los títulos *Secrets of the Sinister House* y *Forbidden Tales of Dark Mansion*, tebeos con historietas de horror en color que pretendían hacer la competencia a los *horror magazines* que estaban proliferando desde hacía una década y que ahora también había puesto en la calle Marvel Comics. Al conjunto se sumó *Weird War Tales*, una colección de género bélico donde sorprendentemente todos los argumentos incurrieron en el horror, *Weird Mystery Tales*, colección lanzada en 1972, y *Adventure Comics*, un tebeo antes dedicado a Supergirl que transformó radicalmente sus contenidos a la altura del nº 425 para incluir historias de suspense y con elemento fantástico. En esta última colección mencionada fue donde debutó un extraño dibujante, recién llegado de filipinas, que fue identificado como "Alex Nino". El filipino dibujó en *Adventure Comics* una serie sobre aborígenes haitianos contra invasores españoles, escrita por Bob Kanigher, titulada *Captain Fear* (o "Capitán Temor") que se publicaba junto a otras historietas de corte fantástico, alejadas del talante superheroico tradicional en este cabecera. Aunque esta historieta era la cuarta en publicarse en los EE UU, si somos fieles al discurrir cronológico de sus participaciones (le antecedieron: *House of Mystery*, 204, *House of Secrets*, 101 y *Forbidden Tales of Dark Mansion*, 8), fue la primera obra remitida por el filipino a la redacción de DC, según informaba Joe Orlando en aquel mismo número, que también declaraba que con la transformación temática de la publicación querían ofrecer al público: "the new worlds of comics... the new ideas that exist."

Agresivo diseño con diagonales para *House of Mystery* nº 204, primer cómic con obra de Niño en EE UU, y dos páginas de lo publicado en *Forbidden Tales of Dark Mansion,* 8, una historieta en la que sorprende su distorsión de los personajes.

Este "primer" trabajo de Niño no era, claro está, el de un autor por madurar. Al contrario, era ya un dibujante experimentado y de estilo suelto y personal, que además se atrevía con la experimentación en tan sólo ocho páginas de historieta: usaba viñetas estrechas y verticales, primerísimos planos en contraste con generales muy detallados, acusados puntos de vista cenitales, y un sorprendente detalle ejecutado con una tinta algo ruda, eso sí. Sin embargo, era una producción convencional si tenemos en cuenta lo que había dibujado en los anteriores quince años en Filipinas, y seguiría siendo convencional en meses sucesivos frente a lo que iba dibujando para otros títulos de DC.

Su primera historieta de horror se publicó en *House of Mystery*, 204, una obra sobre guión de Carl Wessler con logotipo de Niño ejecutada con limpieza maestra y en la que se atrevía a practicar un viñetaje inaudito para el lector americano, con cortes en diagonal, personajes usurpando espacios de viñetas contiguas, y sorprendentes cambios de punto de vista, a la par que lo dibujaba todo con un evidente dominio de los espacios y de la colocación de los globos de texto. En "Small Invasion" (*House of Secrets*, 101), Niño demostraba también un dominio absoluto del lenguaje del medio pues se permitía incluso licencias como la de integrar al anfitrión en el título de la historieta, entintar la obra con una especie de marea de aristas o jugar con la composición, siempre ladeada, desplazando objetos y contenidos de continuo.

Arriba, página de *Sinister House*, 8, con la transformación del lobo; abajo, *Weird War Tales*, 9.

Aquello sí era nuevo en el horror ofrecido por DC. La labor de "Nino" contrastaba fuertemente con la de cualquier otro autor de estos *comic books*, atentos al reparto homogéneo de los cuerpos, con las viñetas trazadas regularmente; incluso se distinguía de los filipinos que le acompañaban en estas páginas, como Lofamia, Yandoc o Rico Rival. En el número 8 de otra publicación similar de la casa, *Forbbiden Tales,* sus compatriotas Ernie "Chua" o E.H. Santiago dibujaron historietas con resoluciones crudas, golosas con las tintas, con "atmósfera", pero sus alardes gráficos ni rozaban el ánimo innovador que inspiraba a Niño. Su obra "The Blanck Space", publicada en ese número, parecía un sueño lisérgico en el que el personaje sufre terriblemente y su cuerpo se distorsiona acorde con su sufrimiento, así como el resto de elementos de las viñetas.

Si se ha descrito a Breccia como uno de los grandes rupturistas de las convenciones en la historieta, Niño es otro de los grandes, bien que en su caso no ha podido ser imitado o seguido como el maestro argentino. Niño deformaba los elementos de la viñeta, no vacilaba en prescindir de los límites que imponían los contornos y delineaba abruptamente. Eso sí, acusaba defectos, como la falta de concordancia entre sus fondos y lo que se requería para una publicación

en color, pues sus heteróclitos fondos aparecían ante el lector como collages de chillones colores. Niño se mostró como uno de los autores más capacitados para el horror gráfico precisamente por su temeridad a la hora de distorsionar las figuras o planificar las páginas. Para percatarse de ello sólo hay que comparar la historieta sobre licántropos que abría el número 8 de *Sinister House* con la que él resolvía en las últimas páginas, en la que desencajaba la diagramación para acelerar la transformación en lobo. Sus compatriotas, como los grandes Alcalá o Gerry Talaoc, también habituales en estos tebeos de DC como *Weird War Tales*, lograron adaptarse a las fórmulas convencionales de narrar de quienes les precedieron en la editorial, pero Niño les superaba en interés y además desafiaba toda ortodoxia, como en el número 9 de la colección citada, en la que dibuja una historia sin cuerpos.

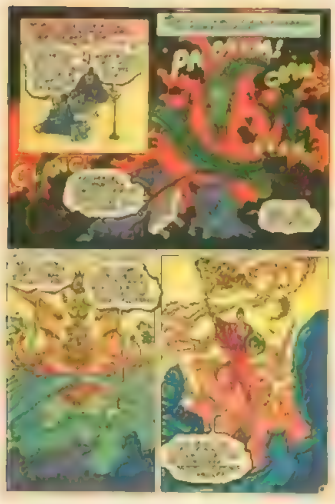
Elementos ajenos a la narración: los logotipos, integrados con el dibujo, como en *House of Mystery* 212. Y los anfitriones, que parecen parte importante del escenario que presentan en *House of Secrets,* 106.

Un valor añadido era su buena mano con los logotipos. No se habían visto títulos como aquellos. Los rótulos de Niño resultaban impactantes porque parecían tener vida propia, como si fueran entes orgánicos. Un ejemplo lo tenemos en el nº 212 de *House of Mystery* (que muestra cierto aire familiar con los que hacía Carlos Giménez por la misma época en España), cuyas letras parecen querer integrarse con el resto de la obra. Lo mismo pasa con otros elementos adyacentes al relato: las calles de las viñetas se funden con las siluetas, los personajes se escudan en los globos de texto y el conjunto parece un sinsentido pero perfectamente ajustado al guión. En *House of Secrets* 106 Niño convertía al anfitrión en marco de viñeta y en protagonista de la primera página con una monstruosa distorsión de su anatomía, lo cual era una apuesta estética y no narrativa. Lo cierto es que gran parte del atractivo de estos cómics residía en los lucimientos gráficos, pues la base argumental era bastante manida, siempre con la sanción como eje: hombres penados por su maldad, ambiciosos escarmentados, soberbios castigados, fantasmas que vuelven para recuperar su dinero robado, tipos expiados por emular a Dios o al Demonio… ésta era la materia prima para los guiones de Jack Oleck, Bob Kanigher, John Albano o George Kashdan, entre otros, con el binomio maldad / castigo fiscalizado por algún tipo de justicia divina, infernal o meramente azarosa. A Niño parecían importarle poco los temas. Él se esforzaba en dibujar seres cada vez más horripilantes y deformes, según le pedían los editores, mientras los guionistas no paraban de soltar su verborrea. La historieta "Dream House", por ejemplo, supuso un reto para el filipino, porque tuvo que idear un reparto de viñetas adecuado para sortear las parrafadas de Oleck; aquí construyó paginas con hasta 14 viñetas que, en color, parecían un tablero de parchís. Obligado a diagramar en función de la narrativa, Niño venía a demostrar en estos cómics que la viñeta no

era necesariamente la unidad mínima narrativa en historieta, ya que él forzaba composiciones que desafiaban la teoría del establecimiento de planos y ángulos. Este sistema, por él muy utilizado, de dibujar al mismo personaje varias veces en el espacio de una presunta viñeta, le servía no sólo para imprimir "velocidad" narrativa a la historieta (la relación del espacio usado con respecto al tiempo comprimido en él), también lo utilizaba para mostrar la angustiada desorientación del personaje o su desesperación, pues a este estado de ánimo llegaban casi todos.

Dos páginas de "Dream House", de *Weird Mystery Tales*, 5. Obsérvese el reparto anfitriones, logotipos y encuadres en la primera página y la conjunción de personajes en la viñeta superior de la segunda página.

También hay que tener en cuenta que a partir de cierto momento Niño comprendió que debía dibujar en función del color, uno de los fundamentos en este tipo de cómics, lo cual puso de manifiesto en *House of Mystery* 213. Sin el color adecuadamente aplicado, en este cómic la obra hubiera perdido profundidad y viveza. Niño, a partir de ahora, comenzó a dibujar páginas para ser coloreadas: dejaba contornos sin entintar y masas de negro estratégicamente colocadas para conseguir un efecto diferente al del blanco y negro una vez coloreado el conjunto. En la labor de entintando, Niño ensayaba además con nuevos contornos y aplicación de texturas, acaso usando un pincel de calígrafo oriental; esto se apreciaba en su obra "Old Samurai Never Die" (*Weird War Tales*, 13) donde el color jugaba un papel fundamental aunque el conjunto dependía del silueteado de las figuras y de una estética general muy equilibrada, incluso en cada composición de cada viñeta.



Esta página de Weird War Tales, 13, nos dice que Niño estaba ya dibujando con el color en mente y con elementos de la cultura Oriental también presentes.

En 1973, participó Niño en más números de *Weird Mystery Tales* y *Witching Hour,* revista ésta en la que en vez de mostrar a chicos amenazados o cohibidos por el miedo aparecían muchachos aparentemente demoníacos y deseosos de hacer el mal. Niño destinaba aquí historietas más convencionales que las que dibujaba para *House of Secrets*, por ejemplo, alternando diferentes modos de aproximación al género con una prolificidad envidiable, además, pues él seguía dibujando cómics para publicaciones de Filipinas por entonces. En *House of Secrets* 109 repartió las viñetas en las páginas de un modo insólito, y en esta historia recreaba la maldad de un modo que sobrecoge realmente, con aparentes alusiones a las dimensiones gomosas de Steve Ditko pero con una apariencia más "visceral" en el caso de Alex Niño. De esta guisa, Niño iba variando el tratamiento más o menos ordenado de sus planificaciones con una deformación cada vez mayor de sus personajes y monstruos. *House of Mystery, Witching Hour, Weird War Tales, The Unexpected* eran para el dibujante como un lienzo en el que estiraba las

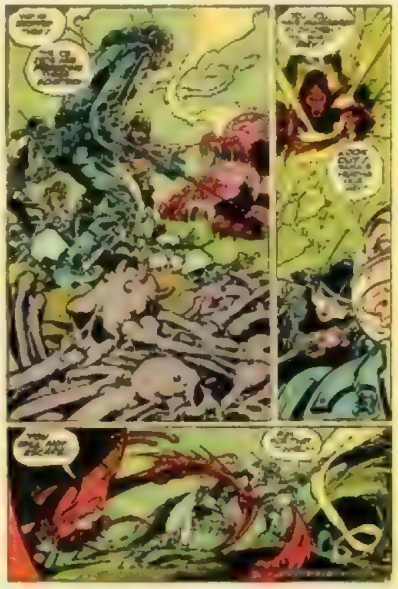
viñetas, retorcía o colocaba personajes en polípticos, alternaba primerísimos planos con estrechas vistas panorámicas, etc., con un solo defecto apreciable: la mala definición de los rostros.

Páginas de *House of Secrets*, 109, *House of Mystery*, 220, y *The Unexpected*, 152, todos de 1973. El anfitrión de la primera página protagoniza la diagramación, en la segunda página, el protagonista ve distorsionado su ojo por el alcohol, en las otras dos portadillas se aprecia el interés de Niño por los logotipos y por los monstruos.

El distanciamiento estilístico del autor era cada vez mayor con respecto a sus colegas según pasaban los meses. En *Weird War Tales,* mientras la mayoría se limitaban a hacer "cómics de guerra", Niño demostraba gran pasión por el escorzo, por adoptar puntos de vista y ángulos muy forzados (desde una oreja, a ras de suelo, desde un primerísimo plano que carecía realmente de función dramática, etc.) para añadir tensión a cada viñeta. El magisterio de Frank Frazetta parecía sobresalir en estas páginas. La diferencia con otros estilos queda patente en *House of Mystery* 225, que fue uno de esos tebeos especiales de hasta 100 páginas donde se reunía todo el equipo artístico de la publicación. El lector se percataba de lo dispares que eran obras para este número de Alcalá, Elias, Thorne, Heck, Aragones, Sparling o el mismo E.R. Cruz, frente a la que dibujó Niño, "See no Evil", de logotipo espectacular, angulación forzadísima, sombreado inexistente, verticalidad acusada para acelerar el ritmo de lectura, viñetas rotas para encadenar momentos de acción, polípticos condensados, superposición de figuras y un entintado primoroso pero angustiado.

Cuatro páginas sucesivas de "See no Evil". Niño alterna viñetas verticales con apaisadas, ambas muy estrechas, para imprimir ritmo, usa los primeros planos sin complejos pese a la estrechez de la viñeta, distorsiona cuerpos y superpone planos sin apuro y usa el políptico (primera viñeta, última página) cuando la acción lo necesita.

Páginas con monstruos en cómics no de horror: página de *Korak* en *Tarzan,* 231, al lado el mismo en 232. Abajo: portadilla de *The Space Voyagers* en *Rima the Jungle Girl,* 3, a su lado página del nº 5 de *Rima*.



La angustia que el dibujante lograba imprimir a los personajes era casi palpable; indudablemente fue un autor muy capaz con el retrato de la zozobra humana. Si su producción no ha destacado en la historia global del medio fue por trabajar sobre guiones lastrados por lo rutinario, por la vuelta una y otra vez sobre el tema de la culpa. Mientras que el horror gótico se planteaba como una reutilización de los atavismos y los miedos ancestrales al peligro, a la muerte, al horror terrenal e incluso al asesino, tal y como proponía EC, desde los años sesenta se fue fraguando un miedo todavía más íntimo, el que emanaba de la propia maldad humana; lo cual no estaba desprovisto de componente religiosa y de ahí surge la compensación mediante el castigo. En el caso de DC el tema del horror y del terror se soldaban en planteamientos con trasfondo religioso, porque si bien es cierto que las propuestas del horror gótico se fueron deslizando hacia el horror moderno, en el que el hombre era el foco del miedo, existía en estos tebeos una constante preocupación por el tema de la justicia final. La mayoría de los argumentos de los guionistas de DC advierten que a cada comportamiento desviado o inmoral le corresponde un correctivo, a cual más horrible. La lectura religiosa sobre este particular surge inmediatamente, con un horror que se replantea desde el dogma del infierno, el cual ha permanecido invariable, indomeñable bajo el avance de la nueva fe basada en la ciencia. Casi todos los personajes que dibujaba Niño eran, por esta razón, seres corruptos que recibían su escarmiento, generalmente mortal u horrible. El panorama del "Bien" como fiscal supremo de los actos humanos en sociedad comenzó a cambiar en 1975, en colecciones de este mismo sello incluso (como *The Joker, Justice Inc., Claw the Unconquered*) donde la componente maligna de los protagonistas adquirió relevancia, si bien todavía tardaría años en

eclosionar esta tendencia.

Cómo materializar el dolor o la angustia con la distorsión de personajes, aunque en ocasiones eso distorsiona las estructuras con las que se narra... Arriba, *House of Secrets*, 109, abajo, *Weird Mystery Tales*, 92. De 1974.

También Niño dibujó por este tiempo en *comic books* de DC que no eran de horror, aunque en ellos hizo historietas fantásticas cercanas al género que estamos tratando. Por ejemplo, en *Rima the Jungle Girl* se ocupó de dibujar un complemento al final de cada cuaderno desde el arranque de la colección en 1974, *The Space Voyagers*. Era una serie de ciencia ficción escrita por Bob Kanigher con elementos que la entroncaban con el horror. Niño resolvió aquellas páginas con un tratamiento algo más frío, quizá por querer adecuarse al género de la ciencia ficción, para lo cual se mostró detallista y funcional al dibujar máquinas y recurrió a figuras geométricas o símbolos (el círculo, el ojo, viñetas perpendiculares entre sí) que convenían al ambiente futurista. Resulta curioso constatar como esto lo ensayó al mismo tiempo en la serie aventurera *Captain Fear*, que había comenzado de un modo convencional pero que ahora resolvía con páginas ingrávidas, con rupturas del límite de la viñeta o insertando viñetas circulares.

También de tema selvático era la colección *Tarzan* a la que atrajeron al hombre de Tarlac para dibujar a Korak, el hijo de Tarzán precisamente. Se ocupó del fibroso héroe a partir del nº 231 de esta colección, fechado en junio de 1974, resolviendo relatos que no eran de horror pero sí fantásticos, pues aparecían animales bestiales y hechiceros terribles. En ambos casos, en *The Space Voyagers* o en *Korak*, la amenaza descrita se ajustaba a similares parámetros de castigo sobre los humanos desde entidades superiores, sobre todo en el primer caso.

Niño no permaneció mucho en estos tebeos selváticos, pero sí continuó en los de horror de DC durante 1974 y 1975 con regularidad, entregando una, dos o tres historietas al mes, sumando los títulos *Weird Mystery Tales*, *Ghosts* o *Secrets of the Haunted House* a los ya habituales en su agenda de trabajo. DC trataba de explotar al máximo el género del horror y cometió el error de rescatar historietas del pasado para rellenar más y más tebeos de este tipo. Un ejemplo lo tenemos en *The Unexpected* nº 159, de septiembre de 1974, un especial verano cuyas historietas no acreditadas procedían de los años cincuenta, y no era de extrañar que desentonaran tanto con las de Niño publicadas a la par, en las que la norma era la dislocación de las extremidades de los personajes y de la "anatomía" de la historieta misma.

El asunto de la distorsión no era baladí. El autor filipino acumulaba varios defectos a ojos de los lectores americanos, defectos que iban más allá de las licencias que se tomaba con los estiramientos a los que sometía a los personajes en aras de la expresividad. En primer lugar estaba su aproximación a la figura de los niños, que le salían caricaturescos, como muñecos. En segundo, la presencia constante de rasgos filipinos en los rostros de los personajes, a saber: ojos rasgados, narices abultadas y boca ancha con labios gruesos, algo habitual en sus primeras colaboraciones y que fue corrigiendo muy poco a poco, porque si bien resultaba antinatural para sus lectores, él consideraba que los personajes de sus historietas no tenían porqué ajustarse al canon occidental de representación. Otro "defecto" común en los tipos dibujados por Niño era la rodilla vara o *genu varum,* término usado para denominar las piernas en arco, con los tobillos aproximados y las rodillas separadas, bastante característico en las etnias orientales, incluido el pueblo filipino. Este eco de su fisionomía es posible que no fuera bien comprendido por los americanos. Y menos si se daba en un contexto narrativo tendente a lo grotesco, capaz de generar expectación por una puesta en escena espectacular y sorprendente pero construida sobre argumentos pueriles. Pongamos dos ejemplos: un mundo que es en realidad una pelota de golf es el núcleo del "guión" de Coram Nobis (David V. Reed) para *Weird War Tales* 31, de noviembre de 1974; en *Secrets of the Haunted House* 1, de abril de 1975, la historia de Jack Oleck "Fish Story" discurre de manera terrorífica pero su final es desatinado: un monstruo piscícola viene a dominar el mundo y acaba muerto estúpidamente al sumergirse en agua salada, dado que se ha criado en agua dulce. Niño resuelve estos guiones magistralmente, por descontado.

Montaje analítico para "Man-Gods from Beyond the Stars", de 1975.

FANTASÍA, CIENCIA FICCIÓN Y RUPTURAS.

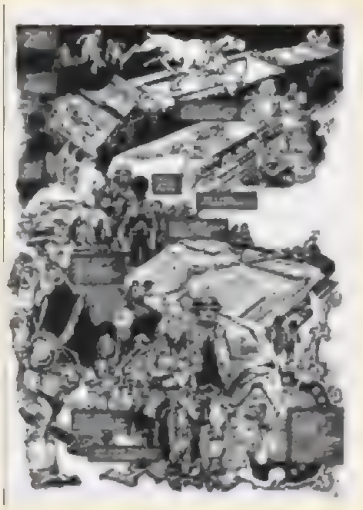
Original de "Freak-out!"

En 1975, Niño incrementó el ritmo de trabajo, pues continuó dibujando historietas de horror para DC y al mismo tiempo otras para Marvel Comics, de ciencia ficción o fantasía, para las revistas *Marvel Preview* y *Unknown Worlds of Science Fiction*. En el primero de los magazines volvió a epatar al público con la historieta "Man-Gods from Beyond the Stars", un cómic que trataba de explotar la moda por el género de ciencia ficción contagiado por la ufología de Erich von Daniken. El guión de Doug Moench fue dibujado por un Niño resuelto que disponía de más superficie de papel para expresarse y ensayar modelos narrativos; pero el viñetaje fue convencional en este caso y únicamente incorporó algunas superposiciones sobre viñetas colocadas con un montaje analítico, más alguna gran viñeta en *splash*, como la final. No es una obra excepcional pero desde luego merece una edición algo mejor que la primera que hizo en España Vértice, en la que se perdieron los grises.

Probablemente resolvió este tebeo con prisas, porque por estas fechas se le acumulaban los encargos al filipino: dibujaba para dos revistas de Marvel, para media

docena de *comic books* de DC, y también cumplía encargos en Manila, sobre todo ilustrando carteles de cine. Echando cuentas, Niño daba a luz al menos una página de aquellas por día, un ritmo elevado teniendo en cuenta la calidad media del producto, si bien es muy probable que otros autores le ayudaran con las tintas (se observa, por ejemplo, una sorprendente limpieza en los originales de "Freak-Out!", historieta para *House of Secrets*, 128, pero en *The Unexpected*, 162, otras manos terminaron sus dibujos).

En *Unknown Worlds of Science Fiction* nº 3, de Marvel, Niño trabajó con Roy Thomas en "Repent Harlequin!" said the Ticktockman", una adaptación de un relato de Harlan Ellison en la que Niño se desbocó completamente en su plasmación gráfica, forzando aún más las convenciones. El planteamiento, una sociedad absolutamente controlada por un poder omnímodo en el que se teme cualquier manifestación de la personalidad propia (una metáfora del mundo mecanizado y gobernado por coordenadas homogeneizadoras). Niño, aparte de contar la historieta, descolocaba todos los elementos dispuestos en la página para significarse con el héroe, es decir: ir a contracorriente en un mundo puntualmente regulado. La parábola se cerraba con el elemento disturbante sometido pero también con el germen del desorden instaurado en la rígida mecánica social. Había esperanza para el hombre alienado, pues.



Página de "Repent Arlequin..."

Dos páginas de la historieta "People of the Dark" para The Savage Sword of Conan. El planteamiento con el entintado y la fusión de imágenes a toda página es inusual en Conan, pero estructuras como la de la derecha, que narra una caída a la vez que un cambio de dimensión, resultaban sorprendentes.

Al tiempo que hacía esta historia de ciencia ficción y las de horror, Niño dibujó otro guión de Thomas, adaptación de un relato de Robert E. Howard, con encargo incluso de la portada, alguna ilustración y un frontispicio, todo ello para la recién estrenada *The Savage Sword of Conan*. Siendo precisos, no ilustró realmente un guión de Thomas, sino que el mismo Niño fue el creador de la adaptación, de la secuenciación y de toda la estructura en viñetas de la historieta, dado que Thomas se limitó a preguntarle si prefería trabajar directamente sobre el relato origi-

nal de Howard, "People of the Dark" (que no era en origen de Conan aunque fue el primero en el que aparecía Conan). Niño dijo sí y él se encargó de todo menos de colocar los textos. El resultado fue una historieta del cimmerio como nunca se había visto, de extraño arranque, con collages de distintos planos, sorprendentes secuencias de transición (como la de caída hacia el mundo antiguo), de narrativa extrañamente compuesta en general, pero con especial acierto en el dibujo de multitudes y en la representación de las huestes monstruosas y reptilescas que surgen de las entrañas de la tierra, escamosas y pegajosas como nunca se habían dibujado. Niño había logrado representar el horror ofidio que Howard imaginó en sus relatos de fantasía heroica y que tan pocos han logrado plasmar en imágenes. El tratamiento de los planos, con predominio de la diagonal, los polípticos y superposiciones, el tratamiento del movimiento... todo es extraordinario e inaudito en esta historieta, y cada página consiste en un hallazgo emocional donde lo que menos importa es que Conan tenga los ojos achinados, posiblemente una de las razones por las que el público rechazó de plano la participación de Niño en las aventuras del bárbaro cimmerio[1].

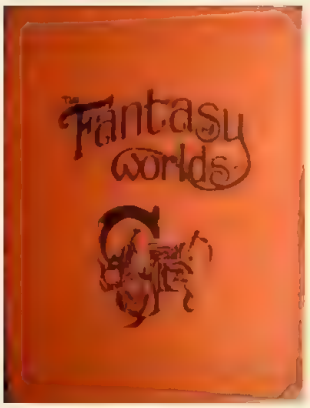
Páginas de *Ghosts*, 37, *Tales of Ghost Castle*, y *House of Secrets*, 131.

Con cada nuevo encargo, Niño se iba mostrando más seguro en sus resoluciones estrambóticas, desarrollando guiones simples con una complejidad acusada pero con mayor limpieza en cada caso. Por ejemplo, en *Tales of Ghost Castle*, colección de horror de DC que arrancó en 1975, donde dejó parte de la terminación del cómic al colorista. Por ejemplo, en *House of Secrets* 131, donde Niño demostraba ser un maestro en el reparto de las masas en la página. Todo era sorprendente en él, y mas por su calidad de prolífico, pues además de cumplir estos encargos tuvo tiempo de echar una mano a algún compañero de fatigas (por ejemplo, en el tebeo de Whitman *Twilight Zone*, 65). En lo estético podríamos hallar otros autores con virtudes similares, como por entonces las demostró Gerry Talaoc; en el resto de planos y habilidades, nadie.

Niño siguió dibujando guiones por este tiempo, de Oleck sobre todo, cuando repentinamente interrumpió su ritmo de dibujo de historietas durante casi un año, el que pasó entre el número 6 de *Unknown Worlds of Science Fiction,* fechado en noviembre de 1975, y el 245 de *House of Mystery,* fechado en septiembre de 1976. En aquella entrega de la revista de Marvel Niño adaptó otra historieta relevante: "Behold the Man", basada en una obra de Michel Moorcock, cruda y após-

tata en su versión literaria, que en cómic planteaba un reto también a los basamentos morales de los católicos. Niño lo resolvió con soltura aunque es posible que no fuera él el autor adecuado para esta adaptación, pues resultó un relato en viñetas muy estático, demasiado dialogado, interrumpido por citas bíblicas, y donde el autor filipino no lograba reflejar correctamente el ambiente de Judea.

A finales de 1975, Niño también aceptó dibujar la adaptación de algunos clásicos de la literatura juvenil para la colección *Marvel Classic Comics*, que eran libros de 52 páginas pero de reducido tamaño, con tres viñetas por página, algo en lo que Niño no se esforzó especialmente, salvo por algún escorzo trabajado (como en su adaptación de *The Time Machine*). Durante el resto de 1976 no dibujó cómics, ni para la industria filipina ni para la americana. La escasa producción historietística de Niño por entonces fue debida a que andaba desarrollando otros proyectos en otros ámbitos. Por un lado en la ilustración, mercado que parecía muy prometedor en la primera mitad de los setenta. Azuzado por Orvy Jundis, se había animado a trabajar en una obra ilustrada sobre el héroe sideral John Carter de E.R. Burroughs, que no llegó a aparecer (aunque sí se anunció en algún comic book de DC). Luego culminó varios portafolios o libros de ilustración: *The Fantasy Worlds of Alex Nino*, el primero, fue editado por Christopher Enterprises en Detroit en 1975 (2.000 copias), ocupó gran parte del año 1976 en el grueso y codiciado libro *Satan's Tears: The Art of Alex Nino* (The Land of Enchantment, 1977), y *The Dark Suns of Gruaga* (publicado por Shanes and Shanes en 1978, pero dibujado al completo en 1976). También se vio atraído por la animación, en un proyecto para el cual fue reclamado por el cineasta Ralph Bakshi, que quería dirigir una película de fantasía heroica con Niño como diseñador de personajes y fondista. Lamentablemente, la burocracia represiva filipina de aquel entonces demoró demasiado la salida de Niño del país, puesto que debía trabajar en los estudios en Los Angeles, y cuando llegó a comienzos de 1976 se encontró con que su visado para trabajar en *Wizards* ya no era válido puesto que el proyecto ya había concluido sin que él pudiera arribarlo. Niño, de repente, se encontraba sin trabajo, sin dinero y en calidad de inmigrante "ilegal"... y en pleno invierno. Finalmente pudo regresar a Filipinas tras pasar algún tiempo malviviendo y con escasos medios.[2]

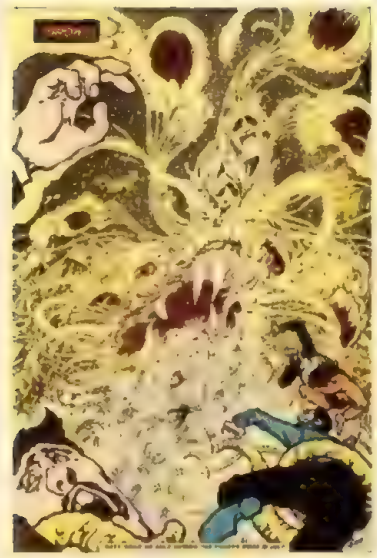


De arriba a abajo: primer portafolio de NIño, portada para un libro de B. Preiss y una lámina del portafolio de Gruaga.

Inmigración llegó a detenerle y le juzgó, pero Niño tuvo suerte porque Byron Preiss, uno de los editores estadounidenses más valientes y visionarios de la época (él fue el que creó la "novela gráfica" moderna) intercedió por él ante las autoridades al saber que iba a ser deportado. Le permitió renovar la *visa* al contratarle para ilustrar su nueva colección de libros, *Weird Heroes* (libros que rescataban el aroma *pulp*, publicados por Pyramid Books entre 1975 y 1977), pero la añoranza de su tierra pudo más y Niño resolvió volver a las islas para trabajar desde allí. Una vez de vuelta, desarrolló gran cantidad de trabajo como ilustrador, para la base militar estadou-

nidense de Tarlac, para publicidad y carteles de cine, más lo que iba produciendo para portafolios y libros de EE UU. Cómics, pocos.

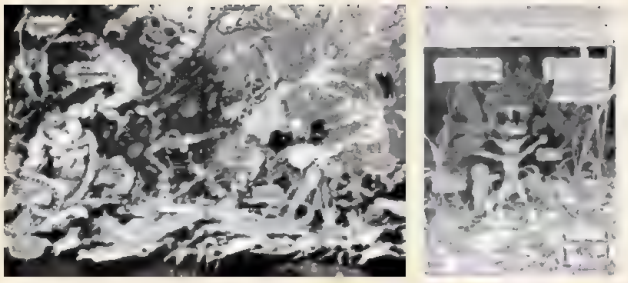
Creemos que una de las razones que le impulsó a dejar de hacer cómics para DC abruptamente, pudo tener origen en la revelación de que le estaban estafando. Fue en estos difíciles días cuando contactó con Bill DuBay, que le abordó en Detroit para convencerle de trabajar con él en la alineación de revistas de horror de Warren Publishing Co. DuBay le sedujo asegurándole que en Warren le pagarían al menos 125 dólares por página original dibujada, independientemente del guión. Niño se sorprendió: DC sólo le estaba pagando 7 dólares por página. Por lo visto "un filipino y su esposa", que ya estaban afincados en los EE UU, estaban ejerciendo de agentes de los autores filipinos que trabajaban desde el archipiélago y se estaban apropiando, en concepto de comisión, de 29 de cada 35 dólares que realmente abonaba DC por página.[3]



House of Mystery nº 245 y 250

Como se ha dicho, 1976 fue un año en el que Alex Niño casi desapareció de los cómics. Su única participación durante esta anualidad en *House of Mystery* tuvo lugar en el nº 245, resuelta en su línea, con un monstruo final típico de Niño (un amasijo de ojos y fauces). Aparte de eso, hizo otro trabajo para Marvel nada importante, ocho páginas para *Unknown Worlds of Science Fiction Giant Size* sobre guión de Bruce Jones, resueltas con un singular estilo esquemático que resultaba "nuevo" (o si se quiere "apresurado").

En 1977, agotadas las perspectivas en cine e ilustración, volvió a los cómics, pero ahora no exclusivamente para DC. El periodo de inactividad concluyó cuando apareció su dibujo en "Coffin for a Killer", historieta para *House of Mystery* 250 (febrero de 1977), sorprendente por cuanto carecía de alardes en la diagramación o en la narrativa. También sorprendió su participación en varios números de la colección de Marvel *Luke Cage. Power Man* publicados en la primavera de 1977, entintando unos lápices que no encajaban en absoluto con su estilo (núms. 42-43). En estos meses apareció otra participación suya, de corte infantil, en el lanzamiento del editor Larry Fuller *New Funny Book,* y colaboró también en el nº 3 de *Quack*, tebeo del sello "independiente" Star*Reach, donde entintó a su más ferviente seguidor americano Steve Leialoha. Lo más destacable de este periodo fue su entrada en Warren, haciendo en principio solamente tintas, sobre lápices de Carmine Infantino: en *Vampirella*, 59 y 61, en *Creepy*, 89 y 93. En suma, Niño había vuelto perezoso o indolente, pues sus trabajos de esta época para DC eran acomodados, resueltos en retículas de 3 x 2 viñetas, sin exhibiciones. Y lo que comenzó haciendo en Warren carecía de interés, salvo por ver cómo Niño se ajustó a los rostros achatados de Infantino o cómo dibujaba por primera vez pezones (uno de los requisitos impuesto por los editores de *Vampirella* era que en cada historieta tenía que aparecer una moza semidesnuda).



Trabajos de 1977, en *Rampaging Hulk* y en *Quack.*

En Marvel aportó más tintas, como en *The Rampaging Hulk* nº 4, ahora sobre lápices de Jim Starlin, cuyo estilo no conjugaba especialmente bien con el suyo. Jim era un dibujante poderoso pero rígido y, Alex, un artista que no respetaba un eje equilibrado en ninguna anatomía y en apenas ninguna viñeta. Pese al proceder habitual de Starlin, en las últimas páginas de esta aventura retornó el Niño de las viñetas pobladas de deformidades, el Niño de la diagramación en 1 x 3 que dinamizaba el relato espectacularmente con viñetas estrechas. Y cumplió más que debidamente. Aunque no se repetiría la experiencia. Los superhéroes no eran para Niño.

El dibujante filipino recuperó, hacia el verano de 1977, su proverbial buena mano. Para DC trabajó con la pulcritud y la celeridad acostumbradas en *House of Mystery, Weird War Tales, Ghosts,* y *Secrets of the Haunted House*, aunque sus aportaciones fueron raleando de forma paulatina: una entrega por mes durante 1978 frente a una solamente durante todo 1979, y quizá resuelta mucho antes[4]. Estos guiones seguían siendo los cortos y convencionales desarrollos de argumentos sobre pecadores castigados, que Niño avivó con algunos aciertos en composiciones, resoluciones o viñetajes. Para Marvel cumplió otro encargo por entonces, trabajando con el amigo que había hecho gracias a su (no) participación en el filme *Wizards*: Mike Ploog. Sobre lápices de este dibujante y animador entintó Niño una historieta de fantasía heroica protagonizada por elfos valerosos, los de la saga *WeirdWorld,* en un *comic book* lamentablemente poco conocido si bien es una de las mejores aventuras de esta saga (se publicó en *Marvel Premiere* nº 38).

Historietas de Niño para DC en los finales setenta: *House of Mystery* , 252 y 255, *The Unexpected Special, 4* (ambos de 1977), y *Weird War Tales,* 69 (éste, de 1978)

Durante 1978 y 1979 todavía pudimos ver la firma "Alex Nino" en algunos *comic books* de DC, pero los intereses del ilustrador filipino ya apuntaban hacia otros objetivos. Uno de sus trabajos más sobresalientes publicado en DC apareció con fecha de enero de 1978: la historieta "Museum of Murder" destinada a *House of Mystery,* 256, en la que se narraba cómo un pintor desgraciado logra vengarse de quienes le humillan pintando monstruos que afloran de las telas. El guion, de Kanigher, parecía haber sido urdido a propósito: en la primera página se ajusticia a un hombre en la guillotina cuyo nombre es "Niño Infante" (o sea, Niño dos veces), y durante el relato se sugiere una idea interesante: el artista descontento

con sus compradores (sus editores) solventa la cuestión creando monstruos más pavorosos. La ejecución de esta historieta es casi perfecta, con tramados manuales espontáneos, con tintas muy untuosas en general, con muy buena caracterización y secuenciación.

Páginas de House of Secrets, 153, donde el monstruo "rodea" a los protagonistas, y de House of Mystery, 256, donde el monstruo es el autor y el dibujo es una tela de una pintura. Todo sobrepasa su función original.

Página de la historieta presuntamente alusiva a sí mismo publicada en *Heavy Metal*.

El paralelismo de esta historieta con los planteamientos del autor sobre su obra durante estos años pudo ser casual, pero no parece tanto así en otra creación similar que nos conecta con la nueva trayectoria de Alex Niño en el cómic, la que desarrolla en revistas para adultos, en títulos como *Vampirella, Creepy* o *Heavy Metal*. Es esta última revista, en cuyas páginas se daban cita autores europeos y americanos, comenzó a colaborar Niño a comienzos de 1978, en el nº 11, con una portada y una ilustración promocional de su libro de ilustraciones *Satan's Tears*. Esta obra, de tirada limitada a 1.000 ejemplares, se concibió como una ruptura (o se concibió mal), pues presentaba a un Niño distinto al de los cómics por el tipo de entintado y de color usados en algunas imágenes, y por otra parte rescataba profusamente su obra en Filipinas. El conjunto era impresionante, cierto, pero de difícil deglución para cualquier lector americano o para los editores, que allí verían a un autor que se reencon-

traba con sus raíces pero no a la promesa del futuro. No obstante, en este libro se adivinaba a un artista inmenso, extraordinario, que ya había evolucionado enormemente antes de llegar a los EE UU y que podría dar lecciones a todos los que estaban mirando.

Hablando de paralelismos y de vínculos con el pasado... La primera historieta que Niño publicó en *Heavy Metal* era fascinante. Nos referimos a "Tap-Dancing on a Tender Cerebelum" (*Heavy Metal*, vol. 2, 1). Se trataba de la primera historieta que Niño firmó como autor completo en los EE UU y trataba sobre un creador de monstruos agobiado por las fechas de entrega. La edición española de esta obra (*Ilustración Comix Internacional*, nº 20) desvirtuaba el espíritu original de la obra al traducir "hack" por "escritor mercenario" y no por "apaño", que es lo que Niño seguramente quería significar. ¿Resultaría exagerado suponer que Niño vuelca aquí alguna frustración, sobre todo la de la explotación por parte de un compatriota? Puede que no, porque la historieta está firmada en 1976. Y en ella va dejando pistas: habla sobre los [editores] que quieren monstruos más grandes y horrendos, deposita al fondo de las viñetas alusiones al capitalismo, la política y la guerra, cita los estilos de Moebius, [Arthur] Rackam, [Heinrich] Kley, rememora eventos en una "ciudad ocupada", representa a los americanos como una tribu salvaje que desea comérselo, y cuando se dibuja atado y a merced de ellos lleva el cartel: "En venta. Alex Niño". Si esto no es una purga... El autor dibuja en esta singular historieta símbolos religiosos, representa su propia muerte, y finalmente a sí mismo en una composición simétrica y vinculado a una botella de ron... Una imagen muy similar de sí mismo daba en una ilustración que realizó también por estas fechas. Se puede teorizar con que aprovechó la libertad creativa que le brindaba *Heavy Metal* para librarse de algunos demonios y adoptar otra trayectoria (aunque en España esto no lo pudimos comprender).

Arriba, página de *More than Human*. Abajo, última historieta de horror para DC: *Secrets of the Haunted House*, 19, en 1979

En *Heavy Metal,* tras aquella desgarradora declaración, inició una adaptación literaria por encargo de Preiss que pretendía ser rupturista pero que no progresó. Se trataba de llevar la novela de Theodore Sturgeon *More than Human* al cómic, lo que tuvo lugar a partir del nº 2 del vol. 2 de *Heavy Metal.* Aquella adaptación se concibió con la estructura de "graphic novel" que ya habían ensayado Byron Preiss y Jim Steranko: dibujos encerrados en viñetas y apretados textos fluyendo bajo o entre ellos. La obra no cuajó, pues no terminó de publicarse por entregas en *Heavy Metal,* pero en diciembre de 1978 apareció completa con el formato de libro y bajo el título *Theodore Sturgeon's More than Human. The Graphic Story Version.* Se trataba en conjunto de un trabajo convencional de Niño, con un color aparentemente aplicado con rotulador, una técnica que ya se había visto en su *Satan's Tears* y que se resintió por el tipo de satinado del papel usado para imprimirla.

A la vista de los trabajos de autor filipino Alex N. Niño elaborados entre 1972 y 1978 para DC, Marvel y *Heavy Metal*, amén de sus portafolios ilustrados, muchos convinieron en afirmar que era probablemente el autor más extraño que había pasado hasta la fecha por los cómics americanos, aunque nadie lo señaló como

antecesor o preludio de la revolución estilística y argumental de los cómics en los años ochenta. Su carisma y fuerte personalidad impregnó cada trabajo que hizo, por encima de los intereses del editor y mucho más allá de las ambiciones del guionista que le tocó en suerte, lo cual era más transgresor en los setenta de lo que sería en los ochenta. Por ello le han tachado de: raro, extraño, bizarro (en su significado español), monstruoso, minimalista (sic), grotesco, experimental, innovador, *rupturista*, atrevido, etc. Esta falta de asidero para definir un estilo preciso se debe a tres razones fundamentales:

1. Niño tiene una personalidad propia que no deja muchos atisbos a la influencia primera, sobre todo si se halla en viejos tebeos filipinos que no se pueden hojear, y pocas posibilidades a la sucesión. Eso le hace extraño y cambiante a ojos de todos.

2. Niño esgrime una mixtura temática heterogénea puesto que mezcla tecnología futurista con flora y fauna ancestrales, de aspecto primitivo, o seres ordinarios con monstruos inimaginables, los más desagradables jamás dibujados. Esto genera en el lector convencional cierto rechazo.

3. Niño aborda cada obra no en función de su mensaje sino con un planteamiento "artístico", es decir, no con afán de obtener un logro narrativo o estético epatante sino con voluntad por generar una "obra de arte" en sí misma, aunque haya que sacrificar por el camino parte de la narratividad. Esto se aprecia en su obsesión por la ornamentación y por la simetría, y por el reparto de masas en la doble página (cada una tratada como obra por separado) siguiendo una suerte de marea de formas; o, en fin, por su deseo diferenciar cada trabajo con una aproximación diferente, lo cual le obliga a romper escalas, perspectivas e incluso el eje óptico.

Estas tres características básicas serían potenciadas hasta el infinito en sus cómics de las décadas siguientes, como veremos a continuación.

NOTAS

[1] En las secciones de correo, "Swords and Scrolls" de los números 8 y 9 de *Savage Sword of Conan*.

[2] Duin, Steve (2008). "Alex Niño: King of the Mountain", *The Oregonian*, 22-XI-2008. El texto es accesible actualmente en este enlace.

[3] Cooke, J.B. (1999): "The Big Push & Other Tales. William DuBay reveals the real horror stories of Warren", en *Comic Book Artist*, 4, p. 81. Ni DuBay ni Cooke se atreven a señalar en esta entrevista que esos "agentes" eran Tony de Zúñiga y su esposa Mary, identificación que está por comprobar, de hecho.

[4] Lo cierto es que recibía menos encargos. Estas revistas de DC habían experimentado un descenso importante de ventas en esos años: de *House of Mystery* tiraba 175.000 ejemplares de cada número en 1974, y esa cifra había descendido en 1977 a 92.000; de *Witching Hour*, otro tanto, de 176.000 había bajado a 115.000 en los mismos y respectivos años. Son datos tomados de Brancatelli, J. (1978): "The Comic Books", en *Eerie*, 95, p. 17.

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR
- LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO

Sagas

CONAN

TARZAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/alex_nino_y_el_nuevo_horror_americano.html

LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO (SEVILLA, 05-IV-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: El presente texto es la tercera parte y última de un ensayo que recorre la trayectoria del autor Alex Niño para ver la evolución del horror en Filipinas, luego en DC y Warren en los años setenta y primeros ochenta. Ambos textos se han beneficiado de la ayuda de un colaborador que prefiere permanecer en el anonimato, quien ha recopilado una parte de las imágenes firmadas por Niño.

Doble página del núm. 3 de Dead Ahead, el último horror de Niño

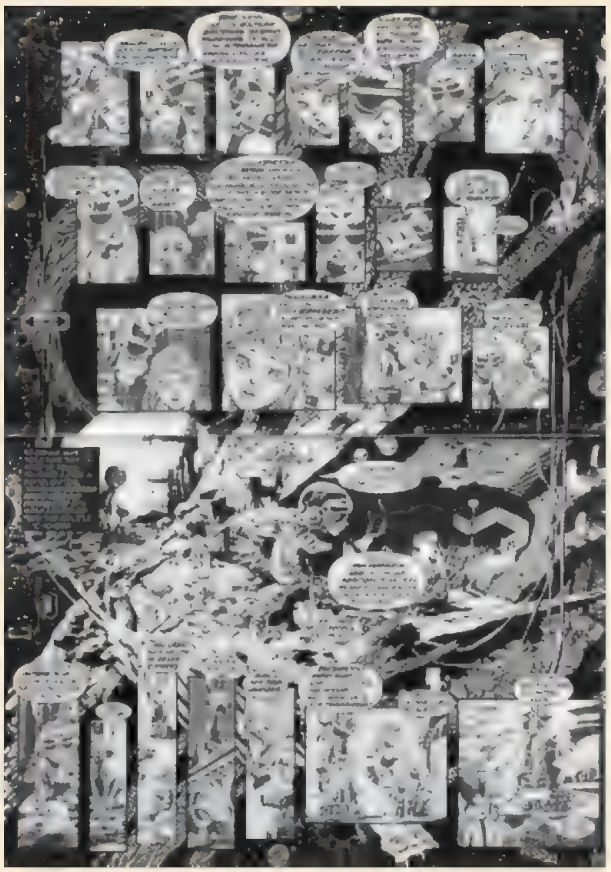
LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO

TRANSGRESIÓN FANTÁSTICA HACIA UN HORROR NUEVO

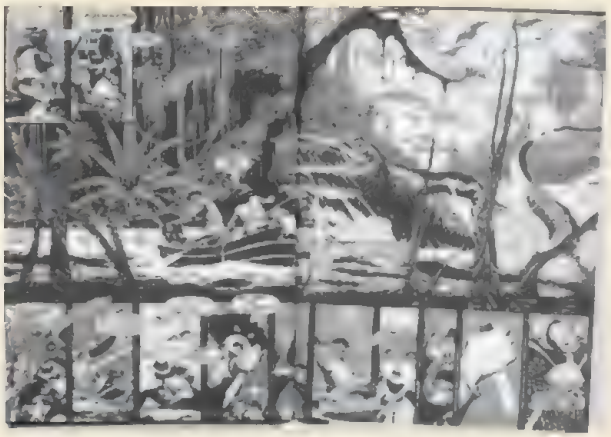
Primeros trabajos de NIño en Warren, entintando a Carmine Infantino: *Vampirella*, 59 y 61

Desde luego Niño afrontó nuevos retos y adoptó maneras nuevas de hacer cómics a finales de los setenta, sobre todo en las revistas de Warren, allí desplegó sus mejores dotes como dibujante, aportando hitos al género de horror de camino. En esta empresa editorial publicó su primer trabajo como dibujante completo, no sólo como entintador, en *Eerie* 87 (X-1977), en la historieta "Hunter 3. What Price Oblivion?". Era una continuación de una serie ya en curso pero llamó la atención. Con su diagramación, Niño obligaba al lector a girar la revista 90º a la derecha para ser leída, lo cual convertía cada doble página en un póster porque las páginas enfrentadas quedaban unidas por la imagen del fondo. Este trastorno del eje de lectura no era habitual en los cómics estadounidenses (no tanto en las páginas dominicales de la prensa, pero sí en los tebeos del *mainstream*), y Niño lo compuso confiriendo a cada "fondo de doble página" una función contextual y narrativa precisa, y a la distribución de las viñetas "flotantes" restantes, otra, que dirigía el ritmo y la línea de lectura, de tal modo que forma y contenidos de la historieta se enriquecían mutuamente añadiendo un valor nuevo al cómic. Y eso que el guión era bastante trivial.

Los problemas con los guionistas de Warren son bien conocidos: o modificaban los guiones como les venía en gana si llegaban hechos (como ocurrió con bastantes historietas españolas que publicaban) o se apropiaban de ideas ajenas sin temor a ser abochornados por ello. Así se gestó la historieta inspirada en "The Sound of the Thunder" de Ray Bradbury, publicada en *Creepy* nº 94 con el guión atribuido a Budd Lewis y con el aliciente de que explicaba las consecuencias de provocar una paradoja temporal: la génesis de un universo paralelo en el que la humanidad podría ser monstruosa. Este simple guión fue resuelto por Niño también usando el efecto de la viñeta tapiz a doble página sobre la que insertaba otras conducentes de la acción, una fórmula luego tan grata a Steranko o Chaykin, que la desarrollaron en Heavy Metal, pero que en Niño era ya una fórmula habitual.



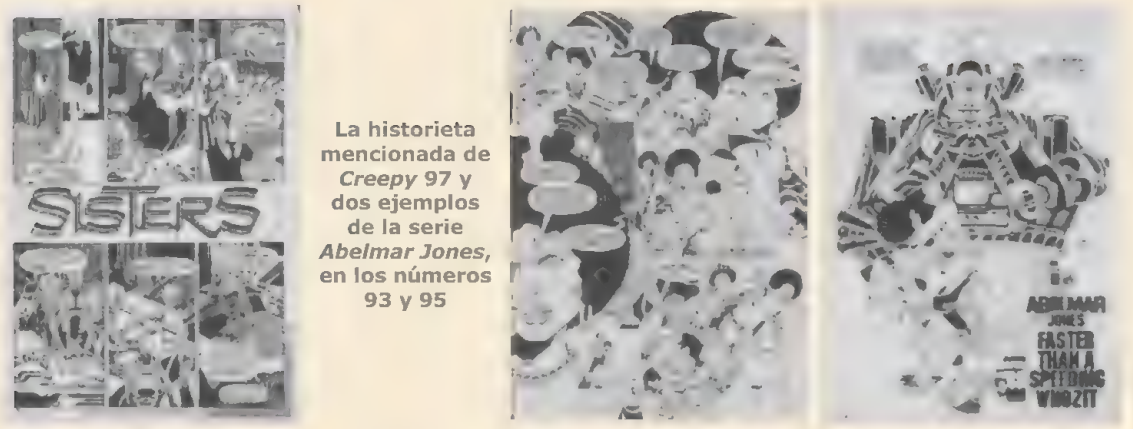
Primeras historietas "apaisadas" de Niño, en *Eerie*, 87 y, abajo, en *Creepy*, 94 y 96.



El filipino tuvo que ilustrar algunos guiones más de series ya comenzadas por otros. En "What is the Color of Nothingness?", una historieta de la serie *The Rook* escrita por Bill DuBay para *Eerie*, 90, Niño dejaba en evidencia a los españoles que hasta la fecha habían dibujado esa serie de otro aventurero espacio temporal. Diseñó de nuevo cada doble página como una estructura narrativa que debía girarse, compuesta por pares de páginas espectacularmente diagramadas, con el fin de dar forma a un guión insubstancial. En *Creepy* nº 96, con "Alien Strain", siguió este mismo esquema.

Al igual que le pasó en los *comic books* de DC, en poco tiempo la presencia de Niño en Warren contrastó poderosamente con el resto de colaboradores. Primero, al lado de los españoles con los que coincidía en aquel momento: Ortiz, Maroto, González. Luego, al lado de sudamericanos como Leo Durañona o americanos como Richard

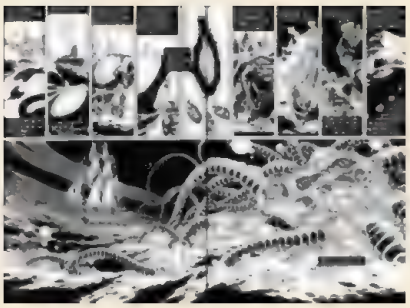
Corben. Hasta con sus compatriotas, pues ni Redondo, ni Nebres podían compararse con los planteamientos estéticos de Alex. Como valor añadido, algunos guiones de esta etapa, años 1978 y 1979, todavía resultan interesantes, como alguno de los antes mencionados o el de DuBay para *Creepy* nº 97 titulado "Sisters". En esta historia se volvía sobre la idea de universos paralelos entrecruzándose, mediante dos relatos simultáneos, el de una niña humana que sueña con monstruos y el de una niña monstruosa que padece lo mismo, pues sueña con la humana. Ambas narraciones discurren paralelas, en dos "bandas" de viñetas cuyo escenario se va alternando no obstante la acción es continua dentro del orden de lectura convencional hasta la última y sorprendente página, que se ordena verticalmente. Un ejercicio narrativo de DuBay interesante muy bien llevado a término por el filipino.

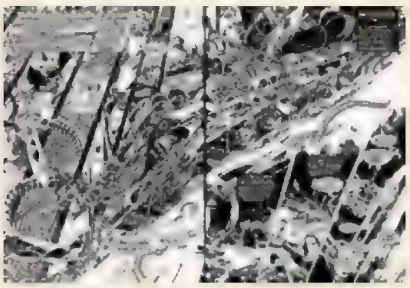


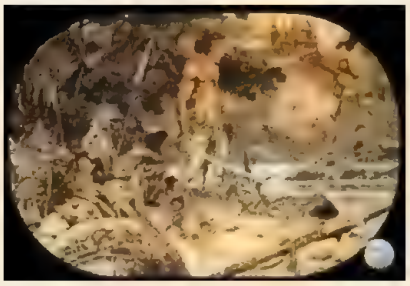
La historieta mencionada de *Creepy* 97 y dos ejemplos de la serie *Abelmar Jones*, en los números 93 y 95

Niño no se libró de las series, a las que tan aficionados eran los guionistas de Warren. En el nº 92 de *Eerie* dibujó el comienzo de *Abelmar Jones*, serie sobre dos jóvenes afroamericanos, con su melena afro y su *slang* de barrio, que se daban de bruces con la brujería. Niño resolvió este rutinario y supuestamente gracioso guion con una puesta en página sorprendente, donde las imágenes se entremezclaban encabritadas, sin permitir un atisbo de los límites entre viñetas; era un planteamiento muy llamativo para una historieta de horror planteada como de humor. En el número siguiente regresó a esta serie para dar otra lección de narrativa descompuesta pero efectiva, con elementos del escenario actuando como calles entre viñetas, con superposiciones asombrosas, y unas pinceladas de tinta que podían ser la envidia de la profesión, todo sea dicho de paso.

La tercera entrega de *Abelmar Jones,* en *Eerie* nº 95, fue otra obra con mucho atractivo plástico pero nulo aprecio argumental. Esto siguió ocurriendo con la producción de Niño para Warren durante la segunda mitad de 1978: para *Creepy* nº 100 obligaba al lector a girar la revista pero sin sorprender con la historia; en *Creepy* nº 101 dio forma al guion "A Boy and his Thing" mediante dobles páginas unidas con gran imagen de fondo y otras dispuestas bajo ella, materializando con tinta un espectacular monstruo tentaculado que rememoraba a Moby Dick, pero poco más aliciente tenía aquello; en la nueva revista *1984,* en el nº 3, publicó "In the Beginning", con una excepcional puesta en escena para contar un argumento vulgar, escatológico (la caca de un extraterrestre generó la vida en La Tierra); en el nº 4 de la misma revista, de octubre de 1978, volvió a dibujar una historia en el eje transversal de la doble página y con un desarrollo abigarrado, pero todo para culminar con una vuelta de tuerca sorpresiva pero ramplona: bestialismo.







Historietas a doble página para *Creepy* 101 y, abajo, *The Rook*, 1, donde cambia el diagrama de viñetas ordenado por uno en abanico. Bajo ambas imágenes, ilustración para *Heavy Metal, vol. 2*, nº 11.

Las ideas originales no parecían abundar a finales de los setenta entre los guionistas de fantasía estadounidenses, ni en las compañías pequeñas como Warren ni en las grandes "casas de ideas". Recordemos que Niño seguía dibujando para DC. En *House of Secrets* nº 153 (agosto de 1978) pudimos leer "Don't look now", historieta en la que que el monstruo, literalmente, rodeaba a los protagonistas. Esta idea del monstruo "envolvente" fue uno de los escasos avances en el tratamiento del género del horror que hizo DC antes de alcanzar los ochenta, y es importante destacar que confluye con los argumentos que se planteaban en la última etapa de Warren, en una reformulación de lo monstruoso como algo que emana de una entidad superior al individuo. Esta idea pudo surgir como consecuencia lógica del tratamiento del horror de los sesenta, la de cada hombre, en particular, amilanado y alienado que teme el desarrollo de las hostilidades del Hombre, en general. Habida cuenta de la acumulación de poder que permiten las mejores tecnologías (tecnología militar, pero también en el ámbito de las comunicaciones) y el aparente dominio del sistema democrático (y liberal) según avanzaba la década de los setenta, el agente productor de miedo dejó de ser lo humano para centrarse en lo tecnológico o en los productos de la tecnología. El problema es que la tecnología y sus desechos eran usados como comodín, y según se agotaba la década de los setenta los argumentos fueron volviéndose más frívolos, absurdos en su resolución, e irrespetuosos hacia los planteamientos con los que arrancó Warren: el monstruo también sufre y puede ser hasta heroico. Ahora lo horrendo y lo terrorífico se habían convertido en meras anécdotas, en reflujos de máquinas, experimentos químicos o puertas interdimensionales, propicios para plantearse nuevos retos argumentales, pero a la postre excusas bobas con las que resolvían relatos que poco aportaron.

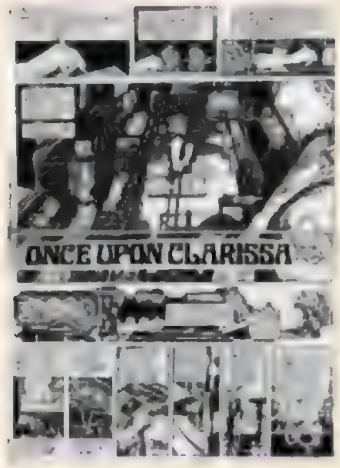
Cupieron algunas reflexiones pero pecaron de infantiles: En *Weird War Tales* nº 69 (noviembre de 1978) Niño dibujaba "The Day after Doomsday", con un magnífico acabado y con un final moralizante: el fin de la civilización lo marcó una plaga llamada violencia; en el nº 70 de esta misma colección publicó la historieta "The Lonely Road to Life", otra de guerra / ciencia ficción en la que el hombre se enfrenta a monstruos con un final irónico. Para DC, Niño no hizo mucho más: una historieta publicada en *Secrets of the Haunted House*, nº 19 (diciembre de 1979), y otra para *House of Mystery* nº 283 (agosto de 1980), historia de amor y bichos muy bien resuelta. Ambas pudieron ser materiales dibujados durante 1978; por su cadencia, eso parece. No volvió a cumplir este tipo de encargos para DC.

Desde el año 1979, estuvo Niño dibujando casi exclusivamente para *Heavy Metal* y para las revistas de Warren: en *Creepy* números 104, 105, 108, 112, 116, el 143 (ya en 1982), *Vampirella* nº 85, *The Rook* nº 1 y *1984* números 5 al 10. Cuando este último título fue cambiado por el de *1994*, Niño aportó una historieta casi para todos sus números hasta el 28. Y aquí fue cuando dio el do de pecho

como creador a la par que ilustró algunos argumentos que, pese a ser publicados en una revista de ciencia ficción, apuntaban hacia el nuevo modelo de horror que eclosionaría en los años ochenta.

Número 11 de la revista 1994 (antes 1984), con portada de Niño.

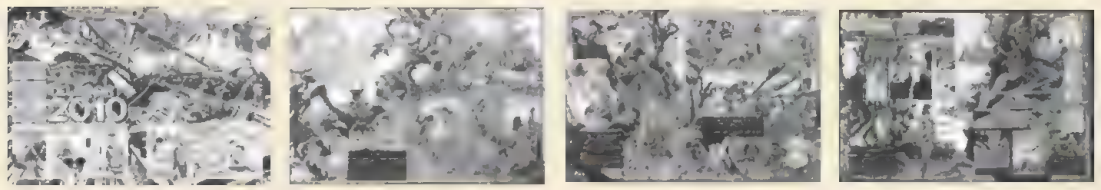
Verdaderamente, la ciencia ficción se había adueñado del género de horror. Tras el éxito inopinado de *Star Wars* en 1977, que trajo un montón de secuelas (aquí haciendo correcto uso del término) y la impresión que produjo la película de 1979 Alien, que era de horror en el espacio, en las revistas de Warren se cambiaron castillos por naves espaciales, y gótico por futuro. Por ejemplo, en *Creepy* nº 104 Niño ilustró "Keep Kool", un guión de Bob Toomey sobre un *psicoplasma* que materializaba los pensamientos y, por consiguiente, también las pesadillas. Era una historieta sobre robótica y psiquiatría que advertía de los peligros de la ciencia. En *Creepy* nº 105 se publicó "Always Leave'em Laughing", de Len Wein, otro guión de final bobalicón sobre payasos retirados de la circulación mediante la tecnología. En *1984* nº 5, de febrero de 1979, Niño dibuja una serie sobre un viajero dimensional enfrentado a peligros titulada *Timothy Sternbach,* algo abigarrada. En *Vampirella* nº 76 también es de ciencia ficción la historieta "Time for a Change", un guion de Nicola Cuti sobre una muerte incierta que amenaza a una nave y sus ocupantes; en este caso es digno de destacar el trabajo de Niño, que diagrama sin viñetas definidas, agrupando formas que recorren verticalmente cada página, y con las figuras flotando en distintos planos (aunque formando una sola masa) dispuestas unas tras otras dependiendo de la necesidad narrativa. Otro alarde narrativo sin precedentes.



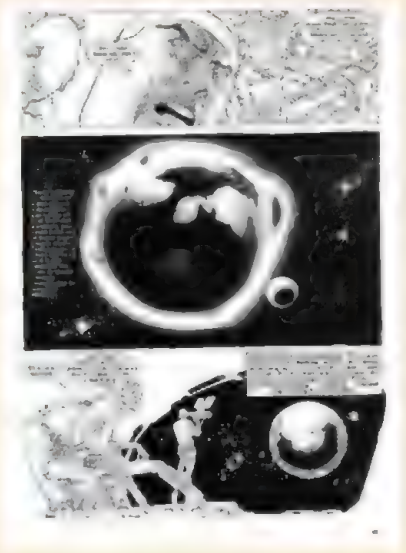
Las dos primeras páginas de "Once upon Clarissa", ya abatidas y fusionadas.

En estas publicaciones de Warren, Niño siguió evolucionando en su estilo e imponiendo sus criterios a la hora de planificar las historietas. Es dudoso que fuera de Bill DuBay, o alguno de los otros guionistas con los que colaboró, la idea de girar las páginas noventa grados para obligar al lector a leer la revista como si fuera el *Playboy*. Niño utilizó este método de forma acostumbrada (y algún otro colaborador de la casa le imitó), en algunos casos sin razón aparente y en otros para mejorar la plasmación final del relato. Este ejemplo lo tenemos en la escalofriante historieta "Once Upon Clarissa", que trata de una mujer cuyos miembros y órganos se han desparramado en un accidente y es mantenida viva mediante una gran máquina y tanques de sostenimiento vital para cada uno de sus órganos despedazados. La historia no hace sino presentarnos a la mujer para asegurarnos que esa monstruosidad "siente". Niño lograba convertir este guión simple (como todos los guiones de Bill DuBay lo eran) en un relato con atmósfera decimonónica, reminiscente del *Frankenstein* de M.W. Shelley haciendo un macabra analogía. El atractivo de la planificación era, ade-

más, significativo, porque la resolución longitudinal en vez de vertical permitía al lector hacerse una idea de la gran extensión de la maquinaria necesaria para mantener a Clarissa. Al igual que lo que cuenta, la obra en sí mismo parece viva, orgánica, puesto que la disposición de los elementos de lenguaje (cartelas, viñetas, imágenes de fondo, la secuenciación y la descripción gráfica de los pedazos de carne de la protagonista), se amoldan al tono desagradable y visceral que se buscaba. Esta cualidad de pergeñar la historieta con un toque "orgánico", intimando dibujo con guión hasta la carnalidad, nos permitió reconocer que Niño era más que un profesional de altura, era un creador. Él mismo decía que no le importaba lo inanes que fueran estos guiones de Warren, resueltos con una ironía burda, un juego de palabras o una broma final según se agotaban los temas generatrices de miedo en los setenta, él siempre se enfrentaba a la historia y resolvía la situación del mejor modo que podía o sabía hacer.



Dobles páginas de las historietas para *1984* números 7 (frialdad y asepsia) y 8 (primitivismo y sexo en la impresionante "Painter's Mountain")

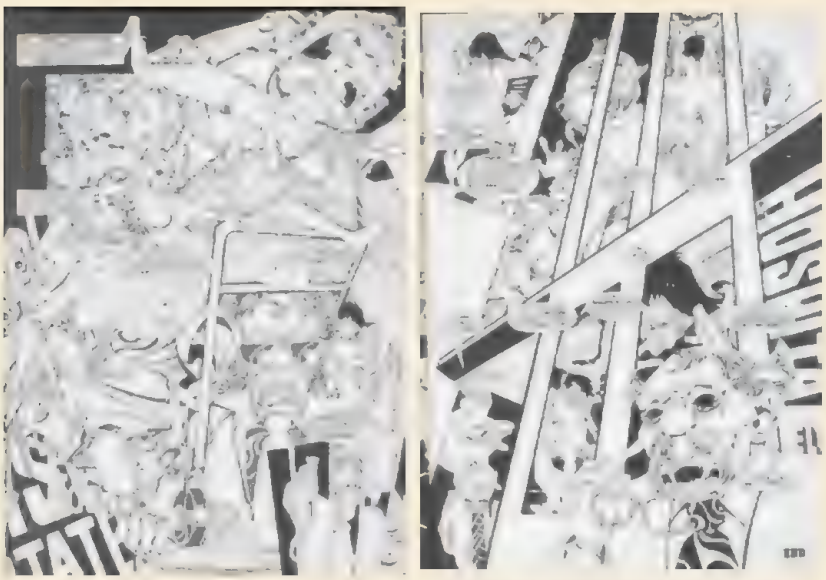


"Break even?"

Otro aspecto remarcable del filipino es que no le gustaba repetir un mismo modo de resolver gráficamente una historia. Cada guion lo trataba como algo nuevo, diseñando para él una ejecución diferente: con viñetas verticales, con viñetas giradas noventa grados, con viñetas ladeadas, con viñetas en abanico, con páginas dobles e inmersión de viñetas, etc. Esto es otro de los puntos remarcables de su labor. En la historieta "Painter's Mountain", en la que Dubay y Lewis nos hablan de una sociedad futura rendida al hedonismo cuyo destino se vislumbra oscuro, mejora el último modelo comentado. Niño diseña las páginas dobles de este cómic unidas por una gran ilustración de fondo, la cual no sólo cumple un papel descriptivo, también es un espacio narrativo que cambia y muestra escenarios distintos en función de lo que se va contando. Lo sorprendente es que Niño sitúa viñetas flotando sobre esta gran imagen, pero también las va fusionando de un modo subrepticio para generar líneas de lectura. Poco importa el churrigueresco acabado de sus páginas, la dirección de lectura se mantiene fluida y nos lleva de viñeta en viñeta y de personaje en personaje, bien que no siguiendo una suave línea sino en un zigzagueo constante y rebuscado, en algún momento enervante, pero que obliga al lector a recomponer la situación cada poco, a esforzarse por interpretar. Rizaba el rizo en "The Schmoo Connection", un particular homenaje a las inolvidables criaturas de Al Capp que se publicó en el nº 9 de la revista *1984* (X-1979).

Era una historieta de género negro sobre un suicidio cuya razón era una sustancia psicotrópica. En esta historieta las convenciones de lectura se fragmentaban en todas direcciones: viñetas albergadas en estructuras diagonales, personajes que se comban sobre elementos del escenario, cambios de escala tremebundos para

personajes que están apretadamente dispuestos unos junto a otros, viñetas encajadas en lugares inverosímiles y, en conjunto, una disposición en abanico de los elementos de la página que contribuía a generar una sensación de abigarramiento y superpoblación, que es precisamente lo que se pretende transmitir al lector.



Arriba, dos páginas de "Hole in the Head", historieta de Niño, para *Creepy* nº 108, en la que rompe con todas las convenciones de la perspectiva y utiliza estructuras para generar las calles entre viñetas. A la derecha, "Liason aboard a Skylab", incursión en el erotismo al que estaban siendo abocados todos los productos de Warren.

Niño siguió dando lecciones de narrativa a todos en sus siguientes trabajos, y a una velocidad de vértigo, porque durante el otoño de 1979 contribuyó con hasta 26 páginas de historieta en el mismo mes (publicó dos historietas suyas en *1984* núms. 7, 8 y 9). En *Creepy* nº 112 hizo fantasía heroica en "The Last Sorcerer", con buen arranque y atmósfera pero con final tonto, aunque de excepcional resolución, con las dobles páginas articuladas sobre grandes imágenes de fondo que son circulares (en alusión a ciertas pinturas japonesas). En *1984* nº 9, en "Break Even?", un argumento sobre un planeta cuyas constantes físicas son incomprensibles lo resuelve Niño con una nueva técnica de sombreado mediante aerógrafo para los cuerpos celestes y otra puntillista, inspirada en Moebius seguramente, para los personajes, con lo que se generaba un interesante contraste. En octubre de 1979 le vimos en *The Rook Magazine*, en "Bolt", un guión de Rich Margopoulos sobre la exploración en universos paralelos. Esta historieta va girando sobre sí misma, o esa sensación da, puesto que las viñetas están construidas a modo de aspas que cruzan las dobles páginas en furiosas diagonales (lo cual recuerda bastante a Kirby); esto implicaba que los textos también perdían la vertical y la horizontal, lo que contribuía a la sensación de falta de estabilidad. En *Creepy* nº 108, de junio de 1979, dibuja la obra "Hole in the Head", también sobre supuestos universos paralelos, que en este caso son debidos a la afección paranoide del protagonista. Niño "materializa" el problema dimensional del señor sobre el papel, disparando las formas en todas direcciones para generar impresionantes estructuras que sólo cabrían en la cabeza de un loco...

Entre las modificaciones que se iban percibiendo en las revistas de Warren según pasaban los años, a finales de los setenta estaba claro que la desconfianza hacia la tecnología o el temor ante los problemas mentales era el plato común, con los monstruos bajo el mantel; el aliño: el sexo. Y no sólo en *Vampirella*, también en las demás revistas, y Niño no daba la talla para el erotismo. En *1984* nº 6 dibujaba "Liason aboard a Skylab", sobre dos alienígenas haciéndoselo en un satélite humano, un guión estúpido que más que despertar la líbido obligaba a apartar la mirada ante los genitales de los aliens. Otro ejemplo lo vimos en la comentada "Painter's Mountain" (*1984* nº 8), donde la sociedad se abandonaba al sexo. Recordemos, en fin, que 1984 se convirtió en la revista de las series de chicas estupendas *Ghita of Alizarr*, fantasía "herótica" de Frank Thorne, y de *Herma*, una moza de muy buen ver dibujada por el gran Pepe González.

Niño dibujaba lo que le pedían, y siempre innovando. En *1984* nº 7 diagramó de un modo nada convencional "Teleport 2010", otra historia sobre dimensiones paralelas donde las viñetas flotantes y los constantes cambios del punto de fuga resultaban inteligentes y elegantes en la primera página; amén de que aquí aplicó una técnica de entintado nueva, rayando sobre gris. En el número siguiente, el toque distintivo de "The Whatever Shop!" fueron las viñetas en círculos y el monstruo final que, bueno... interesa a quien gusta de paralelismos: trata de alguien que hizo una máquina para transportar monstruos entre dimensiones con el fin de evitar conflictos bélicos internacionales. Faltaban cinco años para *Watchmen*.

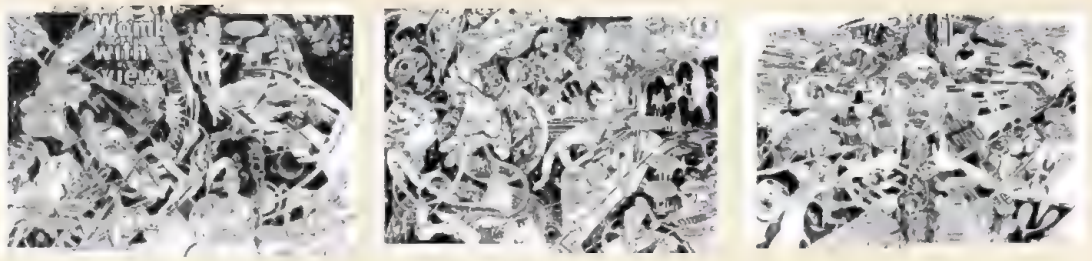
"The Whatever Shop!", con estructuras circulares y monstruos interdimensionales.

El repertorio de sorpresas seguía y seguía, porque Niño siempre sorprendía. En *Creepy* nº 116 introdujo a su hermano, Delando, en una historieta a cuatro manos muy trabajada en los grises, excepcionalmente aplicados y en composiciones complejas. En *Creepy* nº 125, en "Top Dog", cambió de registro para narrar una historia de gángsteres con silueteado plano y mediante grises. En *1994* nº 14 sigue con sus atrevidas dobles páginas de perspectivas entrecruzadas: "Womb with a View", un esfuerzo colosal para lo que se contaba ahí: que nacía un bebé. En *Vampirella* nº 85 dibujó sin viñetas "Lilywhite and Lavender", una locura de diseño con extrañas dobles páginas y estructuras tentaculares con claras alusiones religiosas (coronas de espinas, cruces), detalle éste que también aparece en ilustraciones del autor.

El desprecio por el *gutter* parecía haberse convertido en la marca de fábrica de este autor, sobre todo en sus realizaciones para *1984/1994*, que son las que le ocupan a caballo de los setenta y los ochenta. Nos referimos al espacio entre calles, del que él decide prescindir, arriesgándose a componer las "viñetas" (es decir, la estructuras narrativas mínimas con significado secuencial) con los contornos de sus personajes, con elementos del escenario, o con deformaciones, excrecencias o abultamientos monstruosos que no persiguen el fin de horrorizar sino el de generar "contenedores" para hacer fluir el relato. Esto ocurría en la historieta titulada "1894" (*1994*, nº 15, X-1980), en la que se narra un estado mental en descomposición, y seguiría sirviéndose de este sistema en lo sucesivo.

Alex Niño estaba revolucionando la narrativa de la historieta en las publicaciones menos adecuadas, porque las revistas de Warren iban a la deriva argumentalmente. Los guiones que dibujaba eran cada vez más insulsos y estúpidos. Un título que lo demuestra: "A**hole of the Universe" (traducible a la par como "Un agujero en el universo" y "Un gilipollas del universo"), insustancial guión de 1981 para *1994* nº 17, que gráficamente sin embargo es innovador: los personajes se convierten en viñetas y se integran con los fondos de las páginas, en una sucesión de paisajes estelares que sumen al lector en un vago mareo espacial. Inicia, a continuación, una serie de ciencia ficción, la de *Sigmund Pavlov*, cuyos argumentos resultan burdos a veces si bien su ejecución gráfica es portentosa. La serie de Pavlov, que se ofreció en los números 19, 20, 22, 26 y 28 de *1994*, a primera vista parece una traslación del universo sarcástico y melancólico de Stanislav Lem pero se queda en cortos relatos pueriles de robots espaciales que el filipino dibuja cada una siguiendo un modelo distinto y progresivamente más apabullante. "Young Sigmund Pavlov! Psycoanalytic Itinerant Extraordinaire!" (*1994*, nº 19, VI-1981) consiste en un juego de dobles páginas compuestas con dos masas de dibujo, una al margen sin fondo, sólo con figuras, y otra gran viñeta que ocupa el resto de la doble página, con un gran desarrollo, lo cual se ha querido comparar con las estructuras de los "mangas" primitivos de Hokusai. Y es cierto que Niño estaba demostrando mucha apetencia por estilemas y composiciones orientales, tanto japoneses como chinos, incluso por adoptar firmas caligrafiadas con su alfabeto. Otra congruencia con la cultura y la filosofía de sus vecinos orientales la advertimos en ciertos aspectos del taoísmo (la necesidad de concordancia en el caos, el diseño gráfico general en la página que "fluye", la equiparación de lo enorme con lo ínfimo, hasta llegar a la armonía). En las siguientes historietas que dibuja hallamos algunas claves para comprender esto.

Los increíbles cambios de registro de NIño: Con Delando en *Creepy* 116, trabajando con grises en *Creepy* 125. Abajo: Doble página espectacular para *Vampirella*, 85



La increíble "Womb with a View", en *1994*, 14. Todo son dobles páginas y ha desaparecido el concepto "viñeta" para pasar a ser "página de imágenes", todas ellas montadas adecuadamente con una narratividad fluida.

En la historieta aparecida en *1994* nº 22, de agosto de 1982, también titulada "Young Sigmund Pavlov! Psycoanalytic Itinerant Extraordinaire!", Niño dibujó una sucesión de tegumentosas estructuras, monstruos o escenarios, o las dos cosas a la vez, que se deslizaban a lo largo de las cinco dobles páginas de que se componía la historieta. Lo hizo conectando el dibujo, las figuras de una página con la siguiente, de modo que si se colocaban todas en sucesión horizontal formaban una imagen continua, una gran viñeta. Pero que, además, culminaba con un margen derecho que podía conectarse con el primer margen izquierdo, así que podía adicionarse consigo misma al culminar la lectura. La propuesta que hizo el editor a los lectores entonces fue delirante: si alguien se compraba al menos nueve números de la revista *1994* podía reunir por separado las dobles páginas necesarias para generar un "monstruo continuo" con al menos cuatro adhesiones, y circundar así su cuarto. ¡Y si adquiría más números, podría seguir hasta el infinito! Luego, advertía socarronamente sobre Alex Niño: "¡Quién sabe cuántas copias [de la revista] os va a hacer comprar la próxima vez!"[1] Lo curioso es que la historia no era nada del otro mundo, contaba cómo un sistema tecnológico permitía introducirse en el subconsciente y explorar todo tipo de entes imaginarios y deseos ocultos (representados con grotescas formas similares a cartílagos, tiras de piel, órganos, penes, pezones, vaginas y enormidades varias) y a la postre se plantean darle usos lúdicos y... turísticos.

Fragmento del montaje de todas las páginas de la historieta publicada en *1994,* nº 22. Clic para ver el montaje completo.

Esta "página infinita" nos pareció la *última locura* gráfica de Niño, la culminación de un proceso tendente a hacer de la historieta una formulación viva, orgánica, que trascendía el relato que estaba contando, el soporte que lo servía, y hasta el medio en el que se desarrollaba. O eso creíamos hasta que accedimos a las páginas de *1994* nº 25, de junio de 1982, en cuyo sumario se anunciaba la historieta dibujada por el filipino, titulada "The God of the Month". Pero en su desarrollo el título no se veía. Sólo aparecía si se arrancan las páginas de la revista y se montaban como un puzzle, dado que eso es cada página: una pieza de un gigantesco rótulo. El guión poco importaba aquí, el propósito de Niño iba más allá del argumento, de la revista donde se ofrecía y del lector incluso, al que parecía querer epatar a toda costa.

Tras estos sorprendentes experimentos, Niño dejó de sorprender en Warren. En *1994* nº 26 alojó una historieta titulada "Retard" bastante convencional en su dibujo, y resuelta con grises. También fue convencional, con un diagramado en 2x2 y acabado con grises, la de *Creepy*, nº 143. E incluso la siguiente entrega de la serie de Pavlov (*1994* nº 28) ya no mostraba páginas dobles siquiera, y aunque fue dibujada de un modo llamativo y efervescente, el guión era igual de absurdo.

No hubo más. Warren entró en bancarrota en 1983 y después del nº 29 de *1994*

no siguió publicando tebeos.

Foto de un montaje de las páginas de "The God of the Month" montadas para una exposición en Nueva York.

Con el cierre de las publicaciones de Warren sólo quedó un reducto para la experimentación en los cómics estadounidenses de fantasía y horror, *Heavy Metal*, que en gran parte se nutría de materiales procedentes de Europa. Los cómics de Marvel y DC iniciarían su propia reformulación del género, ahondando en sus héroes registrados, practicando una reformulación brutal de los orígenes y de las características de los personajes. Luego llegarían *Epic* y otras propuestas, pero se centraron en el *fantasy* y no tanto en el horror. Warren había dado al público un muestrario de los horrores desde el gótico clásico hasta el americano, pasando por una modernización del género que había culminado en el inicio de los ochenta siguiendo estos patrones:

- La ciencia, y su rama de aplicación la tecnología, se habían convertido en el referente de los argumentos de horror. Se había extendido ya prácticamente entre toda la población instruida la conciencia de la falta de libre albedrío, pero no dependiendo de la religión sino de lo que nos habían contado los científicos. Tras los estudios de Watson y Crick (la estructura de los genes) y los posteriores sobre la evolución de la cultura (la hipótesis de los memes) se llega a la idea generalizada de que nuestros actos y decisiones, y la misma evolución de la cultura y la sociedad está programada. De otro lado, los guionistas están diciendo a gritos que han admitido –al contrario que sus colegas de años atrás- la dualidad cartesiana, la disociación de mente y cuerpo con la idea siempre presente del funcionamiento neuronal (de ciertos tejidos surgen experiencias subjetivas y emociones). Ya no hay lugar para un horror emanado de la nada o de un miedo atávico: ahora el horror procede de un artilugio modernísimo, de un experimento médico, de un analizador de ondas cerebrales…

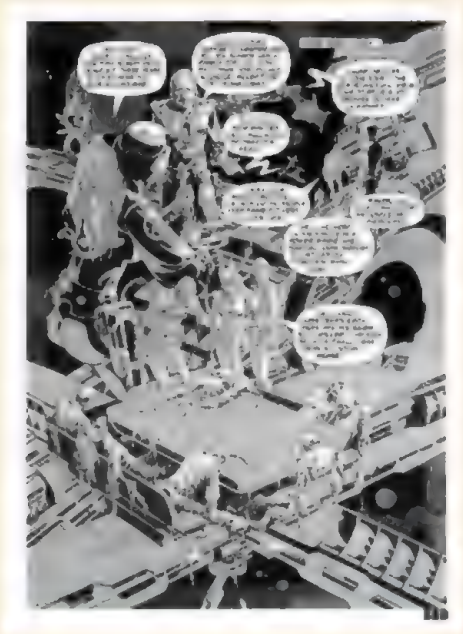
1994, 28, la ciencia como último reducto argumental.

- Un aspecto concreto de la ciencia se usa ávidamente como tema. Se trata de la idea de los universos paralelos, en la que se han mezclado con cierta alegría las teorías relativistas de Einstein (que tratan del alargamiento de la dimensión tiempo), con la famosa paradoja de Schrödinger (que versa sobre la simultaneidad de un hecho en dos tiempos, o más), y con el principio de incertidumbre de Heisemberg (que establece que la observación de un hecho cambia sus variables). Con estos tres elementos se construyen fantasías sin cuento que van desde los *multiversos* de DC a las *tierras infinitas* de Marvel y que permiten generar horror y monstruosidades hiperdimensionales en los cómics de Warren, como hemos podido comprobar al repasar los guiones de DuBay y otros. El público no sabe de mecánica cuán-

tica, ni del efecto de superposición, ni entiende realmente la teoría de la relatividad, pero eso no importa: ahora cree a pies juntillas que hay otros mundos ahí fuera y eso puede afectar a nuestro tejido existencial (no resulta tan extraño: ¿no creía antes en fantasmas?)

- Entrando en el ámbito sociológico, se percibe cierto tono de apatía en los guiones de horror que se publican en las revistas de DC, de Marvel o de Warren según se apagan los setenta. Esto llega por cien razones: la escalada nuclear no ha concluido, los conflictos bélicos son cada vez más cruentos, el proyecto pacifista fracasó y el ecologista denuncia más desmanes cada día, la carrera espacial no había dado los frutos esperados y la violencia parece ir en escalada (en las noticias, en los cines, en la televisión, en la literatura)... Si en los sesenta se insistía una y otra vez en la llegada del Apocalipsis, en la gran explosión, ahora se profundiza en las antiutopías, en el momento de "después de" ese punto caliente, lo cual resulta ser, invariablemente, un mundo desolado y sin esperanza. Cuando lo que se expone es una sociedad futura en paz, hipertecnificada y presuntamente feliz, se ponen en evidencia fallas del sistema terribles por las que se cuela la condenación de la humanidad. O su insignificancia.

- Desde la perspectiva política, se acusa una fuerte falta de confianza en la clase dirigente, en los líderes. En Europa han triunfado algunos proyectos de consecución de libertades, pero los idearios socialistas y comunistas (sobre todo el maoísmo) han revelado que no tienen las claves para lograr la utopía prometida. Así, se observa una tendencia hacia el conservadurismo según muere la década: en el Reino Unido, a James Callaghan le sucede Margaret Thatcher en 1979, tras el escándalo de Watergate, en EE UU al sucesor de Nixon, Gerald Ford, republicano como él, le relevó Jimmy Carter en 1977, pero a este le sucederá Ronald Reagan en 1981...



***Vampirella, 76*, el escenario es futurista pero el horror emana del interior de la mente.**

-En este mismo caldo de cultivo es ahora cuando toman fuerza las llamadas "teorías conspirativas", con cierta componente paranoica, que se hace colectiva por mediación de las telecomunicaciones y que va modelando una visión del mundo en la que el Estado, como ente administrativo, vigila y fiscaliza la vida de cada individuo. Esto procura un nuevo miedo. Si antes daban miedo lo Desconocido, Dios, las Bestias, los Espectros, lo Enfermo o Muerto, la Guerra, el Monstruo, la Ciencia... ahora también aterrorizaba el Estado. ¡Qué daño seguía haciendo el principio de parsimonia (la navaja de Ockham), ese que dictaba que se prefieren siempre las teorías más simples a las más complejas...!

Sorprendentemente, este modelo en el cual el Estado se erige como otro de los generadores de horror se irá transformando según discurre la década de los ochenta para provocar otro modelo en el cual la sociedad se libera de culpa porque concibe al Estado como padre proveedor. Lo cual desemboca en una sociedad infantilizada, sumida en el ocio (un tema que exige desarrollo más amplio y aparte). Lo que a nosotros nos interesa ahora es remarcar, para este bloque de reflexión, que muchas de las historietas de horror que se publicaron en la segunda mitad del los setenta se fun-

damentaban en miedos emanados de avances científicos (o mejor, tecnológicos) o de la misma mente (tras conocerse avances en medicina o psiquiatría). El protagonista de muchos de estos cómics resulta estar loco, o las pesadillas le infunden terror, el lector lo que observa es la forma de una paranoia, los trastornos psíquicos conectan a los personajes con otros mundos, etc. Esto lo hemos podido apreciar en varias de las historietas de Niño comentadas. Muy probablemente los guionistas pensaron en él para materializar estas historias sobre el papel habida cuenta de su facilidad para dibujar alucinaciones o criaturas en espacios también irreales.

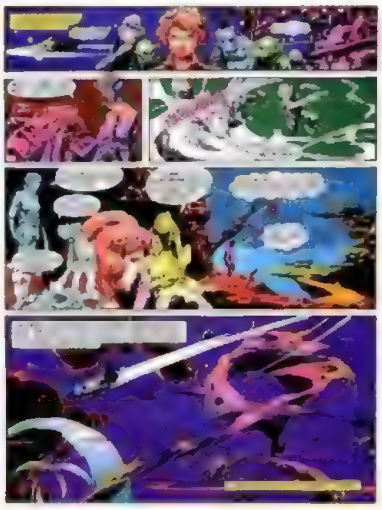
Esta conexión con las ciencias psiquiátricas está muy en relación con la pérdida de las certezas que se produce a finales de esta década. Hay más conocimiento sobre la estructura del universo y sobre las estructuras que nos soportan a nosotros, los humanos, pero todo ello se concibe en un marco de mayor incertidumbre, y si se ha aplacado el miedo a lo desconocido se ha incrementado el miedo a lo "incierto". ¿Cuál era peor?

TEBEOS EXTRAÑOS / EXTRAORDINARIOS Y DIBUJOS DE CINE.

El abrupto cierre de las publicaciones de Warren en 1983 dio al traste con los planteamientos profesionales de Alex Niño, que tuvo que buscar rápidamente trabajo en otras empresas para poder seguir alimentando a su familia. De 1983 y 1984 datan varias obras suyas en las que se apartaba del camino que le había llevado a los alardes *metahistorietísticos* de Warren: entintado de cómics de superhéroes. Así, la huella de niño es apreciable en los cómics *Blue Ribbon Comics* o *Shield. Steel Sterling* (ambos de Red Circle Productions, sello que quiso editar cómics con mano de obra filipina también, pero con poco éxito), o *Justice League of America*. Algo más interesantes resultaron sus intervenciones en *Omega Men*, serie para la que dibujó y entintó tres historietas y sendas portadas. Aquí volvió a poner en práctica el filipino el abatimiento de viñetas colocadas sobre una gran imagen de fondo y en su modo de entintar, algo más suelto, resultaba posible confundirlo con Walter Simonson, autor seguramente influido por Niño. Luego, Alex se encargó de cuatro *comic books* de la serie policiaca de DC *Thriller,* en 1984, sobre guiones de su colega en Warren Bill DuBay que fue seguramente quien le reclamó para esa labor. Había en estas páginas algo del genio del filipino, pero todos fueron trabajos alimenticios, que resolvió sin esforzarse en la planificación ni en la diagramación, y de hecho a finales de 1984 dejó de hacer cómics.

***Omega Men* y *Thriller*: simetría en portadas y diagramación caótica en el interior. Se muestran *Omega Men* números 16 y 21, y *Thriller* nº 9.**

Niño se había embarcado en otra aventura. Se trasladó a EE UU, con su familia en 1983 [2], un año que él había pronosticado como la fecha de su jubilación pero que fue el de su afincamiento en Los Angeles con la promesa de un nuevo trabajo: el de animador. Había intentado introducirse en esta industria sin fortuna antes, de la mano de Bill DuBay, su guionista en Warren, con el proyecto inconcluso *Soldiers of Fortune*, que no lograron vender y terminó siendo reconvertido para *Bold Adventures* (Pacific) tiempo después. Donde sí consiguió trabajo Niño fue en los estudios de animación californianos de Marvel junto con alguno de sus compatriotas que ya trabajaba allí, como Ernie Chan. Niño era el profesional perfecto para trabajar en el mundo de la animación: disciplinado, rápido, original, con inventiva e imaginación. Y desde el año 1986 comenzaron a aflorar sus productos en las pantallas. El primero, la serie de animación *Defenders of the Earth*, que juntaba en un mismo escenario a grandes héroes del cómic como Flash Gordon, The Phantom o Mandrake. Luego, probó suerte con todo tipo de producciones: la de muñecas infantiles *Barbie and the Rockets*, los *Bionic Six* de TMS Entertainment, una de fantasía llena de dragones titulada *Visionaries: Knights of the Magical Ligh,* la de personajes de animación infantil agrupados en *Cartoon All-Stars to the Rescue*, varias nuevas versiones animadas de cuentos clásicos dirigidas por los japoneses Toshiyuki Hiruma y Takashi Masunaga, algo para Hanna-Barbera (un episodio de *Johnny Quest*), hasta que en 1996 comenzó a trabajar para la todopoderosa Walt Disney. Entró en estos estudios como diseñador de personajes, escogido precisamente por su acercamiento a los estilemas orientales con objeto de trabajar en el diseño de conceptos y personajes del largometraje ambientado en Oriente *Mulan* (cinta de 1998).



"Alien in New York" para *Heavy Metal* (edición griega)**. Abajo, página de *Space Clusters,* de color inapropiado.**

En las *presentations* que hemos podido ver de Mulan, grandes dibujos con diseños de paisajes, escenarios y momentos de la acción, apreciamos a un Niño levemente distinto. Es el mismo dibujante nervudo, inquieto, pero también se muestra sinuoso, sorprendentemente delicado con las formas, elegante con las composiciones, que aquí recuerdan a lo más elegante del arte nipón. Su capacidad para el diseño, su lápiz envidiable y la destreza lograda con el pincel (ya era un maestro de la acuarela) le permitieron seguir en la empresa, y sus huellas pueden rastrearse en producciones posteriores de Disney: en personajes y fondos para *The Emperor's New Groove* (2000), *Atlantis: The Lost Empire* (de 2001) y *Treasure Planet* (2002)[3].

Durante estos últimos quince años del siglo XX, Niño volvería a caer en las redes del cómic en varias ocasiones. En unos casos seducido por los viejos amigos (así se explicaría la simpática y anecdótica historieta "Alien in New York", publicada en *Heavy Metal* vol. 7, 10 en 1984, sugerida por Preiss) o por las nuevas amistades que había hecho del ámbito de la animación. Así se comprendería el extraño cómic poblado por caricaturas, casi un *storyboard*, que elaboró para la publicación

CARtoons Magazine (nº 153, de abril de 1986).

Aparte de lo comentado, lo cierto es que Niño hizo pocos cómics en los ochenta, más alguna portada ocasionalmente (como en *Tales of the Mysterious Traveller*, para la agonizante Charlton, como en *Action Comics Weekly*, en 1988, de DC), pero los que realiza son espectaculares, y ninguno conocido en España, desgraciadamente. En 1986, DC lanzó el libro de historietas *Space Clusters* totalmente dibujado por Niño sobre guiones de Arthur Byron Cover, como número 7 de la colección por entonces denominada *Graphic Novel*. En 1989 aparecieron los cómics: *World of Young Master*, dos historietas para la publicación de Richard Corben *Den. Fantastic Adventures*, y el lanzamiento único *Alex Niño's Nightmare*. Merece la pena detenerse en ellos, porque todos contienen elementos de horror.

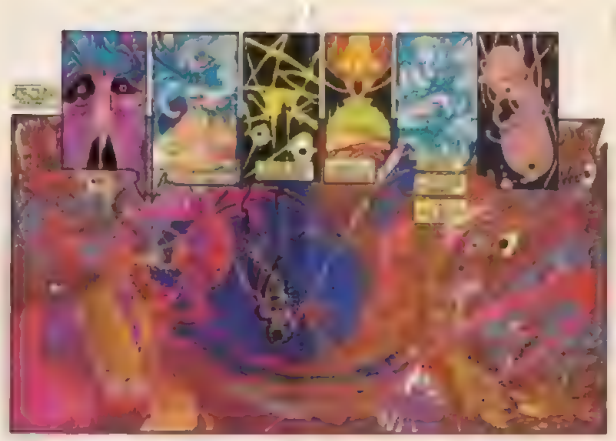
Arriba, dos muestras de "Demon Blade" para el lanzamiento de New Comics Group. En ellas destaca el tema escogido, y el tratamiento que en la historia Niño hace de las siluetas, que son usadas a su vez como viñetas. A la derecha, página de una historieta para el comic book *Den*, una obra coloreada especialmente y firmada en chino; una nueva personalidad de Niño.

Space Clusters era un libro de historietas de ciencia ficción sobre mecanismos de extradición alienígena en el que Niño hacía dibujo, tinta y color. Fue un trabajo fallido en el color, con mezclas de escala muy dolorosas a la vista, y daba la sensación de haber sido dibujado con cierta premura, pues no detallaba tanto el dibujo como en otras obras suyas. Con todo, lograba composiciones efectivas, como cuando los protagonistas se fusionan con metal, polvo cósmico y otras sustancias mientras viajan, consiguiendo unos efectos de sobreexposición muy logrados (p. 42).

En *World of Young Master*, colección que rescataba la inolvidable serie de Larry Yakata y Val Mayerik publicada por Warren en los primeros ochenta, Niño ponía imágenes a un argumento de Chuck Dixon. Se trataba de un cómic sobre un samurai con una espada mortífera por estar hechizada. Niño cumplía aquí, usaba el pincel chino y trabajaba mucho la silueta como contorno que contenía otros personajes y acciones, pero este efecto no lo dominaba lo suficiente, generándose aberraciones narrativas. Por otra parte, la obra no estaba bien acabada, y mal impresa por el sello New Comics Group. Una lástima.

Lo que hizo con Jan Strnad en 1989 para la colección de *Den* sí que resultaba interesante. En el nº 9, "The Drinkers of Dust" inauguraba un estilo nuevo de dibujar de Niño (otro más), muy facetado, en el que Niño utilizaba un color más apastelado y eficaz (recordemos que él había trabajado poco el color en los cómics, aunque sí en ilustración). Por entonces las influencias del arte japonés, y de su caligrafía, es mayor: numeraba las páginas con caligramas chinos / japoneses. La historieta dibujada para el nº 10 de *Den*, titulada "'s no angel" y protagonizada por niños, estaba resuelta de forma convencional, con un estilo muy suelto, y no estampó la signatura "Alex Niño", la firmó en chino.

Alex Niño's Nightmare fue un lanzamiento único de la editorial Innovation (en créditos, Innovative Corp.) que iba a ser el comienzo de una serie. La obra era completamente de Niño, en guión y en dibujo, y era otra de esas maravillas que se han visto demasiado poco a menudo. El hilo argumental era fino. Se trataba de un chapuzón en el inconsciente, donde todo lo oscuro se manifiesta y las pesadillas toman forma. Niño jugueteó de nuevo con las dobles páginas narrando lo mal que se pasa en sueños, el universo de la psique, escarbando en el verdadero miedo. El arranque era bueno pero la conclusión era manida, pues todo era un sueño de un tipo en tratamiento psiquiátrico. La serie iba a continuar con tres entregas más, pero no aparecieron. Ni tampoco los cuadernos de ilustración *Niño Visions,* que sí se anunciaban en este primer número. Lo interesante era la idea, un "superhéroe del sueño" que se mueve en atmósferas macabras... y en 1989. Suponemos que era el momento para plasmar estas incertidumbres en viñetas, porque al momento llegó *Sandman*.



Portada y doble página de Alex Niño's Nightmare. Las pesadillas siguen obsesionando al autor filipino.

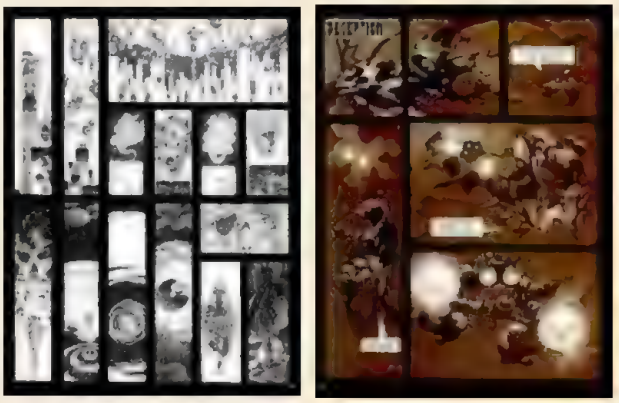
En los noventa, Niño retornó a las Filipinas. Había pasado catorce años trabajando en los EE UU pero deseaba volver a Tarlac con los cinco hijos que había tenido desde que contrajo matrimonio en 1963. Lo hizo en 1990, con la mala suerte de que al año siguiente, el 15 de junio de 1991 fueron víctimas de la erupción del volcán Pinetubo, la segunda mayor en importancia de las habidas a lo largo de todo el siglo XX. Él y su familia no resultaron heridos, pero su casa quedó sepultada bajo la lava. Su vivienda y todas sus posesiones: todos sus originales de pintura, ilustración e historieta, todas sus colecciones de *komiks* y de cómics y de *comic books*... todo.

Pero Alex no se amilanó y siguió trabajando. Hizo historietas también en los años noventa, alguna extrañamente especial para el mercado europeo, que se explicaría por la necesidad de trabajo, como la que le propuso Pedro Tabernero para el proyecto de *Relatos del Nuevo Mundo* (el libro *Americo Vespucio*, que se publicó solo en España en 1992, un trabajo resuelto con un color nunca visto en niño, desusado, que daba un aspecto ajado a la acción aventurera). Otra singularidad fue su respuesta afirmativa a la solicitud de Roy Thomas para que volviese a dibujar a Conan (en *Savage Sword of Conan*, 228, en 1994), y también resultaron raras sus participaciones para la revista que dirigían James Breitbeil y Joe Kingsley, *Frank Frazetta Fantasy Illustrated* (en los núms. 7 y 8, en 1999, dos historietas rutinarias y algo oscuras).

Los anteriores no fueron cómics de horror, incluso el de Conan estuvo trufado de

menos fantasía de lo que era habitual en su saga. El artista damnificado cumplió ambos encargos, los de Tabernero y Thomas con su especial versatilidad, aplicando en Conan un entintado sucio, que no dejaba claro cuál era el primer plano y cuales los escenarios, pero resolvió bien la historieta ensayando algunas páginas fusionadas por sus márgenes que confirieron cierta unidad al conjunto de la acción bárbara. Un trabajo muy suelto, con un buen estudio de planificación, casi manga en el tratamiento de la acción, aunque en exceso abigarrado. Y su Conan no convencía, por su rostro entre achinado e indefinido.

Para el nº 7 de *FFFI* hizo Niño la portada, una de ellas, que firmó en chino. La historieta para este número, titulada "...just passing by!", estaba resuelta en blanco y negro (reproducida de un lápiz en alto contraste) y con un estilo disparejo de todo lo que había hecho hasta la fecha (otra vez). Era una historia de horror en la que el personaje principal se enfrentaba a monstruos en lo que parecía otra alucinación. Los guiones de Niño parecían hallar un tronco común en estas constantes: las pesadillas, las frustraciones, sus temas frecuentes pero con un estilo nuevo a cada oferta. Si esta historieta parecía de ascendencia *moebiusiana*, la titulada "Deception...!", que se publicó en el número siguiente iluminada escasamente con un color sepia, debía bastante a Frazetta.



Arriba, dos páginas de los números 7 y 8 de *Frank Frazetta Fantasy Illustrated*. Abajo, doble página de *The Savage Sword of Conan the Barbarian*, 228.

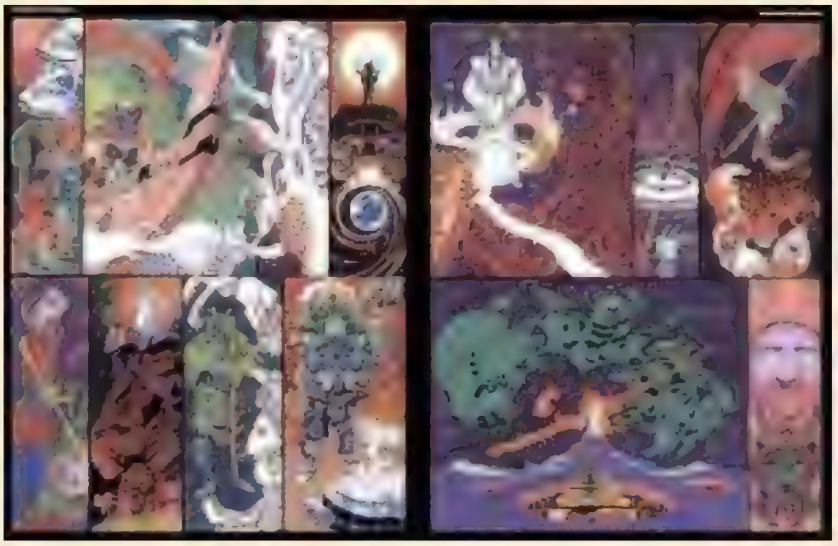
En el siglo XXI, Niño ha seguido dibujando cómics, algunas colaboraciones de carácter alimenticio y otras de gran interés. Entre sus labores hallamos: varias entintaciones, un número de superhéroes al estilo *amerimanga* en 2003 titulado *Sunn*, una miniserie titulada *God, the Dislexic Dog,* en 2004, otro encargo inusual de Tabernero para la también peculiar publicación sevillana *Osinvito*, en 2005, la adaptación de Jack London *The Call of the Wild* en 2006, y en 2008 la serie de zombis *Dead Ahead*, para Image.

Para elaborar la serie de ciencia ficción *God the Dislexic Dog* (Bliss on Tap Publishing, 2004), fue convocado por amigos que había hecho durante sus años dedicados a la animación. Los guiones para esta serie de cuatro *comic books* eran de un técnico de sonido en películas de animación, Brian Phillipson, y de su hermano, el fondista Phillip Phillipson, que había trabajado con Niño en varias producciones cinematográficas. El dibujo de la obra es también de los Phillipson, puesto que Brian había hecho los bocetos de toda la historia y Niño se limitó a acabar el dibujo y a entintarlo todo en blanco y negro. Se trataba de un relato sobre el fin del mundo pronosticado por los mayas en 2011, en el cual entran en liza dioses y demonios de todos los panteones; la solución a la crisis universal e interdimensional se halla en poder de unos monos y un perro. El guión era un disparate pero el trabajo del filipino resulta muy atractivo, por ser muy suelto, con esa forma de

entintar que había heredado de Moebius. Resulta curioso ver cómo el autor aporta algún detalle (la figura de Pavlov, hace protagonista a un alcohólico) y sobre todo cómo define los espacios, los lugares de reunión de las divinidades y cómo trata los espacios para que semejen una dimensionalidad distinta, superponiendo escenas y jugando con las transparencias. Y cómo dibuja la cara del mal cuando aparece... La obra merecía la pena sólo por estos subterfugios narrativos. En 2006 se lanzó una edición en libro y en color.

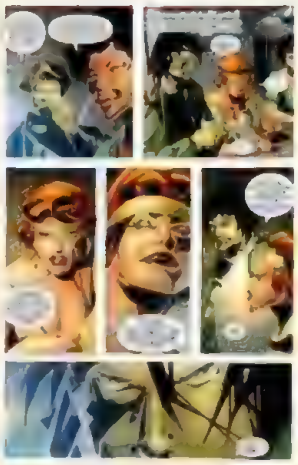
Dos páginas de *God the Dyslexic Dog*, de 2005. Religión y desmesura compositiva.

Osinvito llamaba más la atención por el formato del tebeo (de dimensiones gigantescas: 55,5 x 42 cm.) que por su realización. Quizá a Niño le atrajo de este proyecto, gestado en los noventa, el hecho de que se trata de una historia de samuráis, dado que se inspira en el pasado de la localidad sevillana de Coria del Río, donde hubo un asentamiento japonés en el siglo XVII y todavía quedan líneas familiares descendientes de aquella curiosa inmigración. Niño trabajó aquella historieta aplicando color con alguna especie de rotulador y logrando un efecto desconocido hasta ese momento en su producción.



Doble página de la historieta para Osinvito, 4, obra de mero trámite pero cargada de tradición y religiosidad.

Su última obra hasta la fecha, *Dead Ahead* (sin tener en cuenta el libro publicado por Manuel Auad en 2008, *The Art of Alex Niño*, que no era un tebeo aunque reeditaba cuatro de sus historietas de los últimos años), fue publicada por Image como miniseie de tres cuadernos, incidentes sobre el tema de la invasión/epidemia zombi, uno de los argumentos recurrentes del horror en el comienzo de siglo (un decantado del temor a las pandemias, sostenido por el sida, la gripe aviar o la porcina, el mal de las "vacas locas", la gripe A, etc.). Y, como era de esperar, el guión de Dead Ahead es muy convencional: un grupo de humanos en una embarcación se percata de que la Tierra ha sido invadida por zombis, no importa el origen del mal, ni el destino del planeta, pero sí buscar la manera de cargarse el máximo de muertos en vida que pululan por todas partes.



Portada de *Dead Ahead,* 2, en la que se deja a las claras la colosal mostración de lo monstruoso en esta obra. A la derecha, una de las páginas de resolución muy floja de la historia. Abajo, doble página en la que personajes y lector se desentienden de las viñetas convencionales, que quedan arrugadas, destrozadas, atravesadas.

El tebeo es un festival *gore* y, si de eso se trataba, Niño era el mejor maestro de ceremonias. Se aprecia que el dibujo del primer número y parte del segundo es irregular, a veces descuidado en la caracterización de los humanos sanos, pero desde luego el filipino se vuelca con los descarnados. Cuando se pasa a la acción y a la desesperación, todo en el tebeo se deforma y miembros, trozos de carne y coágulos de sangre se desparraman a nuestro alrededor. El horror se hace vividamente real, las páginas dobles del final de cuaderno segundo, por ejemplo, son espectaculares, hasta el punto de poder afirmar que es uno de los tebeos más salvajes jamás vistos. En el número tercero, un continuo de muerte sin pausa, Niño dibuja sobre páginas de tebeo arrugadas, porque en realidad sus personajes salen de los límites "pactados" para contar la historia (las viñetas) y penetran en un mundo totalmente caótico. Los zombis les siguen y se desata la locura tanto en la acción como en la composición y diseño de las páginas. Hay muerte y sangre dibujadas en tantos planos que la sensación es de verdadero agobio, y los zombis entran y salen de las viñetas haciendo comprender al lector que "saben" que son viñetas, con lo que da la sensación de que en algún momento pueden salir de "nuestro" tebeo. El nº 3 de *Dead Ahead* implica una recuperación del Alex Niño total: cada doble página es una construcción de trazados diagonales o arcos, cada superficie susceptible de poder narrar acaba ocupada por ojos, bocas o rostros, que no pertenecen a ese cuerpo sino que son "viñetas" de otros fragmentos de la ficción representada. Y luego, cada doble página se continúa en la siguiente, componiendo un enorme y alargado dibujo en el que se contiene toda la acción. La acción es desbordante y lo es en sentido literal, como hemos dicho, porque las vísceras, órganos y pus salpican al lector, casi sobresalen de la página, pero además Niño obliga a establecer bastantes niveles de lectura: el que siguen los bocadillos y los textos de cada página, por un lado, el que genera cada "viñeta" o imagen delimitada en una demarcación, por otro, más el que indican las imágenes en su composición axial, radial o fluida, en un nivel superior, y finalmente el que genera la composición de la doble página admirada u observada antes y/o después de la lectura de cada página (o ya en el caso extremo, el que generaría la lectura

del total de páginas o dobles páginas fundidas). Esto dota a la historieta de cierta densidad, mucho mayor que si se hubiera resuelto con una diagramación convencional en rejilla de viñetas, que desestabiliza el sentido del orden del lector y obliga al mismo a introducirse en los dibujos y los textos para poder seguir la acción. Si lee, entenderá el contenido de la historia, pero si no lee, se quedará con unas impresiones caóticas y extrañas que sólo tienen valor plástico.

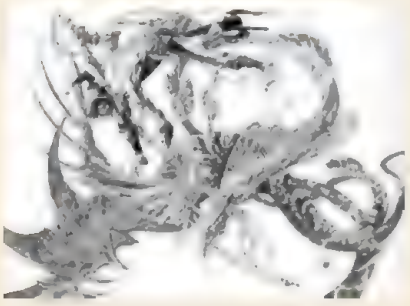
Esta capacidad de Niño para invocar la atención del lector no es demasiado habitual. La lectura del nº 3 de *Dead Ahead* asfixia e intoxica, pero seduce, porque exige al lector un mayor esfuerzo para sumergirse en esa corriente de imágenes –que ya no son viñetas- construidas por un autor que es un narrador a la vez que es artista y, a la par, transgresor (no se escapa al lector que los protagonistas no sólo atraviesan, apartan o tocan los bordes de las viñetas, también atraviesan la cuarta pared para corretear por un mundo que parece haberse convertido en un desplegable y que, siendo de horror, bascula entre lo ridículo y lo grotesco. Baste con ejemplificar esto describiendo la estructura narrativa de la antepenúltima página (que ocupa parte de una media página también organizada): la última acción la desarrolla un personaje, cuya silueta sostiene cartuchos de texto y bocadillos y onomatopeyas, pero también "contiene" a otros personajes que son los que le persiguen o, al mismo tiempo, los que están ante él cayendo bajo sus balas; está disparando el fogonazo y el rastro de la bala discurre por la silueta de su pierna destrozando dedos de los personajes "contenidos", la bala rebota en una estructura y golpea sobre el diente del mismo personaje en una viñeta anterior (y sobre una acción anterior en el tiempo), el fogonazo sube hacia el ojo en esa viñeta, y sale despedido hacia otro punto, por detrás de la silueta descrita, para impactar sobre un objetivo sito en otra viñeta en el lado opuesto de la página. Personajes, espacios, efectos cinéticos y de sonido, y tiempo, están comprimidos y desordenados en esta página entrópica, pero el efecto final es el perseguido por el guionista: en un esforzado y último intento, en el que el protagonista "ve" la opción que debe tomar, dispara entre los cuerpos de los zombis y acierta sobre su objetivo (repárese en la metáfora visual "donde pone el ojo pone la bala"). Y lo antedicho es la descripción de una "viñeta". Angustia pensar que hubiera que describir la "viñeta" que se forma con la unión de todas las páginas de la obra…

A la izquierda, doble página penúltima de la historia, en cuyo lado derecho observamos la construcción que se comenta en el texto (la silueta que dispara un rayo que rebota). A la derecha, fragmento del montaje de todas las páginas del nº 3 de Dead Ahead, otra "historieta monstruo" del filipino [clic para ver todo el montaje]

CONCLUSIONES PARA UN ARTISTA Y PARA OTRO MIEDO.

Los influjos primeros de Niño fueron, obviamente, los autores americanos que leía en la prensa (los eternamente citados Foster y Raymond, sobre todo este último, por lo que se refiere a cómo deslizaba los cuerpos o las masas del escenario a modo de barridos en las páginas dominicales), pero también otros como Al Capp (sobre todo en el comienzo de su carrera, y quién sabe si esto influyó en aquella

historia sobre los Shmoo en Warren), los ilustradores igualmente americanos de revistas y publicidad (los habitualmente recordados Franklin Booth o J.C. Leyendecker) y los autores locales, con la ineludible presencia de Francisco V. Coching, que había aprendido de los mismos maestros americanos. Durante su formación en el taller de Jodloman, Alex tomó lo mejor de todos los autores que por allí pasaron o vampirizó estilos y formas de los mejores que aparecían cada semana en los *komiks*, sobre todo de Redondo y Santos[4], aunque para un lector de ojo entrenado es obvio que tomaba asimismo elementos de los estilos de Yandoc y de Alcalá. Pero su labor destacó por encima de la de todos ellos rápidamente.



Frank Reyes, otro de los clásicos filipinos que influyó sobre Niño. Arriba, ilustración para *Orc's Treasure*, obra de los ochenta que demuestra el amor del autor por la floritura. Abajo, una ilustración del reciente libro *The Art of Alex Niño*, donde se puede rastrear a Berni Wrightson o a Franklin Booth, como influjos más obvios.

Un aspecto interesante del dibujo de Niño reside en la presunta confluencia de diferentes tradiciones de representación del mundo, puesto que Filipinas (como Malasia) fue una zona que pudo beneficiarse de los influjos europeos, americanos y asiáticos al mismo tiempo. Esto es cierto, si bien hay que tener en cuenta que por vivir en un archipiélago, los filipinos también pudieron haber sido un pueblo cerrado, fiel a sus tradiciones e inmunes a los influjos externos, como así ocurrió en Japón. No parece ser el caso, pues Alex Niño sí que ha reconocido el influjo de los grandes dibujantes americanos –primero a través de Coching, Velasquez, Redondo o Alcalá, pero luego coleccionó cómics de Harold Foster, Alex Raymond, Neal Adams, Jack Kirby, Steve Ditko, Berni Wrightson o Barry Windsor-Smith, según ha reconocido- y también el de algún europeo –Moebius, por ejemplo, cuya obra desconocía hasta que llegó a los EE UU-, y no ha negado su pasión por el arte pictórico de la caligrafía china y de la estampa japonesa, sobre todo el Ukiyo-e, manifestación artística que le atrajo mucho de adolescente y que ha mantenido en sus pinturas y en muchas páginas de historieta. Del Ukiyo-e Niño tomó esa necesidad de equilibrio en la imagen, por muy recargada que fuese: a cada trazo su fluidez, a cada masa su gravedad. También de los maestros japoneses (aunque pudo haber influjo del Art Nouveau en esto) extrajo el amor por el detalle y la floritura, lo cual se transparenta en las tramas manuales que aparecen en sus trabajos de los ochenta, resueltas con pinceladas apretadas que configuran una suerte de textura de mimbre. Paradójicamente, cuando se habla del Ukiyo-e, Niño no remite tanto a los siempre citados maestros Hokusai o Hiroshige como al malhadado Kitagawa Utamaro. Otra paradoja irónica: esta modalidad artística japonesa podría traducirse por "pinturas del mundo flotante", lo que parece aludir a la sensación ingrávida que Niño genera con sus viñetas diagonales o con las perspectivas cenitales sin recuadrar, pero al mismo tiempo el término "ukiyo" puede traducirse por "mundo doloroso" lo cual viene que ni pintado para describir el imaginario general de Alex Niño en su paso por los cómics, el que parecen expresar sus personajes retorcidos hasta la agonía.

En lo relativo a otros influjos… bien, Alex pudo haber estudiado a los grandes pintores de Europa, pero resulta difícil de ponderar la comparación que cierto crítico

de arte estableció con los pintores renacentistas, que fueron los primeros en estudiar el movimiento de las formas dentro de sus obras pictóricas y, por ende, el tiempo gráficamente representado. Es decir, la comparación de las composiciones de Niño con las de Fra Filippo Lippi se antoja rebuscada. Y también las que se hacen con otros autores de cómic que se caracterizaron por sus cualidades innovadoras, como McCay, o con los ilustradores del pulp E.K. Bergey, F.R. Paul o V. Finlay, que también quedaban un poco lejanos para el Niño que maduró artísticamente en Filipinas.[5]

"Autorretrato monstruo" de Niño. Obsérvese la acumulación de elementos, algunos sexuales, otros religiosos, otros tradicionales de filipinas y... la botella de ron sita al lado del autor.

En lo que sí acierta este analista es al subrayar dos características capitales de Niño: su preocupación por crear un grafismo de carácter "orgánico", que se ajusta a la historia que cuenta y que le "da forma" en función de su argumento, y en su negación de resolver los guiones de un modo lineal. Esto resultaba enormemente beneficioso para los guiones de ciencia ficción y para los de horror. En el caso de los primeros, porque Niño genera una sensación no ya de ingravidez según se leen sus cómics, también de pérdida absoluta de las perspectivas, con lo que la historia futurista se percibe como a vista de pájaro o flotando sobre su desarrollo. Por lo que se refiere al miedo, sin duda Niño ha sido el autor que mejor ha sabido dibujar escorzos de seres angustiados, hasta el paroxismo incluso, acentuando de este modo la sensación de terror que sentían, y también –y con permiso de Berni Wrightson, el maestro absoluto de la deformidad- el feísmo orgánico, de lo horripilante, de lo nauseabundo en grado máximo. Esto lo consigue mediante una sabia mezcla de ojos únicos, bocas de batracio y lenguas de ofidio, tentáculos y pelambreras mojadas, formas genitales subrepticias (Niño dibuja pocas mujeres, pero sí pezones, clítoris, vaginas disimuladas, etc.), y órganos humanos machacados. Esto último, su cualidad para representar la carne cortada, desmenuzada o triturada es lo que invita, en última instancia, al sobrecogimiento. En DC, Niño encandilaba con sus dibujos a los jovenzuelos lectores de cómics suspense y terror en los que sufrían hombres desesperados con sus miembros estirados por el miedo, y con algún monstruo o fantasma repentino y repelente. Pero en Warren decidió rizar el rizo de la grima con monstruos nunca vistos, con escenas de crudeza inimaginable en las que se combina sexo con asco. Y ha alcanzado el clímax de esta representación en la inenarrable pirueta estilística que es *Dead Ahead*, un tebeo sobre zombis en el que los trozos de carne salpican hasta al lector.

Niño adujo, en la entrevista que le hizo Amigo en 1979, que tanto sus monstruos

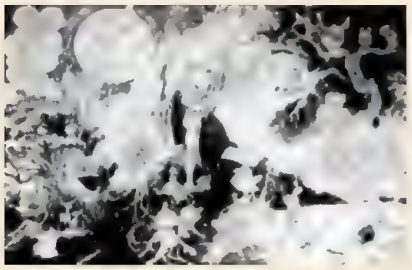
como sus alienígenas tenían varios orígenes, pero él bromeaba aduciendo que los extraía de sus frustraciones y de las impresiones que le habían dejado las gentes con los que había discutido. La afición por el alcohol del filipino ha llevado a pensar a algunos que sus deformes figuras y sus monstruosas composiciones podrían proceder de sueños etílicos o de la misma angustia provocada por las resacas; es arriesgado afirmar esto, más por cuanto no lo hemos podido contrastar con el autor, pero bien es cierto que el dibujante se ha representado a sí mismo junto a una botella de ron a menudo, o ha introducido tipos beodos en sus historietas, lo cual nos lleva a pensar que beber ha sido importante en su trayectoria creativa. A la única conclusión que se llega tras revisar su obra es que entre las razones que impulsan a Niño a dibujar cómo lo hace, alguna hay oscura u oculta, íntima. Algo que le impulsa a descolocar y deformar, pues sus aportaciones a la narrativa de la historieta son precisamente sus "rupturas": del eje óptico o de lectura (pasa de vertical a horizontal en función de la secuencia), de la diagramación (el viñetaje exento de calles), de la escala (el tamaño de cada personaje depende del momento del relato), de la perspectiva (cambiante, zigzagueante, en función del ritmo de lectura), de la secuenciación (la fluidez de la imagen puede superponerse a ella), o la planificación general (la doble página define uno o varios espacios, o una realidad narrativa en sí misma, o "su propia realidad narrativa" cuando aborda la *metahistorieta* o los experimentos compositivos). Esto sólo puede hacerlo un loco o un genio.

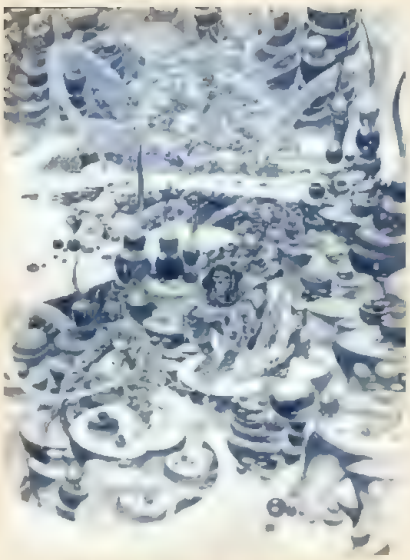
La revisión de la obra de Alex Niño nos ha permitido lanzar una mirada plural al desarrollo del horror, pues hemos atisbado su presencia en los cómics de otra cultura (la filipina) cuyo eje temático bascula entre la brujería y los demonios locales, y luego hemos comprobado sus formulaciones en la historieta estadounidense, de características distintas dependiendo del sello editor durante los setenta (el provocador Warren frente al más conservador DC). Habiendo revisado toda su obra, podemos hacer algunas anotaciones sobre la evolución del género en EE UU entre 1972 y 1982.

Niño mostrando una copia en blanco y negro de *Dead Ahead* nº 3 con todas sus páginas conectadas, en *Expocómic,* en 2009.

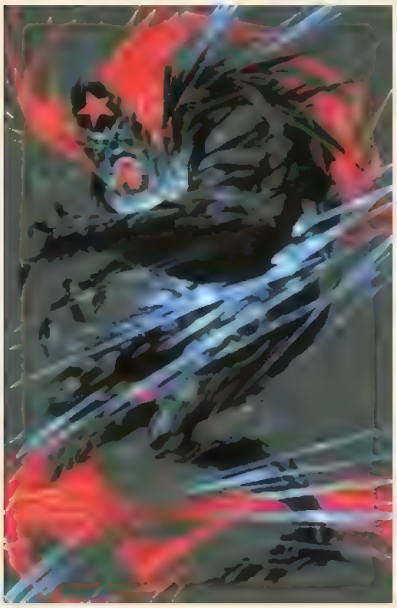
Los agentes productores de miedo con sensación de horror son similares en casi todas las culturas si acudimos a los focos primigenios. Hemos comprobado como en las Filipinas los relatos de miedo irracional se fundamentaban en ancestrales tradiciones, o mostraban como representantes monstruosos a seres pertenecientes al folclor. Durante los años sesenta sufrieron un tratamiento icónico que los representa como figuras "míticas": en el mismo paquete el lector recibía las representaciones animista y folclórica encuadradas en escenarios góticos, pero seguían mostrando el miedo a la muerte y a lo desconocido. En los setenta proliferaron en el cómic mundial ejemplos del miedo hacia el potencial mortífero del hombre, pero los editores estadounidenses de mente más abierta o progresista (Warren) plantean el horror mostrando la crueldad humana, el "monstruo inherente al hombre", de esta guisa convirtieron a los monstruos en héroes liberadores de los errores del mismo hombre. Por parte de los editores más conservadores (DC), los argumentos insistían en ideas similares, pero sin esa glorificación de lo monstruoso y sí repitiendo incesantemente el esquema de que el horror emana del castigo, como plasmación de la culpa del hombre por sus faltas. El paso siguiente era encontrar un agente sobre el que focalizar los errores de la civilización (asumido el sistema democrático como el más correcto) en la amenaza de lo nuevo: el miedo a la tecnología. Los setenta fueron los años de los mecanismos agresores, los robots vengativos, las razas alienígenas avanzadísimas que venían a practicar ritos an-

cestrales con los humanos (idea un tanto estrambótica, visto hoy). DC plantea estas ideas en series como *Space Voyagers*, por ejemplo, y Warren en la mayoría de sus historietas producidas durante la segunda mitad de la década, sobre todo con el arranque de publicaciones que ya no se formulan como "de horror" sino como "de ciencia ficción" si bien siguen ofreciendo historietas de horror al lector. La presencia de este tratamiento del género también se filtró en otros sellos y cómics, no en vano el triunfo del "monstruo tecnológico" o del "hijo de la ciencia" es el que mas adeptos ha obtenido: Spider-Man, Hulk, Daredevil, Captain America, Iron Man... todos, producto de experimentos científicos; y los mutantes son ahora atractivos al lector, sobre todo cuando aparecen los nuevos X-Men internacionales, con especial interés por la figura de Wolverine.





Arte reciente (y siempre en transformación) de Alex Niño. Arriba, diseño de un mural para un restaurante, resuelto al estilo tradicional. A la derecha, trabajo de suave acabado de la serie "Jelly Monster". Abajo, ilustraciones híspidas "Atomika Art" y la destinada para la portada de *Frankenstein Mobster,* de Image.



Este personaje es uno de los goznes que nos permiten comprender el tratamiento del horror en los ochenta y en los noventa, puesto que es un monstruo tecnológico pero también es un monstruo fabricado por una entidad suprahumana, una organización que halla respaldo en el Estado. Será esta entidad superior, última, la que canaliza los miedos a partir de los años ochenta, lo cual se aprecia en los tebeos de los estertores de Warren. Se ha pasado, desde el miedo a las figuras ancestrales al terror procedente de los monstruos iconizados por el gótico, y luego a ubicar al monstruo en lo más íntimo del Hombre para pasar el testigo, posteriormente, a la tecnología y a los fallos de la ciencia. El monstruo adopta una forma más poderosa y terrible cuando es el Estado el foco del horror, lo cual no deja de ser una vuelta a los orígenes (si entendemos esta entidad como la que "sustenta" a la sociedad), a aquellos terrores de los cuentos infantiles en los que los padres se comían a sus hijos.

Claro que todos estos planteamientos deberían ser motivo para una revisión más

atenta porque sólo se ha trabajado con una parte de los cómics publicados en los EE UU. Pero la presente alícuota debería servir para iniciar, desde estas hipótesis, un estudio más en profundidad de las transformaciones del género a lo largo de tiempo, que nosotros creemos muy imbricado con las transformaciones sociales. Su estudio tras el acontecimiento que puso fin al siglo XX, la caída del muro de Berlín en 1989, que es cuando las fronteras se repliegan y los intereses e intercambios se globalizan con ayuda de una red informática y virtual que implica la creación de un "nuevo mundo"... pues supuestamente generará "nuevos horrores". Será labor de futuros ensayos describirlos.

Niño nos ha permitido observar lo asideros a los que el horror como género se ha ido aferrando a lo largo de casi todo el siglo XX. Como en Filipinas existía un arraigo especial por el folclor popular y los miedos tribales, el horror atávico estaba representado en las historietas que dibujó Alex Niño cuando comenzaba su carrera. Aquellos cómics de miedo de los cincuenta y que allí persistieron durante los setenta, se fundamentaban en miedos a lo desconocido, a lo que ni la experiencia podía sortear y sólo hallaba consuelo en la religión. En Filipinas, a la llegada de los sesenta, comenzaron a incorporar a sus historietas los llamados mitos del horror gótico, sofisticados paquetes icónicos que recogían la esencia de los temores atávicos para modelar figuras reconocibles (el licántropo, el vampiro, el hombre reconstruido, el cadáver andante). Cuando Niño dio el salto a los EE UU y comenzó a trabajar para DC en los primeros setenta, siguió dibujando temas similares a los descritos, pero con una perspectiva nueva: el origen del horror se encuentra en el propio individuo, no en un agente externo. Estos miedos que representaba Niño a las mil maravillas se disfrutaban, además, con la constante moralina de lo punitivo: el horror sobreviene contra aquél que peca. El horror que se practicaba en Warren a finales de los setenta, en el que descuella Niño especialmente, tiene otro foco: los enigmas de la tecnología y de la ciencia, y entre estos enigmas se hallan los de las ciencias psiquiátricas, que han descubierto una mina insondable de horrores a los guionistas de cómics. Niño seguía siendo el mejor representante de pesadillas de su época, así que fue quien mejor ilustró estos cómics hasta que la empresa quebró y los representantes del miedo se dispersaron por los cómics de superhéroes hibridados con sus villanos (o con los mismos héroes según transcurría la década de los noventa). Las escasas aportaciones al cómic del filipino en la primera década del siglo XXI no nos permiten obtener teorías acerca de la evolución del género salvo por dejar constancia de la hipertecnificación de escenarios y personajes, y de la desmesura en la violencia y en la puesta en escena.

NOTAS:

[1] Anónimo (1982): "Paper your Walls with psychedelic Schizophrenia!", en *1994*, 26.

[2] Es falso que Niño se trasladase antes a los EE UU, como se ha indicado en varios textos. La fecha la aclaró el mismo Niño en la entrevista que le practicó John B. Cooke en 2004 (Cooke, J.B. (2004): "Alex Niño is Fearless", en *Comic Book Artist* vol. 2, 4, p. 96 y ss.)

[3] Datos de la IMdb: http://www.imdb.com/name/nm1123001/

[4] Cooke, J.B. (2004): "Alex Niño is Fearless", en *Comic Book Artist* vol. 2, 4, p. 98

[5] Todas estas comparaciones son expuestas en Hack, B.E. (2009): "Maidens, Moons and Monsters: The Imagined worlds of Alex Niño", en el sitio web del Kingsborough Community College, City University of New York, disponible en línea en este enlace.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- ALEX NIÑO Y EL NUEVO HORROR AMERICANO
- LA HISTORIETA FILIPINA DE HORROR

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "LAS INFINITAS PÁGINAS DE ALEX NIÑO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/
las_infinitas_paginas_de_alex_nino.html

FERIA DE MONSTRUOS. FACETAS DEL INFORTUNIO (SEVILLA, 07-IV-2010)

Autor: ANTONIO SANTOS
De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 15

Notas: A la derecha, imagen de la portada de la primera edición de esta obra en libro en España, la de Toutain, que destrozaba desde la cubierta el final de la obra.

FERIA DE MONSTRUOS. Facetas del infortunio

Un itinerante espectáculo feriante llega a una población centroeuropea dispuesta a ofrecer su número. Previamente, y saltándose cierto ritual, los espectadores que soportan el tormentoso día son *recompensados* con la tortuosa historia que impulsa esta decadente atracción por los caminos embarrados del Viejo Continente del siglo XIX.

Página de inicio de la obra.

LECCIÓN DE HUMILDAD

monstruo.
(Del lat. monstrum, con infl. de monstruoso).

1. m. Producción contra el orden regular de la naturaleza.
2. m. Ser fantástico que causa espanto.
3. m. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. m. Persona o cosa muy fea.
5. m. Persona muy cruel y perversa.
6. m. Versos sin sentido que el maestro compositor escribe para indicar al libretista dónde ha de colocar el acento en los cantables.
7. m. coloq. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades y aptitudes comunes.

Toda la fuerza de esta obra reposa exactamente en el dibujo de BERNIE WRIGHTSON, artista cruce entre FRANK FRAZETTA y WILL EISNER y, sin duda, debe ser paladeado en la 'versión' de 2005 de PLANETA DeAGOSTINI: en blanco y negro. Nos resulta evidente que esta declaración acaba de producir relámpagos y denuestos, que se prefiere la de TOUTAIN de 1984, en color (aunque fue la original, pues Toutain actuó como editor de la obra de Bernie entonces). Pero es que la dinámica de la lectura y su visionado la imprime Wrightson, que parece siempre superlativo cuando su obra (al menos, de este tipo) se lee en blanco y negro. Es barroca y busca infundir en la médula la barrena que producían en su momento los relatos de E. A. POE o los del afamado *BLACKWOOD´S MAGAZINE:* un terror gótico donde las sombras y lo presentido jugaban mucho más a favor del cuento que su contenido en sí. La atmósfera. El sus-

pense. Lo sospechado. Wrightson, en *Feria de monstruos*, además ha apartado el telón y ha acercado las candilejas al engendro titubeante plantado en medio del escenario, para que la devastación anímica sea total, afectando tanto aquello que nuestros sentidos/imaginación han intuido en la penumbra como lo que los ojos revelan al núcleo del cerebro: puro terror.

Ocurre esto en las páginas que LILA, la infortunada adúltera, corre por el inmenso bosque nocturno plagado de formas cuyas deformidad es tanto escondida como realzada por la espesura en la oscuridad. Hay ALGO en la penumbra, que gruñe y respira. Y el misterio lo hace todavía más espeluznante y formidable.

Edición de Planeta-DeAgostini, la última que se ha hecho de esta obra en España, en blanco y negro.

A la luz, queda un terror que produce no menos intoxicación pero, al menos, manifiesto, que además revela que bajo un caparazón pavoroso late un corazón bondadoso y las mejores intenciones esperan poder desbordarse con aquel o aquella que sólo les dirija una palabra amable.

Lila huya y encuentra el terror (edición de Toutain, en color).

Pero *Feria de monstruos* no va sólo de criaturas a las que la biología se la ha jugado de mala manera, otorgándoles una apariencia atroz o repulsiva; también es parábola que versa sobre la iniquidad que revisten nuestros "queridos monstruos" de bella factura, tanto física como emocional. Jones exhibe en el escenario la historia de VALKER (¿corrupción de "Walker", quizás, algo que encajaría con su carácter viajero?), el alto hombre oscuro de traza puritana, a lo EJÉRCITO DE SALVACIÓN, como un predicador itinerante lleno de la Soberbia Palabra de Dios y con un morral repleto de Biblias para municionarse propagando La Verdad por los caminos enfangados de una Europa postnapoleónica. Directamente, Valker no predica, no ametralla con inspirados versículos, la estampa habitual de tales sujetos: la forma como "evangeliza" es mostrando lo que puede hacerte el Criador cuando tiene un "día travieso", amputándote extremidades o dándote cabezas de más. En este caso, La Palabra es Verbo manifiesto y se mantiene incómodo ante la horripilada observación de los que han nacido "perfectos", aunque severamente decolorados por el pavor producido.

El *hombre alto* es, empero, un monstruo trajeado de suntuosidad que combate diariamente con el engendro que camufla bajo sus pías intenciones; el alcohol es

el catalizador que sublima al ser impulsivo, violento, intolerante, que guarda dentro. Es otra forma de trasgo (quizás más difícil de ver, tal vez hasta más tolerado, porque todos tenemos harapos de esa entidad bajo las costillas), uno "más social" que, en un arrebato etílico de locura, incendia el carromato hogar de los desventurados (aunque Jones detalla que, en verdad, ESE es el auténtico Valker).

Se presenta Valker.

Dentro se consume Lila, convertida en su esposa, que es otro tipo de "monstruo", uno de infidelidad conyugal, tal como lo entendería un control estricto de la observancia moral. Ha pecado; provocó el suicidio, por vergüenza, de su primer esposo, y se arrojó al albur del camino topando con Valker y las horribles criaturas que estaban malditas por mor de su apariencia.

Uno de "ellos", Deja.

El otro gran monstruo del que se habla en esta inquietante historia de fenómenos con tan impactante final es el Pueblo (no hablaremos de CELIA, para no reventar la historia, pero que encarna la deformación por la venganza). A este monstruo lo podemos vituperar de muchos modos (y con razón), pero aquí tiene coartada. Aúlla apabullado con DEJA o PETIRROJO o los demás desafortunados engendros por culpa de su aspecto, pero es que en nuestro ADN está programada esa reacción hostil. Es un reflejo de la conducta. Jones, cuando esquematiza las biografías de los aludidos, critica el aspecto adverso del rechazo de la comunidad. Pero ¿él tendría un vecino cuyo abdomen contuviera dos cabezas? ¿O una vecina que parece un pariente de YODA, como Deja? Bordea un poco la hipocresía patológica de

esos "paladines" de los derechos humanos y la integración que vociferan en la televisión cuando sucede algún caso de racismo en un colegio, por ejemplo; pero luego descubrimos (y ellos también lo hurtan) que esos defensores acérrimos de la igualdad tienen a sus hijos en centros elitistas y conservadores, excluyentes.

El monstruo de la Sociedad también es denunciado como "abominable" porque, previamente a que Valker aparte el telón, se mofa de éste y de aquello que oculta en su carromato. Pero es una queja difícil de sostener. ¿Quién ha dicho que el ser humano sea compasivo? Lo imita. Lo pretende. Como mucho.

LA PARÁBOLA DE LA DEFORMIDAD

Pese a los intentos *moralizantes,* o *críticos,* que Bruce Jones acaparase en su magín al momento de escribir esta historia, su relato frisa lo ordinario/deleznable y de no ser por Wrightson muy poco recordaríamos, hoy día, de estas páginas, caso de no haber pasado desapercibidas. Incongruencias de alguien que ganó tres años consecutivos el premio al mejor guionista del año. A la edición que reseñamos aporta una introducción cuyo fraseo ya nos induce la sospecha de la sutil mediocridad de su relato. Apenas habla de los estímulos que le llevaron a hacerlo (aparte del favorito de este Scriptor: ganarse la vida, por dinero, las palabras estigmatizadas de toda reseña, evitadas como el virus del cólera; los autores no hacen esto por razones alimenticias, sino por "amor al arte", parece la consigna al redactar reseñas), sobre qué meditó, o cómo surgió: ¿estaba borracho; pilló salmonelosis; tuvo una teofanía…? Como mucho, habla de sus preliminares, que poco atañen al conjunto. Admite que divaga.

Retrato familiar de los protagonistas monstruosos de la obra.

Es Wrightson el ATLAS que soporta este Universo para que destaque y lo tengamos presente en el recuerdo llegado el caso de mencionar esta obra; al igual que el DR. ARCANE de su aún más famosa concepción, *LA COSA DEL PANTANO,* Wrightson reutiliza gran parte del elenco de los HOMBRES SINTÉTICOS que servían lealmente al médico/brujo del remoto castillo entre los Cárpatos. En estas planchas vemos "viejas caras conocidas" en el rol de seres que viajan con Valker mostrando a los "normales" lo afortunados que son de tener ese aspecto. Sus desdichas emocionales son secundarias ante una apariencia como aquella, que los haría decir: *"¿Y tú te quejas? Tengo tus problemas y, ADEMÁS, este aspecto aterrador."* Jones ha intentado recordarnos que, en el mundo, hay otros que lo pasan aún peor, recurriendo a esta apabullante galería para fortalecer su alegoría. Pero el ser humano es ingratamente olvidadizo y egoísta, y su aparente "denuncia" queda "descalificada" al sacar engendros que, de espantosos, no pueden existir. Dan la vuelta al horror. Se transforman en esto: viñetas metafóricas.

RECAPITULANDO

Pese a esto, clásico dentro de la obra de Bernie Wrightson con el cual debemos hacernos a fin de deleitarnos con el trabajo de sombras y detalles macabros que nos recuerdan las ilustraciones de DORÉ o CRUICKSHANK; en *Feria de monstruos* podemos adivinar las trazas que Doré imprimía cuando su talento describía criaturas anormales o fabulosas. Wrightson ha tratado de capturar ese ambiente decimonónico (que destacará aún más cuando aborde la ilustración del libro *FRANKENSTEIN)* donde las sombras de ciertas noches hacían más pavoroso al monstruo de lo que en verdad era (*EL PERRO DE LOS BASKERVILLE*).

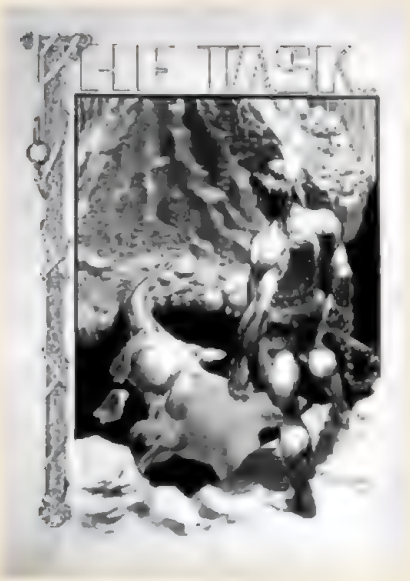
El Frankenstein de Wrightson.

Deliberadamente, como Bruce Jones, hemos eludido mencionar la película de TOD BROWNING; lo hacemos conscientes del considerable número de otros articulistas que pagan este peaje; el lector, sin duda, es el párrafo que siempre espera leer cada vez que se efectúa reseña sobre esta obra. No contribuiremos con nuestras palabras a la estática general al respecto.

La edición que hemos valorado adjunta tres relatos cortos de un "Wrightson primerizo", en los que estaba "haciendo mancuernas" para ponerse a la altura de las planchas de *Feria de monstruos*. "UNO DE MÁS" tiene el reparo de ser un poco una historia hecha a empujones; va de un tipo con tres brazos que, en una reyerta con el estúpido del bar (en los bares hay más de uno, siempre), lo mata, y emprende la huida. Bien: el médico que asistió a este parto, ¿no reparó en la anomalía y procuró subsanarla? Parecía fácil, no comprometía órganos vitales.

... a menos que este hombre de tres brazos procediera, como sus verdugos, de una comunidad donde tener una extremidad u órgano adicional fuese habitual...

"LA TAREA", el siguiente relato, parece una historia apócrifa de CONAN, un periodo en que sus travesuras le llevaran a ser condenado a exterminar cinco monstruos usando un hacha embrujada que le amenaza con arrancar el brazo si desobedece el encargo. El giro al final del relato, accidentalmente, lo encadena con *Feria de monstruos*.



Primera página de "La tarea" en su versión original.

"NOSFERATU", brevísimo (dos páginas) cruza la novela DRÁCULA con la película de MURNAU y pone colofón al tomo, donde sigue destacando el relato principal por las ondas "terrorifisónicas" que las viñetas de Wrightson producen en el espíritu.

Pero no queremos cerrar la reseña sin hacer una somera disquisición sobre el "terror" y sus gradaciones. Evidentemente, cada persona acepta un grado distinto de "terror". En *Feria de monstruos*, vemos que depende del ambiente y el suspense para subsistir; de las sombras, susurros y eso que hemos creído ver u oír. Pero un

vistazo a la cartelera nos hace notar que el que predomina es el GORE (el género, aunque AL GORE también encarna otro tipo de terror). Sangre, tripas y asesinos desfigurados que matan desde los sueños son los elementos del terror actual. En ese contexto, *Conan* es terror: con frecuencia topa con un monstruo espantoso que destruye apilándolo en montañas de casquería, ¿no?

Wrightson "procedía" de WARREN, cuya producción venía a ser el relevo de los *TALES OF THE CRYPT* sacralizados por el bombardeo de WHERTAN y ahí (en ambas publicaciones) se combinaban ambos aspectos del terror: el que surgía del miedo a ser enterrado vivo (que parece ser aquejaba a Poe) y la efusión de vísceras vendidas como salchichas.

Portada de la edición neerlandesa de 1997.

¿Qué es el terror? ¿Cuál es su grado de tolerancia o influencia? Las historias de H.P. LOVECRAFT son de terror, pero ¿intimidan hoy día? Es obvio que, como con la comedia, hay una degradación del asunto. No se trata de producir escalofríos y desasosiego en el alma, tal como harían las interpretaciones de PETER LORRE o VINCENT PRICE, sino de impactar tan brutalmente que colapsemos en la butaca del cine.

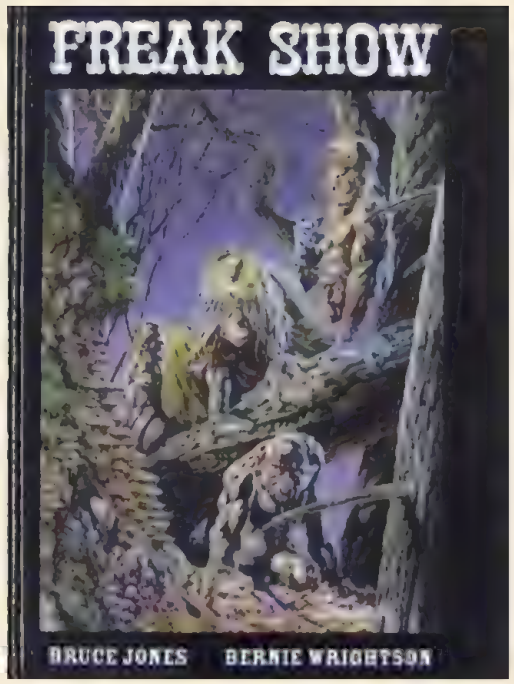
¿Esto es un exceso gratuito o meramente atiende a una elemental compulsión humana? Recordemos que, en épocas "más bárbaras", las ejecuciones no eran el "trámite burocrático" actual, sino una ordalía sádica de mutilaciones que pretendían satisfacer un afán del numeroso público asistente, so pretexto de "ejemplificar".

¿Hemos derivado ese anhelo de los patíbulos a las pantallas de cine? Parece ser que sí.

(A título personal: más me aterra el MR. BLONDE de RESERVOIR DOGS que FREDDY KRUEGER. El segundo es un disparate. El primero pulula por ahí ahora mismo.)

FICHA TÉCNICA
TÍTULO: FERIA DE MONSTRUOS
GUIÓN: BRUCE JONES
DIBUJO: BERNIE WRIGTHSON
EDITA (EE.UU.). IMAGE COMICS DESPERADO PUBLISHING IC., 2005
EDITA (ESPAÑA): PLANETA DeAGOSTINI, 2005
TRADUCE: EDUARDO LÓPEZ
RETOQUES, ROTULACIÓN, DISEÑO DE CUBIERTA: RIMBAU MUÑONES
REALIZACIÓN TÉCNICA: TRIOPTRÍA
FORMATO: TOMO TAPAS DURAS, 74 PÁGINAS, B/N.
INCLUYE LOS RELATOS: UNO DE MÁS, LA TAREA y NOSFERATU
INTRODUCCIÓN: BRUCE JONES
ISBN: 84-674-1752-8
P.VP.: 7.95 EUROS

FICHA TÉCNICA EDICIÓN TOUTAIN
TÍTULO: FERIA DE MONSTRUOS
GUIÓN: BRUCE JONES
DIBUJO: BERNIE WRIGTHSON
EDITA (ESPAÑA): TOUTAIN EDITORES, 1984
DISEÑO GRÁFICO: JOSEP MARTÍ RIPOLL
COORDINACIÓN DE LA EDICIÓN: JOSEP LLASTARRY y VICTORIA LLORENTE
FORMATO: TOMO ENCOLADO, 50 PÁGINAS, COLOR
ISBN: 84-85138-90-2
DLP: 32249/1984
P.V.P.: 550 PESETAS



Portada de la edición de Image, de 2005.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO SANTOS (2010): "FERIA DE MONSTRUOS. FACETAS DEL INFORTUNIO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/feria_de_monstruos_facetas_del_infortunio.html

BERNIE WRIGHTSON Y EL HORROR. EXPRESIONISMO DECIMONÓNICO (SEVILLA, 10-IV-2010)

Autor: JAVIER ALCÁZAR

Notas: Este trabajo de investigación sobre la obra de Bernie "Berni" Wrightson fue publicado en la revista "Flashback" en octubre de 2006 con motivo de una exposicion sobre el dibujante organizada para el Festival de Cine de San Sebastián. Su autor ha rescatado aquel ensayo y lo ha revisado y ampliado para su edicion en Tebeosfera. La imagen muestra una viñeta de "Jenifer", una de sus historietas más recordadas.

BERNIE WRIGHTSON Y EL HORROR. EXPRESIONISMO DECIMONÓNICO.

EXPERIENCIAS COMPARTIDAS CON EL GUARDIÁN DE LA CRIPTA, EL DOCTOR LUCIFER Y LA MUJER SIN CABEZA (LA INFANCIA Y LAS PRIMERAS INFLUENCIAS DEL ARTISTA)

"Pasaba la mayor parte del tiempo en los bosques que estaban cerca del cementerio (...) Solía mirar las fechas de las lápidas."
Bernie Wrightson, comentando su alegre infancia en una entrevista publicada en *Comic Book Profiles* #2, primavera 1998.

Primer dibujo público de Wrightson, aparecido en *Creepy* 9 (junio de 1966).

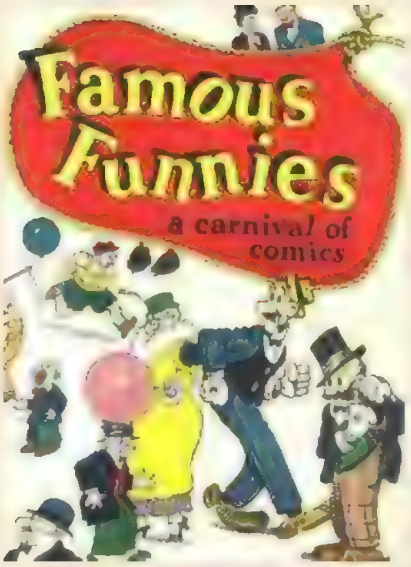
El 27 de octubre de 1948, una noche oscura y lluviosa poco antes de Halloween, el hospital Mount Sinai de Baltimore, en el Estado de Maryland, se conmocionaba ante el nacimiento de una nueva criatura, entre gritos de espanto de mujeres, niños y hombres aterrorizados por tal advenimiento... Quizás el nacimiento de Bernard Albert Wrightson no fue tan dramático, pero hubiera sido el punto de partida ideal para el hombre que más adelante sería conocido como el Maestro de lo Macabro.

Poco se imaginaban sus padres, Bernard y Bertha, unos fervientes católicos de origen ruso (él) y polaco (ella), que con el paso del tiempo su hijo se convertiría en un famoso e idolatrado artista. No existían antecedentes en la fami-

lia, y el entorno no se puede decir que fuera muy propicio para tal fin. ¿Qué factores influyeron en la mente del pequeño Bernie para que decidiera dedicarse a ello? ¿Hubo algún motivo por el que se decantara principalmente por los temas terroríficos?

La profesión de sus padres no estaba muy próxima al dibujo. Trabajaban en una fábrica que producía material para conservas y embotellados, Crown, Cork & Seal. Cuando la empresa cerró, su padre comenzó a trabajar en una fábrica de acero hasta que ésta quebró, pasando a ocupar un puesto de conductor de autobús en la compañía local de transportes hasta su jubilación. Su madre trabajó como secretaria en diferentes empresas y oficinas. Poco espacio quedaba para la recreación artística cuando era necesario trabajar todo el día para poder llevar algo de comer a casa. Como es de suponer, Bernie fue sometido a una estricta educación católica, cursando sus estudios en la Holy Rosary Catholic School primero, y posteriormente en Our Lady of Fatima cuando su familia se trasladó a los suburbios. El hecho de ser hijo único, además con escasa capacidad económica, le llevó a desarrollar una gran imaginación. Esta gran inventiva, junto con las diversas influencias externas, marcarían el resto de su vida.

Entre esas influencias externas cabe destacar una fundamental, que remarcará Wrightson en las diferentes entrevistas que se le realizarán a lo largo de su carrera: los cómics de EC.



El primer cuaderno de historietas en EE UU.

La editorial EC fue fundada en 1945 por Maxwell F. Gaines, uno de los pioneros en el mundo de la historieta en Estados Unidos, que editó en 1933 el que es considerado el primer *comic book*, *Funnies on Parade*. Gaines intervendría también en la publicación en 1938 del hoy fundacional *Action Comics* #1, donde aparecía por primera vez el primer superhéroe, Superman. Tras diversas sociedades fundó la editorial EC (siglas de Educational Comics) que comenzaría publicando los títulos *Picture Stories from the Bible*, *Picture Stories from American History*, *Picture Stories from Science* y *Picture Stories from World History*, convencido del potencial educativo para la infancia que tenía el cómic. Un trágico suceso cambió la historia de la empresa. En 1947, Max Gaines falleció en un accidente de lancha, heredando su hijo, William M. Gaines, tanto la editorial como los títulos que en ella se publicaban. William decidió cambiar el rumbo de la compañía introduciendo nuevas series con temáticas drásticamente diferentes, que tenían como base aventuras ambientadas en el Oeste, historias de amor o relatos policíacos, menos "educativas" que las que originalmente publicaba la editorial, pero sin duda mucho más atrayentes para los potenciales lectores. Pese al moderado éxito, Gaines decidió, junto a su guionista y dibujante Al Feldstein, lanzar una nueva serie de títulos (denominados por el mismo Gaines como "new trend") basados en los seriales radiofónicos de misterio de la época, que constaban de capítulos autoconclusivos que eran presentados por un anfitrión. Imitando este modelo, los números 15 y 16 de *Crime Patrol* incluyeron relatos de terror presentados por The Crypt Keeper (el Guardián de la Cripta). Tal fue el éxito de este experimento, que *Crime Patrol* cambió su título en su número 17 por el de *The Crypt of Terror*. En el mismo mes (abril-mayo de 1950) apareció también *The Vault of Horror* #12, siguiendo la numeración de la serie *War Against Crime!* Estos títulos llegarían a ser míticos y marcarían a toda una generación de

aficionados, que seguían con fervor los relatos del Guardián de la Cripta en *Tales from the Crypt* (nuevo título de *The Crypt of Terror*), el Guardián de la Bóveda (Vault Keeper) en *The Vault of Horror* y la Vieja Bruja (Old Witch) en *The Haunt of Fear* (título aparecido en mayo-junio de 1950 siguiendo la numeración de *Gunfighter*).

Cómics de EC con obra de los autores que influyeron sobre Wrightson. Arriba: Ingels en *Crime SuspenStories*, 15. Abajo: Craig en *The Haunt of Fear*, 18.

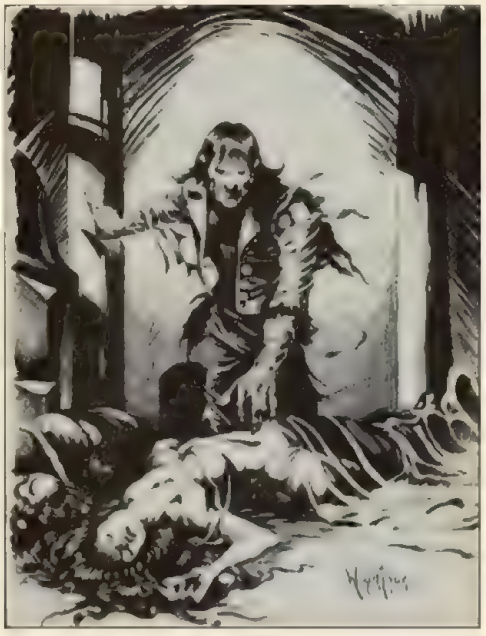
Varios títulos se añadieron a esta trilogía básica: en mayo-junio de 1950, *Weird Fantasy* y *Weird Science*, que al llegar ambos al número 22 se unificaron bajo el título *Weird Science Fantasy*; en octubre-noviembre de 1950, *Crime SuspenStories*; en noviembre-diciembre de 1950, *Two-Fisted Tales*; en 1951, *Frontline Combat;* y por último, un título humorístico, *Mad*, en octubre-noviembre de 1952. Casi todas las colecciones tuvieron una acogida y un éxito espectacular, lo que en parte motivó los desastrosos sucesos que tuvieron lugar en 1954.

A mediados de los cincuenta se desató una campaña en contra de los cómics de terror. El doctor Fredric Wertham, psicólogo criminalista, había adquirido cierta notoriedad tras la publicación del libro *Seduction of the Innocent*, en el que achacaba a los cómics la responsabilidad de gran parte de la criminalidad existente por su influencia negativa en las mentes infantiles y juveniles[1]. Tal fue la conmoción pública de estas declaraciones (y otras similares de supuestos "especialistas"), que se llegó a crear un subcomité del Senado para investigar los hechos, que llevó a declarar como testigos a muchos de los autores que participaban en estas publicaciones y al propio William F. Gaines. Para evitar daños mayores, las grandes compañías llegaron a un acuerdo, creando un código de autocensura y un órgano regulador, la Comics Code Authority, que imponía condiciones imposibles de cumplir para la mayoría de las publicaciones de EC, determinando el fin de las publicaciones de terror. También el fin de una época.[2]

Wrightson asistió, en sus inicios como lector a los seis o siete años, al ocaso de los cómics de EC, pero evidentemente no fue consciente de tal hecho. Acudía con sus amigos todas las tardes entre semana y todo el día los sábados a una tienda de dulces y caramelos cerca de su casa. Allí tenían una pared repleta desde el suelo hasta el techo de cómics, que se podían comprar y alquilar. Bernie no tenía suficiente dinero para comprarlos, así que por

dos centavos los alquilaba y leía junto a sus amigos, compartiéndolos con toda la pandilla[3]. Tenía especial predilección por los tebeos de EC, y sobre todo le gustaba hojear el final de la historia, donde se encontraba la parte más macabra y llamativa.

Todos los artistas que colaboraban en EC eran queridos por los lectores, y esto incluía a Wrightson, pero de entre todos tenía sus preferidos: menciona en las entrevistas algunas de las historietas o de las portadas que recuerda, entre ellas la de *Tales from the Crypt* #43, obra de Jack Davis, en la que un hombre es lanzado al vacío desde un avión, amordazado y con las manos atadas a la espalda, o la de *Haunt of Fear* #27, de Ingels, en la que un anciano sale de su cabaña para observar, aterrado, cómo una huesuda mano sale de la tierra. Bernie Krigstein quizás fuera su autor menos apreciado, debido a su grafismo menos artístico, más centrado en la narración. Para Wrightson, uno de los puntos fuertes de los cómics de EC era su rígida estructura, teniendo que adaptarse los dibujantes al esquema que ya venía impuesto por el guionista (en la mayoría de los casos, Al Feldstein); en manos de otros autores menos capaces, el resultado hubiera sido una monótona sucesión de viñetas, con una dudosa supervivencia del formato, pero en manos de Davis, Ingels, Craig y compañía, el resultado fue memorable, lo que los engrandece aún más[4].



Dos trabajos del novato Wrightson, de 1968, arriba (publicado en 1972 en *Color your Dreams*), y de 1969, abajo, para *Spa Fon*, 5.

De entre la gran cantidad de autores que publicaban en los cómics de EC y que más influencia tuvieron sobre el joven Bernie, habría que señalar sobre todo a Graham Ingels. Su trabajo se caracterizaba por el uso de muchas líneas finas de entintado para recargar los dibujos, delimitar las formas, con un gusto por los rostros deformados o con expresiones exageradas, habitualmente de miedo u odio, miembros huesudos y retorcidos... El uso de estas finas líneas ya comentadas era el ideal para la ilustración de cabellos cadavéricos, hebras de tejido o ignotas viscosidades, fangos, lodos, y una característica que usó Wrightson con fruición sobre todo en el principio de su carrera (muchas veces intencionadamente): esos hilillos de saliva que aparecían en unas bocas abiertas de espanto y terror.

Con más edad y cierta capacidad monetaria, Wrightson comenzó a comprar algunos ejemplares de los cómics de EC (de segunda mano, ya que a esas alturas no se vendían en comercios ni quioscos). Pero estos pocos cómics que compraba no

duraban mucho; su madre los detestaba, y los tiraba cada vez que los encontraba. Los volvía a comprar, y su madre los volvía a tirar. En una ocasión, una vecina diez años mayor que él, hermana de uno de sus amigos, le regaló una gran cantidad de ejemplares que había coleccionado cuando era más pequeña. Causaron honda impresión en Bernie, consciente en ese momento de la gran cantidad de material que la editorial había producido y de su calidad. Cuando su madre los descubrió, los tiró. No era el destino de Wrightson el ser coleccionista.

Trabajos para fanzines en los que Wrightson demostraba su interés por ciertos clásicos del horror. Arriba, portada de *Scream Door*, 1; abajo, historieta para *Sqa Tront*, 3.

Otra influencia importante en el joven artista fueron el cine y las películas que se emitían en televisión. De pequeño acudía con sus amigos a las sesiones matinales del sábado, en las que por aquella época se proyectaban numerosas películas de ciencia ficción (estamos hablando de los años cincuenta, la era radiactiva, época dorada de la ciencia ficción anglosajona). Ya en los años sesenta, la televisión adquirió un mayor protagonismo. Eran frecuentes los programas que reponían antiguas películas de terror, con un presentador que introducía al espectador, tipo *Shock Theater* o *Chiller Theater*[5]. En el caso de Bernie, el programa era el *Shock! Theatre* de Baltimore, y el presentador, el Doctor Lucifer, interpretado por el actor Richard Dix, quien presentaba las películas que se reponían. ¿Fue aquí donde el artista vio por primera vez las películas clásicas de la productora Universal, aquel monstruo de Frankenstein interpretado por Boris Karloff que tanto le marcaría y le influiría en su trabajo posteriormente? Tal es la influencia del cine en su trabajo, que realizó su primera historieta (o protohistorieta, ya que la dibujó alrededor de los seis años) tras ver la versión de Disney de "20.000 leguas de viaje submarino" ("20,000 Leagues Under the Sea", Richard Fleischer, 1954). Dibujó y coloreó él solo un *comic book* completo de 20 páginas en el que contaba su particular visión de la película.

Aunque Wrightson recuerda haber dibujado desde siempre, su primer acercamiento al mundo del dibujo fue el programa del ilustrador John Nagy en televisión, que emitían los sábados a las nueve y media de la mañana. En estos programas, de 30 minutos de duración, Nagy daba clases de dibujo realizando una ilustración completa en el tiempo que duraba el espacio. Usaba sobre todo formas simples, básicas, cosa que impresionó al niño Bernie, y que repetía en su casa. Comenzó a dibujar más en serio alrededor de los 11 años, a consecuencia de una fractura de su brazo, para combatir el aburrimiento. Fue más tarde, a los 16 años, cuando recibió su primera (y única) educación formal al respecto, y cuando comenzó a pensar que podía vivir

del dibujo y la ilustración. En la última página de los cómics era frecuente ver el anuncio de la Famous Artists School, escuela de dibujo teóricamente dirigida por las mejores firmas del país, como Albert Dorne, Robert Fawcett y Norman Rockwell. Wrightson no les prestó atención hasta que esta misma escuela comenzó a anunciarse en televisión, mostrando a sus profesores y sus alumnos en sus dependencias... Esto marcó de tal forma a Wrightson que inmediatamente rellenó el cupón de pedido para el curso por correspondencia y lo envió... teniendo que esperar otros dos años más para matricularse, porque sólo admitían a personas mayores de 18 años. El curso consistía en una serie de clases que se repartían en tres tomos, siendo el primero el más básico, teniendo el alumno que realizar unos ejercicios y enviarlos por correo. Después estos ejercicios eran corregidos por los profesores y enviados de nuevo al alumno. Wrightson estudió solo el primer volumen, sobre técnicas básicas. De esta época data el primer dibujo que publicó en una revista profesional, aunque sin remuneración: una ilustración en la sección de correo de la revista *Creepy*, en su número 9. Esta revista sería la avanzadilla de las publicaciones de la editorial Warren, sucesora moral de la editorial EC, de la que Wrightson era muy aficionado y en el futuro, uno de sus autores más renombrados (y de la que hablaremos extensamente más adelante).

Sus referentes televisivos: Dr. Lucifer, Mrs. Lucifer y Lucretia. Clic para ver reportaje.

Ya hemos dicho que Wrightson fue un niño imaginativo, tan imaginativo que ya de mayor relataba cierta experiencia infantil que, junto con sus lecturas de cómics de terror, las películas de terror y CF y el propio horror que le impondrían sus educadores religiosos, marcarían al autor para siempre y definirían su futura carrera profesional. Wrightson relata cómo, cuando tenía unos cuatro años, tuvo tres episodios repetidos que al principio pensó que eran sueños. Tres episodios idénticos en los que era visitado por una extraña mujer sin cabeza. En las dos primeras ocasiones recuerda que dicho "espectro" subía hasta su dormitorio y comenzaba a buscar algo en los armarios, los cajones... Algo que también hizo en la tercera visita, con un añadido: al final, se acercaba a la cama del aterrorizado Bernie, inclinándose hacia la misma, y pudiendo comprobar el niño cómo en ese cuello seccionado se observaban vasos sanguíneos, vértebras, músculos seccionados... Detalles que un niño de esa edad desconocía y que convencieron al Wrightson adulto de que quizás no fuera solo un sueño[6].

Un adolescente solitario, imaginativo, influenciado por los cómics de EC y sus autores, así como por las películas de terror clásicas de Universal y de ciencia ficción de los cincuenta; educado en un ambiente religioso que le era hostil y que acabó repudiando, donde existía un límite muy claro entre el bien y el mal y un sentimiento de culpa y castigo muy pronunciados; con un gusto desde la infancia por el dibujo, que se vio ampliado y remarcado por circunstancias externas. ¿Podía encaminar sus pasos a otra cosa que no fuera la plasmación gráfica de los horrores que acechan al hombre?

INICIOS PROFESIONALES: DE BÁRBAROS, MUERTOS VIVIENTES Y COSAS REPTANTES

"No sabía qué hacer, porque esos tipos parecían de la mafia (...) Estaba un poco intimidado, y allí estaba Carmine [Infantino], que realmente parecía Edward G. Robinson, con el puro y todo."
Bernie Wrightson, relatando su impresión ante los primeros editores que le contrataron, en una entrevista en *Comic Book Artist* #5, verano 1999.

Wrightson dejó en 1966 la escuela secundaria, hastiado de la educación religiosa soportada. Ese mismo año comenzó su primer trabajo a tiempo completo en GEM, unos grandes almacenes, realizando carteles, portadas de catálogos, anuncios, rótulos... Ganaba 1,35 dólares a la hora, y lo dejó en seis meses.

Dos imágenes del portafolio homenaje a Frazetta publicado en *Spa Fon*, 4.

Su primer contacto con el resto de los aficionados al mundo del cómic tuvo lugar en una muestra de arte que se celebró en Baltimore, cuando tenía unos 17 años, y le sorprendió ver a tanta gente (la mayoría chicos menores que él) con sus mismas afinidades. Llevaba varios dibujos inspirados en Frazetta (vampiros, bárbaros...). Allí conoció a un chico que tenía la colección completa de los cómics de EC, se hicieron amigos y desde entonces compartieron sus gustos en el campo del dibujo. Fue este chico quien le comentó que Frazetta asistiría a una convención en Nueva York.

Si Graham Ingels y otros autores de EC dejaron su indeleble huella en la mente del pequeño Bernie, en su adolescencia recibiría otra influencia más fuerte y que marcaría sobre todo su estilo en sus inicios profesionales: el arte de Frank Frazetta. Frazetta (nacido el 9 de febrero de 1928 en Brooklyn, Nueva York) estudió arte en la Brooklyn Academy of Fine Arts de Brooklyn bajo la tutela de Michele Falanga, un reconocido pintor italiano. La muerte de éste desbarató los planes del muchacho de una carrera artística más elevada, y se dedicó a la historieta en diversas compañías. Curiosamente, estuvo un tiempo trabajando como ayudante de Graham Ingels en las editoriales Fiction House Comics y Standard. Como Ingels, llegó a trabajar en EC en los años cincuenta realizando varias historietas de terror y ciencia ficción. Intervino en varios títulos de diversas editoriales, y estuvo trabajando como "negro" para Dan Barry en la tira *Flash Gordon* y para Al Capp en *Li'l Abner* (en esta última durante ocho años). Pero lo que le lanzó a la fama y el reconocimiento artístico mundial fueron las pinturas realizadas para ilustrar las portadas de los libros de bolsillo de las editoriales Ace y Lancer, que reeditaban obras de autores como Edgar Rice Burroughs y Robert E. Howard. Su representación del personaje de Conan, de Howard, marcó el estilo a seguir para todos los ilustradores posteriores. También en los años sesenta trabajó para la editorial Warren, ilustrando varias portadas de sus revistas y haciendo alguna que otra historieta. Wrightson ya conocía la labor de Frazetta en los cómics EC que leyó de pequeño, pero fueron los trabajos en Warren y las portadas de libros lo que definitivamente le decidió a dedicarse al

dibujo: quería ser como Frazetta. Según el propio autor, fue como si le retiraran un velo de los ojos, y comenzó a copiar su estilo, llenando hojas y hojas de bárbaros, vampiros, héroes de tiempos remotos, acompañados de bellas muchachas semidesnudas. Adoptó su forma de entintar, la distribución de los personajes en la ilustración, y sobre todo la manera de dibujar los cabellos. Una de su primeras historietas adultas (si no mencionamos la ya comentada versión de "20.000 leguas...") fue "To Slay an Ogre", de *frazettiana* factura.

Uno de sus primeros trabajos ilustrados de relevancia, para el programa del festival Metro Com, de 1971.

Así que, estimulado por la presencia de su ídolo, acudió en verano de 1967 a una convención de ciencia ficción en Nueva York, la *World Science Fiction Convention*. Además de a Frazetta, conoció allí a Jeffrey Jones (al que admiraba por sus trabajos en Warren), Harold Foster (que a su vez era uno de los autores favoritos de Frazetta), Michael Kaluta, Steve Hickman y Steve Harper, entre otros. Por si fuera poco, Wrightson llevaba varias ilustraciones sueltas que llamaron la atención de los aficionados y consiguió vender por dos, tres y cinco dólares. Su primer dinero ganado haciendo lo que le gustaba.

En enero de 1968, Hal Schall, el ilustrador de uno de los periódicos locales de Baltimore, el *News American*, le comentó que existía un puesto de ilustrador editorial en el otro periódico de la ciudad, el *Baltimore Sun*. Pensando que no lo iban a contratar (a él le gustaba el horror, la fantasía, algo fuera de la mentalidad de un periódico local...), les mostró sus trabajos, quedando admitido casi al instante. Comenzó así un trabajo rígido, de nueve de la mañana a cinco de la tarde, en el que hacía de todo: retoque de fotografías (sobre todo en la página de sociedad), dibujos e ilustraciones para artículos, historietas, mapas... Lo que surgiera en ese momento. Era un trabajo poco atractivo para Wrightson en el que permaneció ocho o nueve meses.

Primera página de "Uncle Bill's Barrel".

Al mismo tiempo que trabajaba en el *Sun*, realizó "Uncle Bill's Barrell", una historieta de ocho páginas para un fanzine[7], de las que envió copias a Jeff Jones. En esta historieta se evidencia un estilo de dibujo mezcla de Ingels y Frazetta, con un tema que remite de inmediato a las historietas de EC. Un chico (que ejerce las funciones de narrador) nos cuenta las desventuras del pobre Tío Bill tras su muerte, al que nada le interesa más (incluso en la otra vida) que su barril lleno de buen vino. Wrightson trata aquí una situación aparentemente terrorífica con mucho humor, cosa que hará repetidamente en el futuro. En julio de 1968, en otra convención de cómics (la Big Comic Book Convention de Nueva York), conoció a Carmine Infantino, Dick Giordano, Jack Kirby y Johnnny Craig. Les enseñó las páginas de "Uncle Bill's..." a

varios autores, entre ellos a Dick Giordano, uno de los dibujantes que en esos momentos estaban trabajando en National Periodical (la compañía editora de los DC Comics). Unas dos semanas después recibió una llamada de Mike Kaluta; los jerifaltes de National habían visto las muestras y estaban interesados en su trabajo. Dick Giordano había llamado a Al Williamson, que a su vez había localizado a Jeff Jones, y éste a Kaluta, quien finalmente le había dado la buena noticia a Wrightson. Al día siguiente fue a Nueva York para entrevistarse con la gente de DC y buscar piso, trasladándose una semana después a la que sería su estancia durante varios meses, el vecindario de Needle Row, en 77th Street[8]. Inmediatamente comenzó a trabajar como autor por libre para DC[9].

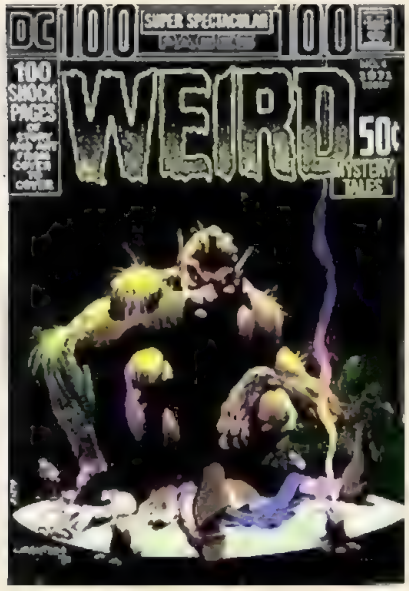
El primer trabajo que se le encargó fue la realización de una historieta sobre un nuevo personaje, Nightmaster, un tímido acercamiento de DC a la fantasía heroica. Con mucho entusiasmo, Wrightson inició el trabajo y cuando tenía las primeras siete páginas acabadas se las mostró a Carmine Infantino. Era un trabajo demasiado barroco, forzado, e Infantino le comentó que todavía no estaba preparado para eso. Consultó el caso con Murray Boltinoff, el editor de *Showcase*, título donde iba a aparecer el personaje, y decidieron que comenzara con trabajos más simples: historias de tres o cuatro páginas para los cómics de horror de la casa.

Anuncio de Nightmaster en *Sqa Tront*, 3. Abajo, página de la primera historieta para DC.

En los años setenta estaban de moda el kung-fu y el terror. National se apunto a la moda del terror sacando al mercado varios títulos del género. Primero reconvirtió unas series que ya en los años cincuenta habían surgido como competencia a los famosos cómics de EC, *House of Mystery* y *House of Secrets*. Tras la aparición del Comics Code, estas series pasaron a publicar material más relacionado con la ciencia ficción y, en los años sesenta, con los renacidos superhéroes. A finales de los sesenta se produjo un cambio importante: Joe Orlando, antiguo autor de EC, pasó a ser el editor de *House of Mystery* (a partir de su número 174, en junio de 1968) y *House of Secrets* (a partir del 81, en septiembre de 1969). El contenido se renovó por completo, incluyendo cada número varias historias cortas de marcado contenido terrorífico presentadas por dos anfitriones muy particulares, los hermanos Caín y Abel. National produjo más titulos de este tipo en los años siguientes: *The Witching Hour, Unexpected, Ghosts, Secrets of Sinister House, Secrets of Haunted House, Weird Mystery Tales, Weird War Tales, Weird Western Tales*... En ellos trabajaron algunos de los mejores talentos estadounidenses del momento, entre ellos Neal Adams y Bernie Wrightson.

La primera historieta de Wrightson publicada como trabajo profesional, de tres páginas, fue "The Man Who Murdered Himself", con guión de Marv Wolfman, en *House of Mystery* #179 (marzo 1969). Tras dibujar otras historias cortas, acabó realizando la segunda y la tercera entregas del personaje Nightmaster, que apa-

recieron en los números 83 y 84 de *Showcase*. A esas alturas, Wrightson ya no estaba interesado en el personaje, no quería hacerlo, ya que otro autor (Jerry Grandenetti) había dibujado el primer número y lo había hecho a su estilo, con una concepción diametralmente opuesta a lo que en un principio pensó Bernie. Además se unieron otros factores: los guiones de Denny O'Neil poco tenían que ver con el concepto de fantasía heroica que atraía a Bernie, y el editor, Murray Boltinoff, no mantenía una relación demasiado buena con el dibujante. Éste hizo el trabajo porque se sentía comprometido, limitándose a seguir el estilo y los diseños de Grandenetti. Su poco entusiasmo por el encargo se unió a la proverbial lentitud del artista, por lo que tuvo que recurrir a sus compañeros de piso y profesión (en este caso, Jeff Jones, Mike W. Kaluta, Steve Hickman y Steve Harper) para que le ayudaran a cumplir con los plazos de entrega. Estas colaboraciones multitudinarias serían frecuentes entre este grupo de artistas durante los años setenta, requiriendo Wrightson de la colaboración de sus amigos para entregar a tiempo varias veces después. No se volvió a publicar otra historia del personaje.



Portada de Wrightson para *Weird Mystery Tales/100-Page Super Spectacular*, 4.

Más tarde se produciría un cambio en DC que afectaría profundamente a Wrightson: Joe Orlando, uno de los antiguos autores de EC y que ahora trabajaba en National, se hacía cargo como editor de las series de horror. Orlando quería una aproximación al terror que se hizo en EC, pero sin sobrepasar los límites que imponía el Comics Code. Quedó encantado con el trabajo de Wrightson, y éste reconoce que Orlando ha sido uno de los mejores editores con los que ha trabajado. Quizás su afinidad y buenas relaciones se debieran a que ambos eran grandes admiradores de Graham Ingels.

En aquella época no necesitaba mucho dinero para vivir, así que podía mantenerse con pequeños trabajos. Uno de estos era la realización de las páginas de presentación de los cómics de horror, en las que los anfitriones de los títulos (los hermanos Caín y Abel, de *House of Mystery* y *House of Secrets*, respectivamente) invitaban al lector a introducirse en la lectura, copiando el modelo de EC; eran páginas impactantes, fáciles de realizar (la mayoría las terminaba en un día o dos) y con las que ganaba lo suficiente para seguir adelante (pagaban de 45 a 50 dólares por cada una). Además de estas ilustraciones, Wrightson realizó numerosas portadas, la mayoría de ellas para los títulos de horror. Aunque normalmente era el editor, Joe Orlando, quien indicaba a los dibujantes el motivo que tenían que representar en las portadas, a Bernie se le dio total libertad. La mayoría de las ideas para las portadas que realizó eran suyas; simplemente se le ocurría algo llamativo, lo dibujaba y si a la editorial le gustaba, le pagaba por el trabajo. Pocas veces se molestó en comprobar si el interior del cómic tenía alguna relación con la portada. Orlando ejercía en este caso de supervisor, aconsejándole pequeños detalles para que las ilustraciones fueran más impactantes[10].

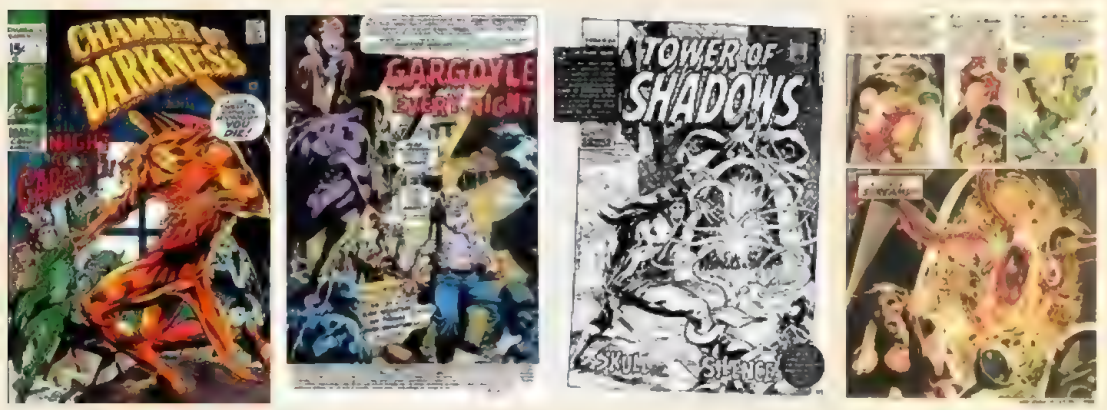
Otro punto importante en su paso inicial por DC: Wrightson había oído el rumor de que querían recuperar el personaje *pulp* The Shadow y realizar una versión en cómic. Llegó a terminar una página de muestra, que le enseñó a Orlando, pero no pudo hacerse cargo de la serie porque en aquella época estaba también trabajando en *Swamp Thing* y ésta ocupaba todo su tiempo. La página de muestra acabó usándose como anuncio publicitario, y la serie pasó por las manos de Jim Steran-

ko y Alex Toth, que la rechazaron porque no les dejaban hacer los guiones. Finalmente sería un buen amigo de Wrightson, Mike Kaluta, el que acabó dibujando la serie[11].

Horror en DC: "Ball of String!" The Unexpected #116 (XII-1969). A la derecha, "The Hound of Night!" The Unexpected #121 (X-1970).

Tras un tiempo en DC, se sintió molesto porque no le dejaban aplicar el color; no le gustaba como estaba quedando el color en la mayoría de sus historias. En una fiesta coincidió con Roy Thomas, editor de Marvel por entonces, le comentó su problema y éste le dijo que en Marvel sí le dejarían aplicar el color como quisiera. Ya antes Wrightson había visitado las oficinas de Marvel en busca de trabajo, pero se había marchado indignado porque, pese a ser un novato desconocido, no le habían prestado la atención debida. En esta ocasión se entrevistó con el mismo Stan Lee, que le dijo que tenía que dibujar las historias al estilo Marvel: uso de líneas de entintado gruesas, figuras destacando en primer plano, muchas expresiones faciales, exageradas... La primera historia que publicó en Marvel fue "Gargoyles Every Night", con guión de Roy Thomas y el propio Wrightson, en *Chamber of Darkness* #7 (octubre de 1970). Quiso entonces hacerse cargo de la nueva colección de Conan, personaje muy querido y conocido por Bernie a través de las reediciones de las novelas de Robert E. Howard que se hicieron en los sesenta y que tenían portadas de Frazetta. Incluso hizo una página de muestra, pero le dijeron que la serie ya estaba prometida a otro joven autor inglés, Barry Smith[12]. En compensación, le dieron una historia de otro personaje de Howard, el rey Kull: "The Skull of Silence", también con guión de Roy Thomas. En principio la historia no le gustaba, no era lo que quería hacer. Pero puso mucho entusiasmo en la misma, dedicándole mucho tiempo. Usó diferentes texturas, abundantes tramas mecánicas, indicando incluso cómo se debía dar el color, existiendo páginas a color y en blanco y negro que se combinaban[13]. Cuando vio lo que se había publicado, se encontró con que todas las páginas habían sido mal reproducidas, perdiéndose el detallado trabajo, y coloreadas de otra forma. Tras pedirle explicaciones a Roy Thomas, éste le comentó que lo que ellos publicaban eran *comic books* a color, y que las páginas que no lo tenían se las habían encargado colorear a

otro. Todo el trabajo se perdió, y ni siquiera pudo recuperar los originales. Quedó tan decepcionado por el asunto, que en esa época no volvió a realizar ninguna historia para Marvel, dibujando sólo portadas e ilustraciones sueltas.



Chamber of Darkness, 7 y página interior. La que hubiera sido portada de *Tower of Shadows* con la historieta de Kull y una página de "The Skull of Silence", de *Creatures on the Loose*, 10.

Para Wrightson, esta primeriza etapa en National / DC / Marvel fue meramente un trabajo, algo alimenticio con lo que pagar las facturas. Sus historietas, de muy corta duración, evidenciaban la influencia inicial ya comentada de Ingels y Frazetta. A pesar de lo que diga el autor, hay que reconocer que sus ilustraciones para las portadas y las páginas de presentación eran verdaderas composiciones artísticas, muy trabajadas. Pero su mejor trabajo en National hasta la fecha fue su segunda participación en una serie, en la que maduró como artista y ofreció unos dibujos que se encontraban muy por encima de la media de lo que se podía encontrar en otros títulos. Era algo relacionado con un pantano...

LA COSA DEL PANTANO

"Sólo el pantano es bueno conmigo ahora... El pantano es lo único que importa... Miro mi muñeca... Al árido lugar en el que en otro tiempo hubo una pulsera de oro... Y me pregunto dónde estará."
La Cosa del Pantano, en su primera intervención en *House of Secrets* #92.

En el año 1971 Wrightson se encontraba realizando algunos trabajos para DC y otros para Marvel: portadas, historias cortas, entintados diversos... Por las oficinas de National estaba dando vueltas una historia corta que había escrito Len Wein para alguno de los títulos de horror. Wein había comenzado a trabajar en el mundo del cómic en 1968, en National, escribiendo guiones junto con su amigo Marv Wolfman. Ambos habían trabajado antes con Wrightson en algunas historias publicadas en *House of Mystery*. En una fiesta que organizó Wolfman, Wein habló con Wrightson sobre la posibilidad de que éste ilustrara el guión. En ese momento el dibujante estaba muy deprimido porque acababa de romper con su última novia, y en parte el guión le gustó porque hablaba de ese tipo de sentimientos. Aceptó dibujarla, sin saber que esa historia se iba a publicar en un número de próxima aparición y que debía estar acabada esa misma semana, por lo que tuvo que recurrir -de nuevo- a algunos amigos suyos. Según Wrightson, la historia le gustaba porque tenía "un monstruo, pantanos y laboratorios". Se trataba de la historieta en la que se dio origen a uno de los mitos modernos del cómic de horror, Swamp Thing, la Cosa del Pantano. En un principio la criatura no tenía nombre, simplemente Wein le llamaba "la cosa del pantano", y así fue como acabó dando nombre a la criatura y a la historieta. Realizó el trabajo completo en un fin de semana, siendo una de las pocas veces en las que el dibujante usó fotografías

de referencia. Sus amigos eran los personajes principales: Mike Kaluta, el villano; Louise Jones, la mujer de Jeff Jones, la chica, y el propio Wrightson, el héroe protagonista. También sus amigos le ayudaron a terminar la historia a tiempo: Alan Weiss ayudó en algunas viñetas de la página 2; Jeff Jones hizo el dibujo a lápiz de la página 5; Kaluta, algunas viñetas de la página 6, y Wrightson hizo el resto, entintándolo todo y dándole un aspecto uniforme.

En esta historia de ocho páginas lo primero que llama la atención es el cambio de registro que se produce en el dibujante. Aunque no abandona sus influencias (Ingels y EC, por una parte, y Frazetta, por otra), se observa un tratamiento del dibujo diferente; quizás por el hecho de haber usado modelos fotográficos, o porque algunos fragmentos no fueron dibujados por él, sino por sus compañeros. La historia en sí misma cumple con los planteamientos de un relato corto de horror al uso: un científico, Alex Olsen, muere en una explosión en su laboratorio. Su mujer, Linda, acaba contrayendo matrimonio con el mejor amigo de Alex, Damian. Un tiempo después, Alex vuelve de la tumba convertido en una cosa monstruosa para vengar su muerte, ya que fue Damian quien provocó la explosión para quedarse con Linda, de la que estaba enamorado en secreto. Una historia de amor, venganza... y desamor, ya que Linda no reconoce en el monstruo a su querido esposo, por lo que la criatura vuelve al pantano, terminando la historia con una demoledora frase de la criatura: "Si pudiera llorar, lloraría".

Portada de *House of Secrets*, 92, arriba. Abajo, portada de *Swamp Thing*, 1, de noviembre de 1972.

Se publicó en el número 92 de *House of Secrets*, de junio de 1971, y ese mes fue el cómic más vendido de DC, por encima incluso de superventas como Superman o Batman. Recibieron multitud de cartas de los lectores, por lo que los editores quedaron impresionados. Pero no fue hasta tres meses después, cuando llegaron las cifras de ventas, cuando Carmine Infantino (director editorial en aquel entonces) les comunicó que habían pensado en hacer una serie regular. El éxito de la historia de *House of Secrets* y la relajación de las normas del Comics Code hizo pensar a los capitostes de DC que un "comic book" protagonizado por un monstruo podía llegar a ser un éxito. Y para ello contaban con el equipo original: Len Wein a los guiones, Wrightson al dibujo y Orlando como editor. Wein y Wrightson rehusaron, aduciendo que existía demasiado componente emocional en el relato para poder continuarlo.

Un año después, a Wein se le ocurrió la idea de usar los mismos personajes pero cambiando el origen, reescribiendo la historia. Los editores estuvieron de acuerdo, y el proyecto siguió adelante. Para Wrightson se trataba de su segundo trabajo regular, después de Nightmaster, y el primero en el que concebía el diseño de los personajes y el ambiente. El trabajo se hacía de forma conjunta. Wein y Wrightson tenían una idea, la discutían, y en la oficina de Orlando preparaban el número página a página.

Tres páginas de *Swamp Thing*.

Bernie comenzó el trabajo con mucha ilusión. En el primer número se calculó hasta el más mínimo detalle, y fue el más exitoso de toda la serie.

Nada más comenzar la historia, titulada "Dark Genesis", se observaba un cambio con respecto a la original: en la primera página el protagonista es el pantano, el entorno en el que surgirá la criatura, que tendrá mayor protagonismo en números posteriores (y sobre todo, en la revitalización del personaje que Alan Moore planteó en los años ochenta). También cambia algo el planteamiento original. Los dos protagonistas son Alec Holland y su mujer, Linda, ambos científicos que trabajan en una fórmula biorregeneradora para el gobierno estadounidense. Una siniestra organización, el Cónclave, pretende hacerse con la fórmula y para ello no dudará en asesinar a los científicos. Alec Holland muere (aparentemente) en una explosión, para volver posteriormente convertido en una monstruosa criatura que vengará su muerte y la de su esposa. Un agente del gobierno, Matt Cable, creerá que ha sido la criatura la responsable de la muerte de los dos científicos, y emprenderá su persecución. Como vemos, un argumento más elaborado para poder desarrollar la serie, con una subtrama que incluye a una organización siniestra. El dibujo de Bernie se muestra más refinado y ya presenta los rasgos definitorios de su estilo maduro.

Wrightson quería que el personaje principal, Alec Holland, muriese en la explosión, y que sus restos, junto con los elementos químicos biorregeneradores y el pantano, resurgieran como la Cosa del Pantano. En cambio, Wein pensaba que Holland no debía morir, sino ser herido gravemente, y que gracias a la mezcla de los productos químicos y el pantano, salvara su vida a cambio de convertirse en un monstruo. Finalmente se llegó a una solución de compromiso, en parte por las presiones de DC, y no quedó claro en ningún momento si Holland moría o no. Para Wrightson, el planteamiento del personaje debía ser similar al del Doctor Jekyll y Mister Hyde: la Cosa del Pantano debería tener dos personalidades, una, la de Alec Holland, un hombre atrapado en el cuerpo de un monstruo, la parte racional, y otra, la fuerza del pantano, primordial, irracional. La mayor parte del tiempo predominaría la personalidad de Holland, surgiendo la del pantano en momentos de tensión.

En el segundo número de la serie, "The Man Who Wanted Forever", la Cosa es secuestrada por un misterioso personaje, Arcane, mezcla de brujo y científico loco, y trasladada a Europa, a los Balcanes. Allí reside Arcane rodeado de los mons-

truosos seres que ha creado, y que inmediatamente remiten a la película *La Parada de los Monstruos*, el clásico de Tod Browning (*Freaks*, 1932) y a las criaturas que poblaban las páginas de EC. En este sentido, Wrightson reconoce que éste fue su particular homenaje a los cómics que leía de niño. El objetivo de Arcane es intercambiar su cuerpo con el de la Cosa para vengarse de los ciudadanos que toda su vida se han reído de él. Despreciando la posibilidad de ser una persona de nuevo y por el bien de los habitantes del pueblo, la Cosa se enfrenta a Arcane, volviendo a su forma original. Fue este número uno de los favoritos de Wrightson, que depositó en él tanto o más empeño que en el primero, y eso puede apreciarse en la calidad del dibujo, con un uso del pincel intrincado y laborioso (que, desgraciadamente, se pierde en el resultado final publicado a color). A estas alturas el dibujante posiblemente ha recibido otras influencias, sobre todo de ilustradores norteamericanos clásicos como Howard Pyle y N. C. Wyeth.

Original para la portadilla de *Swamp Thing*, 2.

En la realización de este número se presentaron otras dificultades añadidas. Cuando mandó las páginas a la editorial por correo para que las rotularan éstas se extraviaron, y Wrightson comenzó a dibujar de nuevo las primeras. Cuando ya llevaba cuatro o cinco páginas redibujadas, aparecieron las que se habían perdido. No acabó la cosa ahí, ya que posteriormente, las páginas del número completo fueron robadas y vendidas ilegalmente a más de 250 dólares cada una.

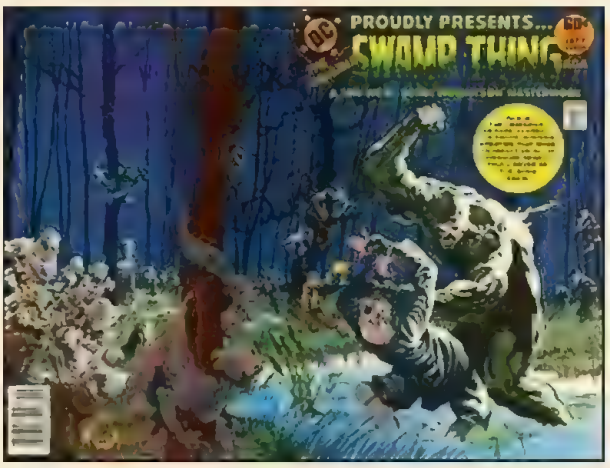
El tercer número, "The Patchwork Man", surgió también a partir de una idea de Wrightson, y fue el particular homenaje que rindieron él y Wein al monstruo de Frankenstein. En la historia, una de las criaturas (con un asombroso parecido a la que interpretó Boris Karloff en las películas de Universal) ha sobrevivido. Se trata del hermano de Arcane, que murió a consecuencia de una explosión, y que el científico/brujo ha reconstruido dándole ese aspecto monstruoso. Tras intentar salvar a la Cosa del Pantano de la caída a un abismo, recuerda que su hija vive en el pueblo y acude a reencontrarse con ella. Se suceden una serie de acontecimientos y confusiones, con la inevitable lucha entre la Cosa y el monstruo y, finalmente, la heroica muerte de éste. El dibujo de Bernie sigue mejorando, y se establece el patrón que se repetirá a lo largo de los primeros números de la serie y que acabará cansando a los autores: el enfrentamiento del protagonista con una criatura clásica del folclore terrorífico occidental.

"Monster on the Moors" fue el título de la cuarta entrega de la serie. De vuelta a los Estados Unidos, el avión que trasladaba a Matt Cable (que sigue persiguiendo a la Cosa), Abigail (la sobrina de Arcane) y a la propia Cosa del Pantano, choca en unos páramos escoceses. Allí se enfrentarán con una pareja de ancianos que pretenden salvar a su hijo de la maldición que pesa sobre él, la maldición del hombre lobo. Aunque para Wrightson éste número no tiene ningún recuerdo especial (excepto la elaboración de la espectacular ilustración a toda página en la que se

muestra al hombre lobo), podemos observar un maravilloso trabajo de ambientación (esa niebla escocesa...), con una técnica cada vez más depurada (si cabe) y un dibujante que ha alcanzado su madurez en muy poco tiempo.

El quinto número, "The Last of the Ravenwind Witches", es el segundo de los preferidos por Wrightson. En él tuvo la oportunidad de hacer muchas cosas que le recordaban a los cómics de EC, como por ejemplo el personaje de la primera página que se vuelve hacia el lector, como si estuviera dirigiéndose a él. También el color aplicado en esa ocasión le pareció bastante adecuado. Aquí la Cosa no se enfrenta, sino que ayuda a una supuesta bruja en un recóndito pueblo costero de Maine, a su vuelta de Escocia.

Wrightson comenzó a perder interés a partir del sexto número, "The Clockwork Horror". Wein quería que la historia de este número apareciera publicada como quinta entrega de la serie, pero a Wrightson no le entusiasmaba y le convenció para hacer una historia sobre una idea propia. Si aquí se enfrentaba a una criatura mecánica, en el número 8, "The Lurker in Tunnel 13" su oponente sería una masa gelatinosa al más puro estilo lovecraftiano, y en el número 9, "The Stalker from Beyond", un alienígena. La Cosa del Pantano, que hasta entonces se había movido por ambientes oscuros, decimonónicos, entró en la continuidad del universo DC en el número 7, con la historia "Night of the Bat". Allí la Cosa acababa en Gotham City y era perseguida por el guardián de la ciudad, uno de los pocos superhéroes que llamaban la atención de Wrightson: Batman[14].



Portadas para *DC Special Series* vol. 1, 2 y vol. 2, 14, que recuperaban la obra del mejor Wrightson.

A partir del número 9 los problemas fueron mayores, con un cansancio y aburrimiento manifiestos en el artista, y con una entrega de los dibujos cada vez más tardía, teniendo que recurrir una vez más a la ayuda de sus inseparables amigos, Jones y Kaluta. El décimo número, "The Man Who Would Not Die", iba a ser desde el principio el último de la serie para Wrightson; éste ya estaba cansado de la misma, acusando la fatiga de tener que entregar periódicamente y dentro de unos límites muy estrechos que no le dejaban experimentar, con unos esquemas en los guiones repetidos hasta el aburrimiento, donde la Cosa se enfrentaba en cada entrega a un villano diferente, que acababa derrotando. Decidió que fuera un número especial, para lo cual recuperó a los personajes del segundo episodio que tan buenos resultados habían dado. Pero a medida que lo fue dibujando fue perdiendo el entusiasmo, y no acabó siendo la historia espectacular que se esperaba.

Wrightson dejó la colección en el número 10. Wein, en el número 11. La colección fue agonizando, falta de rumbo, hasta que se canceló en el número 24[15].

Los primeros diez números de la serie fueron un éxito clamoroso. Al preguntar a los autores el por qué de este éxito, señalaron que (además de un guión bien construido y unos dibujos excepcionales para un *comic book* periódico) la serie era una historia trágica de amor más que otra cosa, y eso llegaba a un mayor número de lectores que un simple relato de terror o superhéroes. Pero además del reconocimiento de los aficionados, La Cosa del Pantano recibió honores profesionales: la Academy of Comic Book Artists otorgó en 1972 el premio a la mejor historia individual a "Dark Genesis", aparecida en *Swamp Thing* #1, y a Len Wein y Bernie Wrightson los premios de mejor guión y mejor dibujo, respectivamente. Wrightson volvió a repetir como mejor dibujante en 1973, siendo *Swamp Thing* ganadora del premio a la mejor serie de continuación. Además, ese mismo año el dibujante estuvo también nominado al premio al mejor entintador y la historia "A Clockwork Horror", a la mejor historia individual[16].

Cartel de la película de Craven.

En 1982 Wes Craven realizó una adaptación para la gran pantalla, protagonizada por Ray Wise y Adrienne Barbeau, que pasó sin pena ni gloria. Wrightson no estuvo involucrado en ningún momento en la película, sólo recibió 2000 dólares en pago por derechos de autor y una felicitación de la presidenta de DC, Jeanette Kahn, agradeciéndole su creación más famosa[17].

¿No intentaron sus autores originales repetir el éxito? Parece que sí. A finales de los 80, cuando Wrightson estaba publicando su obra sobre Batman *The Cult*, éste y Wein se unieron en torno a otro proyecto sobre la Cosa del Pantano, una miniserie en formato *prestige* de tres números. Esta serie iba a llamarse en un principio *Déjà Vu*, y narraba el regreso en el tiempo de Alec Holland antes de que tuviera lugar la explosión que le convertiría en la Cosa. Al evitar su destino, una serie de acontecimientos se desencadenaban provocando la devastación mundial, por lo que Holland tenía que volver de nuevo en el tiempo para deshacer lo deshecho, y volviendo a convertirse en la Cosa del Pantano. Wrightson llegó a realizar los diseños preliminares de las primeras 48 páginas, pero finalmente rehusó continuar con el proyecto porque no se encontraba capacitado para llevarlo a cabo.

La Cosa del Pantano convirtió a Wrightson en una superestrella de la industria del cómic, proporcionándole fama entre los aficionados, mérito entre los profesionales y unos honorarios elevados. Pero lo más importante es que en esta serie recibió un aprendizaje que le llevó a madurar como artista. Al mismo tiempo, acabó harto de esta parte de la industria y de los *comic books* a color. En este momento tomaría una decisión que le llevaría a realizar las mejores páginas de historieta que hizo nunca. Pero, antes de contar esto...

INTERLUDIO: HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LAS GRANDES EDITORIALES

En sus inicios como profesional, Bernie Wrightson no solo trabajó para las grandes editoriales del cómic en aquel momento, National / DC y Marvel. En estos primeros cinco años se dedicó a diversas tareas, publicando en revistas de humor y para adultos, en publicaciones que imitaban las revistas de Warren, en diversos fanzines e incluso en proyectos de autoedición.

WEB OF HORROR (TEJIENDO HORRORES)

Ilustración para la portada de *Web of Horror*, 1

En 1969, cuando Wrightson estaba comenzando a dar sus primeros pasos en la profesión, Terry Bisson, de Major Magazines, se reunió con el joven artista en Nueva York y le sugirió colaborar en una revista de terror, en blanco y negro y con gran formato, a imitación de las que la editorial Warren Publishing estaba publicando con gran éxito. Con la promesa de darles libertad absoluta en su trabajo y de los grandes beneficios que obtendrían haciendo lo que les gustaba, consiguió convencer a otros autores que también estaban empezando, como Jeff Jones, Mike Kaluta, Ralph Reese, Frank Brunner y Bruce Jones, entre otros.

En diciembre de 1969 salía a la venta el primer número de *Web of Horror*, como había anunciado Bisson una copia barata de los lujosos magazines de Warren. Este ejemplar contaba con una portada pintada de Jeff Jones e historietas de los dibujantes Wayne Howard, Syd Shores, Ralph Reese y Donald Norman. También aparecía la primera entrega del "Comic Art Contest", un concurso idea de Bisson que consistía en una ilustración a doble página que ocupaba el encarte central (en este caso obra de Ralph Reese) y que tenía un espacio que debía ser ilustrado por el concursante, recibiendo un premio la mejor ilustración recibida. Wrightson colaboró en este número con la página de presentación, en la que se daba a conocer al anfitrión / mascota de la revista, la araña Webster. También realizó la historieta "The Game That Plays You", con guión de Dick Kenson (del que nunca más se supo), una historia que evidenciaba la bisoñez del dibujante con un estilo iniciático ya comentado y una narrativa algo confusa.

Una ilustración de Jeff Jones adornaba también la portada del segundo número, de febrero de 1970, que incluía historietas de Ralph Reese, Mike Kaluta, Roger Brand y Alfred Payan. En esta ocasión nuestro autor realizó dos historietas: "Mother Toad", de estilo postapocalíptico con guión de Terry Bisson, y "Breathless!", con un tema clásico de la ciencia ficción y guión de Marv Wolfman. También realizó la ilustración de la sección de Correo.

En el tercer número, aparecido en abril de 1970, Wrightson realizó la ilustración de portada, la historieta "Feed It!" con guión de Mike Friedrich y la ilustración del "Comic Art Contest". Otros autores que colaboraron en este ejemplar fueron Mike Kaluta, Ralph Reese, Frank Brunner, Syd Shores y Bruce Jones. En mitad de la elaboración del número Bisson se marchó a una comuna en Arizona, haciéndose cargo de la revista Bruce Jones y Wrightson, que acabaron editando ese número y comenzaron a preparar el siguiente.

Para el cuarto número tenían preparada una completa renovación de la revista, con nuevos diseños e ilustraciones y varias historietas: Bruce Jones había realizado una con un regusto a "space opera" típica de EC, Mike Kaluta una historia sobre un monstruo marino, Wrightson una historieta con el titulo "The Monster Jar"... Para ilustrar la portada hablaron con Frank Frazetta (que no estaba interesado en hacer material relacionado con el horror y además cobraba demasiado) y Roy G. Krenkel; éste último accedió a trabajar para ellos y preparó una magnífica ilustración en la que aparecía un jinete sin cabeza. Desgraciadamente, cayó enfermo y tuvo que hacerse cargo de la portada el mismo Wrightson. En una reunión con el editor, Robert C. Sproul, éste les encargó revisar todas las cartas de los lectores que habían llegado en respuesta al concurso patrocinado por la revista (el "Comic Art Contest"), y hacer de jurado para elegir un ganador. Tras revisar todos los dibujos recibidos, acudieron a las oficinas de la empresa un sábado con el nuevo material. Sproul no les pudo atender, y cuando volvieron el lunes, no quedaba nada en la oficina. El editor se había marchado, llevándose con él todo el material, del que nunca más se supo.

Portada e historieta en *Abyss*.

ABYSS (LOS ABISMOS DE LA AUTOEDICIÓN)

Bruce Jones, joven autor que había colaborado con Wrightson en el fallido proyecto (por estafa) de *Web of Horror* se mostraba desencantado con el mercado actual de cómics, sin que para él hubiera existido nada decente desde los tiempos de EC. Le propuso a Wrightson la creación de una revista propia, algo que en ese momento no existía en el mercado, elaborada y gestionada por los propios artistas. Una obra que les permitiría, por una parte, una total independencia de los editores y por otra unas mayores ganancias ya que no habría intermediarios. Al proyecto se unieron Mike Kaluta y Jeff Jones.

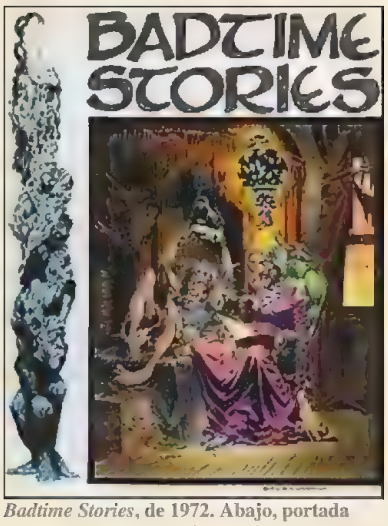
Las historietas "Mother Toad" y "Feed it!"

Todo el material que apareció en el primer número estaba creado específicamente para él, dando los autores lo mejor de sí mismos. El primer número de *Abyss* vio la luz en noviembre de 1970. Pero a pesar de la calidad de las historias, el proyecto no fructificó económicamente, resultando una revista con una calidad inferior a la esperada, con una distribución inadecuada (todo se hacía por correo), quedándose los beneficios el impresor... Los autores vieron que no obtenía beneficios en relación con el trabajo invertido, y nunca hubo un segundo número de *Abyss*. Para financiar la revista, llegaron a hacer un portfolio (*The Abyss Portfolio*) en el que cada uno de ellos, incluido Wrightson, hizo una ilustración.

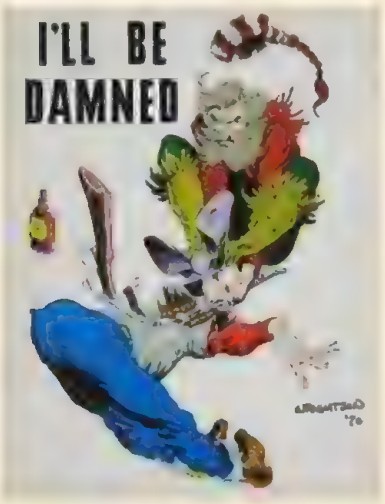
BADTIME STORIES (CUALQUIER TIEMPO PASADO... FUE PEOR)

En 1971, un editor aficionado al que Wrightson conocía de Baltimore, Ron Barlow, aportó el dinero necesario para un proyecto que el autor tenía en mente desde hacía tiempo: publicar un álbum con historias inéditas realizadas expresamente para el mismo, con temáticas y estilos diferentes.

Dicho álbum recibió el nombre genérico de *Badtime Stories* (*Historias de los Malos Tiempos*), y contenía 5 historias inéditas y la historieta "Uncle Bill's Barrel", uno de sus primeros trabajos que había sido publicado en el fanzine *Graphic Showcase*. La inclusión de esta última surgió como necesidad ante la falta de ideas del dibujante y su ya conocida lentitud. La elaboración de las historietas le había llevado unos dos años, trabajando en ellas en los intervalos que le permitía su trabajo en National, y el proyecto se estaba alargando demasiado, por lo que la solución más fácil fue recurrir a un trabajo ya realizado (y que además había tenido muy poca difusión). Las historias inéditas eran: "The Last Hunter", con una temática de ciencia ficción, con el uso de viñetas alargadas, sin globos de diálogo, sólo cuadros de texto, y un uso extenso de tramas mecánicas (zip-a-tone); "Ain`t She Sweet", más propia del Wrightson clásico, con un estilo intencionadamente similar al de los tebeos de EC y sobre todo en la figura de George Evans; "The Task", su particular visión del mundo de la fantasía heroica, realizada con la técnica de la aguada; "King of the Mountain, Man", historieta pretendidamente humorística, de regusto también clásico, a pluma, y cuyo personaje principal (por otra parte, bastante antipático) había aparecido en varias portadas de fanzines previamente. Como curiosidad, la última página la dibujó a



Badtime Stories, de 1972. Abajo, portada para I'll Be Damned, 4, con un momento de "The King of the Mountain".



lápiz Jeff Jones, entintándola Wrightson; y por último, "The Reaper of Love", trabajo similar al posterior "Nightfall", de entorno fantástico y realizada en su mayoría a lápiz, con sombreados.

Aquí Wrightson se mostraba como autor completo, intentando abarcar varios campos. Pretendía ser un artista en el pleno sentido de la palabra. Fue un éxito absoluto, una de las obras más aclamadas de Wrightson.

PURPLE PICTOGRAPHY (¿LA COSA DEL MONSTRUO?)

Muestra de *Purple Pictography,* clic para ver varias páginas.

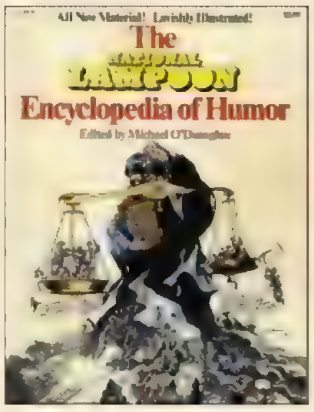
Harvey Kurtzman, otro legendario autor que trabajó en EC, creó en 1962 para la revista *Playboy* la historieta "Little Annie Fanny", una especie de parodia de "Little Orphan Annie" con una chica que siempre se encontraba ligerita de ropa, que tuvo un gran éxito y en consecuencia multitud de imitadores (como "Deadbone Erotica" de Vaughn Bodé en la revista *Cavalier*, "Jones Touch" de Jeff Jones en la revista *Swank* o "Sally Forth" de Wally Wood en algunas revistas para el ejército americano). Vaughn Bodé (1941-1975) fue un artista enmarcado dentro del movimiento "underground" de finales de los sesenta y principios de los setenta. Su personaje más famoso fue Cheech Wizard, una especie de sombrero de mago malencarado y malhablado que publicaba en la revista *National Lampoon*. Bodé realizaba a principios de los años 70 dos historietas de carácter erótico para dos revistas de adultos, *Cavalier* y *Swank*. No daba abasto con tanta producción, pero no quería perder ninguna de las dos por el dinero que le reportaban. Le comentó a Wrightson si quería colaborar con él: Bodé haría los guiones, y Wrightson el dibujo. Para Bernie suponía un aumento considerable de sus ingresos y una oportunidad de perfeccionar su uso del color. Entre ambos compartirían los 700 dólares que pagaban por cada tres páginas de historieta. *Purple Pictography* fue el nombre que se le dio al conjunto de la producción de este tipo de Bodé, en la que se incluyen las cinco colaboraciones con Wrightson.

Para las tres primeras historietas ("Munchmo Coming", "Water Job" y "The Monster's Thing") los dos autores se reunieron para discutir distintas ideas, elaborando ambos el guión y la narrativa visual. En la cuarta ("Titus and Pubius") la cosa cambió, y Bodé se limitó a enviarle una carta con el guión completo. A Wrightson no le gustó nada esta historia, como tampoco le gustaba el cariz que estaban tomando los acontecimientos. En la quinta historia ("The Fanny Nappers") volvió a

pasar lo mismo, y Wrightson dejó de colaborar con Bodé.

Estas historietas no tiene mayor atractivo que el visual, viendo trabajar a Wrightson en un medio que no es el acostumbrado: su uso del color es estimulante, y supone todo un cambio en comparación con el estilo de Bodé. Pero su guión es burdo, machista, y la situación que se describe en ellos no tiene ningún elemento que lleve al humor, si exceptuamos la gracia que puede hacer el uso y abuso de ciertas palabras malsonantes.

Más adelante colaboraría en revistas satíricas para adultos, como *Esquire*, donde realizó una historieta de una página, "It's Red-Neck!", que parodiaba a los superhéroes, o *National Lampoon*, donde durante varios números dibujó una tira cómica.



Viñeta de Wrightson en National Lampoon y una portada suya, para un lanzamiento especial de 1973.

TRABAJANDO PARA UN MANÍACO: LA ETAPA EN WARREN

"Finalmente me dijo: «Te voy a pagar como nunca nadie lo ha hecho antes». Y efectivamente, así lo hizo."
Bernie Wrightson, describiendo el final de su primera entrevista con James Warren.

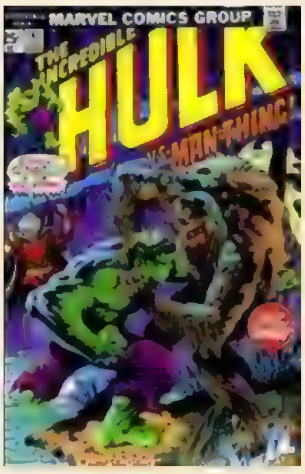
A principios de 1975 Wrightson acababa de dejar *Swamp Thing*, completamente agotado de tener que entregar un trabajo de forma periódica, siendo además un trabajo que ya le parecía aburrido y monótono. Necesitaba un descanso de los *comic books* a color, y había pensado en publicar historietas realizadas en blanco y negro, sin tener que depender de nadie que aplicara el color, donde el único responsable del resultado final fuera él mismo. La única compañía que podía responder a esas expectativas en aquel momento era Warren Publishing.

James Warren tuvo su primer gran éxito con la revista *Famous Monsters of Filmland*, cuyo número uno se publicó en 1958. Este título, dirigido por el carismático Forrest J. Ackerman, supuso durante años una referencia en el mundillo de las películas de horror y ciencia ficción para los jóvenes estadounidenses, con su peculiar mezcla de humor y fotografías de monstruos. Tras otras publicaciones (*Favorite Westerns of Filmland*, del mismo estilo que *Famous Monsters* pero dedicada a las películas del oeste; una revista humorística al estilo de *Mad* dirigida por Harvey Kurtzman, *Help!*, que duró solamente 26 números; *Spacemen* y *Screen Thrills* ambas sobre cine de género) Warren observó que los lectores tenían cierta predilección por las historietas aparecidas en *Monster World* y *Famous Films*, parodias y adaptaciones de películas realizadas por autores tan capaces como Russ Jones, Wally Wood o Joe Orlando. Se decidió entonces a sacar al mercado una revista dedicada por entero a las historietas de horror, en blanco y negro, cuyo

objetivo sería... no nos engañemos, su objetivo era ganar dinero; pero podría hacerlo con aquello que le gustaba, en el estilo de los viejos cómics de EC (que vemos como una y otra vez aparecen por este relato) pero sin tener que someterse a los estrictos criterios del Comics Code, ya que éste no afectaba a las revistas. Así, en 1965 se editaba el primer número de *Creepy*, título de referencia en la historieta de horror mundial, bajo la dirección de Russ Jones (primero) y de Archie Goodwin, autor que sería el responsable de la mayoría de los guiones que aparecían en la revista y en gran parte de su éxito. Otro motivo por el que *Creepy* se convirtió rápidamente en objetivo de los aficionados fue la gran calidad de los dibujantes elegidos, gran parte de ellos veteranos de EC como Jack Davis, Reed Crandall, Johnny Craig, Frank Frazetta, Angelo Torres, Al Williamson, y otros como Gene Colan, Steve Ditko y Gray Morrow. Warren probó con otros títulos, en ocasiones sin suerte (*Blazing Combat*, dedicada al género bélico y que solo sacó cuatro números) y otras veces con gran acierto; en septiembre de 1965 *Eerie* se convertía en la hermana pequeña de *Creepy*, y el éxito se volvía a repetir con *Vampirella*, que vio la luz en septiembre de 1969. Los diferentes títulos pasaron por diferentes etapas, de gloria y fracaso, pero la tríada se mantuvo hasta la quiebra de la compañía en 1983[18].

Wrightson en cómics que le hastiaban: Detective Comics, 425 (DC, 1972, y *The Incredible Hulk*, 197, (Marvel, 1975), en el cual dibujaba a otra "cosa del pantano".

Wrightson fue un confeso admirador de las publicaciones de Warren. De joven coleccionaba con ansia la revista *Famous Monsters*, y su primer trabajo publicado no profesional apareció en la sección de correo del número nueve de *Creepy* (como ya hemos comentado). A finales de los 60, coincidiendo con los inicios de nuestro artista en la industria, Warren sufrió uno de sus peores momentos económicos y tuvo que recurrir con frecuencia a reediciones de los primeros ejemplares o a material de baja calidad, lo cual provocó en muchos lectores (entre ellos Bernie) un manifiesto desinterés hacia estas revistas[19]. Por esta época ya había tentado el editor al dibujante para que trabajara para él, pero Wrigthson rechazó la propuesta por no verse inmerso en la decadencia de las publicaciones y, de algún modo, por las tremebundas historias que había oído del magnate. Le interesaba más trabajar para National, que en sus títulos mantenía un espíritu más cercano a los cómics de EC.

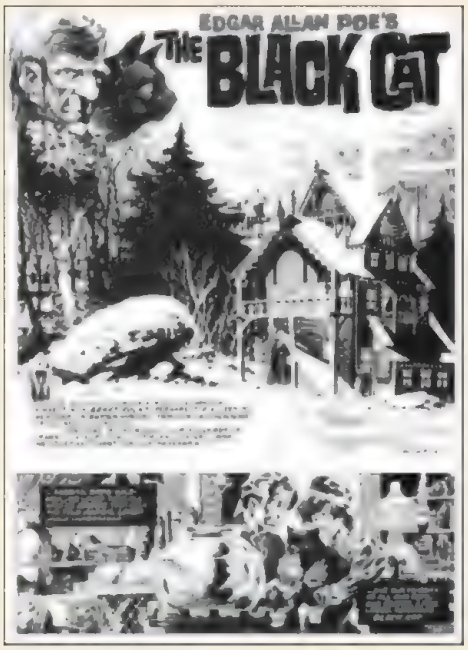


No es el momento ni el lugar para comentar las variadas anécdotas que se cuentan sobre James Warren y su peculiar sentido del humor y de la vida, de sus relaciones con sus empleados y de las diferentes técnicas que usaba para mantenerlos contentos. Baste decir que tenía una personalidad *fuerte*[20].

Como hemos dicho, Wrightson estaba harto de la industria del *comic book*, y quería probar nuevas experiencias en el mercado de las revistas en blanco y negro. Un día acudió a las oficinas de Warren a ofrecer su trabajo, y James Warren le admitió sin problemas. Lo único que éste exigía del autor era que se entregara por completo a su trabajo, que diera lo mejor de sí mismo, para lo cual tendría libertad absoluta. Los originales le serían devueltos, aunque la compañía mantendría los derechos sobre el material encargado. Si no bastaba con poder hacer lo que quisiera, al ritmo que quisiera, y manteniendo su trabajo en propiedad, Warren le anunció además que iba a pagarle mejor que nadie le había pagado nunca. Y por lo visto, cumplió su palabra: mientras National

pagaba 65 dólares por página, Warren ofrecía 110 dólares por el mismo trabajo.

El primer trabajo publicado en Warren fue "The Black Cat", una adaptación del famoso relato de Edgar Allan Poe, en el número 62 de *Creepy*, de mayo de 1974[21]. Esta historieta de doce páginas puede considerarse una de las cumbres artísticas de Wrightson. No solo es una buena adaptación de Poe, sino que es un ejemplo de narrativa gráfica y la calidad del dibujo es excepcional; recordemos que apenas hacía cinco años que Bernie había comenzado su carrera profesional, y a estas alturas ya había alcanzado su madurez como dibujante. Cada viñeta por sí misma aparentaba ser toda una ilustración, y posiblemente conllevó el mismo trabajo. Wrightson depuraba sus primeras influencias y añadía características y rasgos de los ilustradores clásicos, los ya mencionados Howard Pyle y N. C. Wyeth, pero sobre todo de ilustradores como Heinrich Kley, Franklin Booth o Everett Raymond Kinstler[22]. Ya en su último número en *Swamp Thing* había comenzado a usar la plumilla, cansado del pincel, y ahora estaba desarrollando todo su potencial.



"The Black Cat", primera historieta de Wrightson servida a Warren.

Su siguiente trabajo fue un guión para su querido amigo Jeff Jones, con el título "Cold Cuts", que sería publicado en *Vampirella* #34 (junio 1974).

Primera página de "Jenifer"

En "The Pepper Lake Monster" (*Eerie* #58, julio 1974), una revisitación del mito del monstruo del lago Ness, Wrightson seguía mostrando un estilo deudor de la ilustración, con un detallado uso de la plumilla. Pero esta historia sería eclipsada por otra que apareció ese mismo mes en *Creepy* (en su número 63), "Jenifer", con guión de Bruce Jones (al que ya conocía de los fracasados proyectos de *Web of Horror* y *Abyss,* y con el que colaboraría varias veces en el futuro). La que sería historia favorita para Wrightson tuvo un proceso de creación complejo, diferente al que hasta entonces había llevado a cabo; no entintó sobre los lápices originales, sino que lo hizo calcando la páginas usando una mesa de luz. La aplicación de grises la haría luego con rotuladores de punta blanda. Una historia desasosegante, trágica, en la que el dibujo de Wrightson, la elección de encuadres, el uso de las sombras, incrementa la tensión que

destila el gran relato de Jones[23].

Le seguirían otros trabajos: "Nightfall", con guión de Bill DuBay (*Eerie* #60, septiembre 1974), en el que el personaje principal, un niño con "imaginarias" pesadillas nocturnas, es un remedo del célebre *Little Nemo* de Winsor McCay; "Cool Air", una maravillosa adaptación de un relato de Howard Phillips Lovecraft (*Eerie* #62, enero 1975); "The Muck Monster" (*Eerie* #68, septiembre 1975), precursora inmediata de su obra magna, *Frankenstein*, con un delicado entintado que se vio ensombrecido por un color aplicado en contra de los deseos de su autor; "Clarice", con guión de Bruce Jones (*Creepy* #77, febrero 1976), donde de nuevo experimenta con la narración, usando solamente cartelas de texto, sin globos, como ya hiciera en su historieta "The Last Hunter" y repetiría en su siguiente trabajo en Warren, "A Martian Saga", con guión de Nicola Cuti (*Creepy* #87, marzo 1977); "The Laughing Man", con guión de Bruce Jones (*Creepy* #95, febrero 1978). En realidad muy pocas historietas, incluso sumando aquellas en las que Wrightson realizó sólo el entintado (una aventura del personaje Reuben Youngblood, "Beware the Scarlet Combine", con lápices de Howard Chaykin, y dos historietas con dibujos de Carmine Infantino, su antiguo jefe en National: "Country Pie" y "Dick Swift and His Electric Power Ring").

"Cool Air"

Desde luego, la calidad media de sus trabajos era apabullante, pero ¿por qué motivo se asocia tanto a Wrightson con Warren, siendo su producción tan escasa? Pues porque al igual que en National, nuestro artista puso mucho empeño y horas de trabajo en realizar una serie de páginas de presentación con los anfitriones de las revistas, el tío Creepy y el primo Eerie, que aparecieron en diversos números y hacían la presencia del autor casi imprescindible.
El trabajo de Wrightson realizado para Warren es, para el que esto escribe, su máxima aportación al mundo de la historieta. Posteriormente alcanzaría ocasionalmente cotas similares de calidad, pero nunca superaría las cimas de "The Black Cat", "Jenifer" o "Cool Air". Si estaba haciendo lo que le apetecía, cobrando una gran cantidad de dinero por ello, ¿por qué dejo Wrightson de trabajar para Warren? En este caso no hubo ningún tipo de enfrentamiento con el editor, ni con la empresa. Simplemente, Wrightson se había hartado del cómic. A partir de ahora, lo único que le interesaba era la pintura y la ilustración.

WRIGHTSON, ILUSTRADOR

"Siempre voy a ser más un ilustrador que un narrador"
Bernie Wrightson, en una entrevista publicada en *The Comics Journal* #76.

Bernie siempre había estado interesado en la ilustración. Ésta fue la que le hizo dedicarse al dibujo, y sus primeros trabajos eran simples ilustraciones, no historietas. Sus influencias iniciales y las que después iría recogiendo provenían en gran parte del mundo de la pintura, y probablemente algo tuvo que ver el compartir muchas experiencias con otras serie de autores que se consideraban "artistas" más que profesionales del cómic, como Jeffrey Jones, Mike Kaluta o Barry Smith. En sus inicios en National, Wrightson había dado sus primeros tímidos pasos a ese respecto. En colaboración con Jeff Jones había realizado diversas ilustraciones para libros de bolsillo, en los que Bernie hacía el diseño y los lápices y

Jones la pintura final. Más tarde, en 1973, produjo una serie de ilustraciones para otros libros de bolsillo editados por National, que con el título de *House of Mystery* reproducían relatos de Jack Oleck. A principios de los 70 eran numerosas las ilustraciones suyas que aparecían tanto en fanzines como en publicaciones profesionales. Pero el primer empeño profesional en este medio tuvo lugar de la forma más curiosa...

PINTA Y COLOREA

Portafolio de láminas en blanco y negro para colorear que se cita.

En el verano de 1974, Phil Seuling, famoso promotor de convenciones de aficionados y que ya había editado un póster de Wrightson en el 73 (con el título de "Bitch"), se puso en contacto con éste para ver si estaba interesado en realizar un libro de colorear con ilustraciones de monstruos. En ese momento Wrightson acababa de dejar *Swamp Thing* y quería experimentar, hacer cosas nuevas.

Aceptó, e hizo listas de varios monstruos que podían incluirse. Finalmente seleccionó dieciséis de ellos que acabaron en sendas ilustraciones.
Entintó todos los dibujos con rotulador, usando el pincel sólo para grandes áreas de negro, y acabó el trabajo en dos meses. Cuando Seuling vio las ilustraciones quedó tan impresionado que decidió editar el libro con el tamaño original en que se habían realizado.

El libro acabó llamándose *The Monsters Color-The-Creature Book.* De una gran variedad temática, siempre pensando en el terror clásico, las ilustraciones tenían títulos como "The Vampire" (Wrightson nunca ha sido muy aficionado a los vampiros), "The Blob" (inspirada en las películas de terror de los 50), "The Mummy", "The Werewolves", "The Alien", "The Frankenstein", "The Plant Monster", "The Goblins", "The Creepy Dead" o "The Axe Murderer". Entre sus favoritas se encontraban "The Ghoul", la primera que dibujó, "The Old Witch", con una clara inspiración en la Vieja Bruja anfitriona de *Haunt of Fear,* y "The Cyclops", que el autor recordaba como inspirada probablemente por *The Seventh Voyage of Simbad* (conocida en España como *Simbad y la princesa*, de 1958). Por insistencia de Seuling tuvo que incluir "Swamp Creature", una ilustración que recordaba en exceso al personaje que le había dado la fama[24].

Fue un rotundo éxito. Según se cuenta en algunos textos, la mayoría de los compradores cogían dos ejemplares, uno para colorear y otro para conservarlo tal y como estaba.

CHRISTOPHER ENTERPRISES

La primera vez que Christopher Zavisa se encontró con Wrightson fue en julio de 1973 en la New York Art Convention. Le propuso un encargo, una pintura al óleo sobre las torturas del Infierno en el que Bernie pareció interesado, y dijo que se iba a tomar unos meses libres para profundizar en la técnica del óleo. En esa ocasión la relación no fructificó, y el autor acabó rechazando el trabajo.

En 1974 Zavisa fundó junto con Christopher Holth la empresa Christopher Enterprises, especializada en la producción y comercialización de ilustraciones de género fantástico en forma de posters y portfolios, contando en su haber con autores

de gran prestigio como Mike Kaluta, Neal Adams, Álex Niño o Roy G. Krenkel.

Durante una convención en Toronto, aprovechando una visita a Kaluta para comprobar el progreso de un portfolio ("Dante's Inferno"), Zavisa volvió a tentar a Wrightson con nuevos proyectos relacionados con la pintura y la ilustración. Pocos meses después, a finales de 1975, recibía una carta en la que Bernie se comprometía a realizar para la empresa una serie de pinturas basadas en los relatos de Edgar Allan Poe[25].

La Máscara de la Muerte Roja. Abajo: *Mementos*

Cuando comenzó a pintar, planeó ilustrar escenas que nadie antes hubiera dibujado, escenas culminantes que serían finalmente extraídas de los relatos "El Corazón Delator", "El Asesinato de la Calle Morgue", "El Barril de Amontillado", "Descenso al Mäelstrom", "El Entierro Prematuro", "La Máscara de la Muerte Roja", "El Gato Negro" y "El Pozo y el Péndulo". En total, ocho ilustraciones al óleo con desigual resultado. Si bien hay ilustraciones preciosas, con una composición adecuada y un uso del color llamativo, como las correspondientes a "El Asesinato de la Calle Morgue" o "La Máscara de la Muerte Roja", existen otras demasiado oscuras, poco atrayentes para el habitual comprador de este tipo de productos. Ejemplos de esto último serían las pinturas de "El Gato Negro", "El Barril de Amontillado" o "La Muerte Prematura". Y en algunos casos este efecto fue intencionado; por ejemplo, la primera versión de "El Barril..." tuvo que desestimarse porque el 90% de la misma era de color negro. En este caso la favorita de Wrightson es "El Corazón Delator", que además fue la primera que se completó.

La oscuridad de las pinturas se acompañó de la oscuridad en las ventas. El portfolio tuvo menos éxito del esperado, pero esto no desanimó a Zavisa. Durante el tiempo que duró su relación, Wrightson completó 21 pinturas para Christopher Enterprises.

El resto de los trabajos que realizó para la compañía no se planearon como un conjunto cerrado de ilustraciones sobre un determinado tema. Wrightson trabajaba sobre los temas que le apetecía, y según se iban acabando eran comercializados en forma de posters, aunque muchos de ellos acabaron ilustrando portadas o interiores de revistas. Posteriormente se ha dado en llamar a la totalidad de estas ilustraciones como *The Horror and Fantasy Series*.

Consta de once ilustraciones realizadas con una técnica y un planteamiento diferentes, y que fueron publicadas en el siguiente orden: "Sigfried", "Freaks", "Hunter", "Visitor", "Laggerhead", "Change for a Dollar", "Council to a Minion", "Breakfast", "Taking no Chances", "Waiting" y "Mementos". Algunas de ellas están realizadas como ilustraciones, delimitadas las figuras con contorno negro y luego

coloreadas, como "Freaks" o "Visitor". Otras son auténticas pinturas, como"Hunter" o "Waiting". Y otras se encuentran a medio camino, como "Laggerhead" o "Council to a Minion". Las menos solicitadas fueron "Change for a Dollar", que más que una única ilustración era un conjunto de viñetas, y cuyo tono humorístico no llamó demasiado la atención; "Visitor", que realmente significa un descenso de la calidad a estas alturas de su carrera profesional; y "Breakfast", otro experimento que no funcionó. Las más conocidas son "Freaks", donde de nuevo recurre a las monstruosidades, "Taking no Chances", donde se representa un ataque a un vampiro, y la preferida por Wrightson, "Mementos", reproducida en multitud de lugares y que está basada en el psicópata Ed Gein[26].

Se conocen[27] otros trabajos que no finalizó: una ilustración con el título "Execution", que se pintó a la mitad del tamaño requerido, por lo que finalmente se usó para otro fin. Otra sin título, una pieza de fantasía comenzada después de "Change..." que no fue del gusto de Wrightson. "Moonpool", que debía ser la 9ª o 10ª entrega. Y una verdadera maravilla inacabada, "Beauty and the Beast", no finalizándola por el fin de su relación con Christopher Enterprises.

A mediados de 1976, Zavisa comprobó que los beneficios de la empresa permitían solamente mantener una persona contratada a tiempo completo, por lo que propuso a su socio venderle su parte o comprarle la suya... Finalmente Holth compró la parte de Zavisa.

Inmediatamente Wrightson se mostró insatisfecho con el acuerdo, ya que todos los tratos los había realizado a través de Zavisa. El disgusto del dibujante se vio incrementado cuando Holth le informó que tras las pinturas 10 y 11 se iba a interrumpir el trabajo en la serie de forma indefinida. Wrightson estaba en mitad de la ilustración de "Beauty and the Beast", que como ya se ha comentado dejó inconclusa. Pero todavía faltaba lo peor: Christopher Enterprises anunció bruscamente su quiebra en 1977, con una deuda para Wrightson de 3000 dólares por el portfolio de Edgar Allan Poe, además de lo que no llegó a cobrar por ventas posteriores.

Dos portadas para *A Look Back*.

Pero el (triste) fin de las relaciones de Wrightson con Christopher Enterprises no supuso el fin de su amistad con Zavisa. De hecho, éste fue el responsable de la edición en 1979 del libro *A Look Back* a través de su nueva empresa Land of Enchantment, que recogía la obra de Wrightson publicada hasta esa fecha, conteniendo gran cantidad de ilustraciones (muchas de ellas inéditas) y declaraciones del autor[28]. Pero no fue fácil confeccionar el volumen. Para la reproducción del material de Warren y Marvel no hubo ningún problema; Wrightson y Zavisa se desplazaron a Nueva York para hablar con James Warren y Stan Lee, capitostes de Warren Publishing y Marvel Comics respectivamente, y éstos le dieron su consentimiento, ya que en cierta forma les daba publicidad. Wrightson temía en particular por la reacción que pudiera tener Warren, conocido por su excentricidad. Sin embargo, fue en National / DC donde más problemas encontraron. Las portadas de *Swamp Thing*

solo podían reproducirse en color, no en blanco y negro como era el deseo de los autores. No podían reproducir ninguna historieta de los títulos de misterio de DC, de ahí su extraña ausencia en el volumen, aunque sí permitieron publicar la historia "The Gourmet", aparecida en *Plop!* Sobre el resto de los trabajos de Wrightson se mostraron igual de caprichosos e incongruentes, por lo que Wrightson declaraba en una entrevista a principios de los ochenta (cuando aún tenía muy recientes las vicisitudes que les hicieron pasar) que nunca más volvería a trabajar para DC.

THE STUDIO

A lo largo del texto se ha comentado repetidamente que en muchas ocasiones Wrightson tuvo que recurrir a sus amigos para terminar los encargos dentro de su plazo. Esto no supuso ninguna dificultad, ya que con frecuencia compartían una misma vivienda para abaratar los costes de la misma. La situación fue un paso más allá cuando a mediados de 1976 Wrightson y otros artistas de su misma generación decidieron compartir además el lugar de trabajo.

Barry Smith, joven autor británico que se hizo popular a raíz de su trabajo en la serie de Marvel *Conan the Barbarian,* y que tenía en común algunas tendencias artísticas con Wrightson, le comentó que necesitaba un espacio mayor para trabajar a gusto (últimamente, los proyectos de Smith consistían en pinturas de gran tamaño). Ambos estuvieron de acuerdo en alquilar un local que les permitiera crear en un ambiente "artístico" adecuado. La idea también les pareció atractiva a dos viejos conocidos de Bernie, Mike Kaluta y Jeff Jones, que se integraron en lo que sería conocido como *The Studio.*

Portada del catálogo de la *NYCAC* de 1978, en el que se promocionaba la obra de los cuatro artistas de Studio, autores de las imágenes para esta cubierta.

Acabaron alquilando un almacén abandonado en un duodécimo piso en Manhattan, que cumplía con los requisitos de espacio e iluminación, aunque al principio no fuera más que un sitio sucio, oscuro y húmedo.

En esta etapa nuestro autor realizaría cinco de las pinturas para Christopher Enterprises y unas cuarenta ilustraciones de su proyecto sobre *Frankenstein*, además de experimentar, aprender de sus compañeros nuevas técnicas y trabajar en otra serie de trabajos menores. Cada autor se hizo dueño de su propio rinconcito en el estudio, llenándolo del material que le fuera más propicio para su inspiración; Wrightson no dudó en llevar un esqueleto de cuerpo entero. Pero que compartieran estudio no significa que se atuvieran a un rígido horario de trabajo; de hecho, rara vez coincidían todos. Smith trabajaba desde el mediodía hasta medianoche, mientras que Jones solía presentarse desde muy temprano por la mañana y Kaluta gustaba de la madrugada. Bernie llegaba sobre las diez de la mañana y se enfrascaba en la labor hasta las siete o las ocho de la tarde, alargándose en algunas ocasiones hasta la noche.

Para la edición propia de sus proyectos crearon un sello, Tyrannosaurus Press, que en el caso de Bernie publicó las dos entregas del portfolio de *Frankenstein* (del que hablaremos más extensamente) y una serie de láminas incluidas en el portfolio "The Dinosaur". Este proyecto surgió en 1976 con la ilusión de crear un libro que repitiera el éxito del libro para colorear *The Monsters....* Wrightson se

decantó por otro de sus temas favoritos, los dinosaurios, y en principio el libro tendría un formato apaisado con 16 ilustraciones e información sobre el dinosaurio correspondiente en la página opuesta. Tras dibujar cinco láminas abandonó el proyecto del libro, pensando que no era una buena idea para un libro para colorear. Decidió colorear las ilustraciones y sacarla al mercado como un conjunto de láminas (que, dicho sea de paso, tampoco tuvieron una excelente acogida).

SSSHHH!, 1978, ilustración desarollada en The Studio

La experiencia conjunta no duraría mucho. A mediados de 1978 Barry Smith pasaba más tiempo en su propio apartamento que en el estudio, y Wrightson decidió trasladarse a Florida. Ese mismo año se disolvió The Studio. Al año siguiente Dragon's Dream publicaría el libro del mismo nombre, *The Studio*, que recogía parte de las obras gestadas por los cuatro autores en este fascinante periodo.

EL MODERNO PROMETEO

"Desperté horrorizado; un sudor frío me cubría la frente, mis dientes castañeteaban y mis miembros se movían convulsivamente cuando, a la débil luz de la luna que se filtraba por la ventana, distinguí al desdichado, al miserable monstruo que había creado. Levantó la cortina de la cama, y sus ojos, si pueden llamarse ojos, estaban fijos en mí."

***Frankenstein*, Mary W. Shelley, 1817.**

Llegamos a un momento crucial en la carrera de nuestro artista. Para algunos será el punto culminante de su obra como ilustrador, y creo que para todos los aficionados a este medio supone una cumbre en el mundo del dibujo. Aunque se englobaría dentro de su producción como ilustrador, toda la obra de Wrightson relacionada con Frankenstein merece un capítulo aparte.

Frankenstein y la criatura que creó marcaron a Bernie desde la infancia. El primer contacto con el monstruo tuvo lugar con unos cuatro o cinco años de edad. Como una de tantas, su madre lo llevó al cine donde estaban proyectando un programa doble con *La Criatura de la Laguna Negra* (*Creature of the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) y *La Zíngara y los Monstruos* (*House of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1944). Esta última le fascinó, aunque fuera uno de los productos que surgieron en la decadencia de las películas de monstruos de Universal Pictures. Aunque el prototipo de criatura era el mismo que aún permanece en el imaginario popular (cabeza cuadrada, tornillos en el cuello, mirada perdida, traje oscuro de chaqueta y andares torpones -todo un prodigio de diseño), en esta película estaba interpretada por Glenn Strange. Wrightson acabaría viendo posteriormente el resto de las películas protagonizadas por Boris Karloff, el actor que originalmente dio vida al

monstruo y le lanzó a la fama. Su favorita, la segunda de la serie, *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935).

En cuanto al libro original en el que se basaron las primeras películas, escrito por Mary Wollstonecraft Shelley en 1817, recuerda que lo leyó por primera vez a los nueve o diez años. En aquel entonces no le gustó porque no lo entendía, cosa no muy extraña si tenemos en cuenta la prosa que utilizaba la escritora, lenta y farragosa, y el objetivo que pretendía, de carácter más relativo a lo moral que al terror. Tres o cuatro años después volvió a leerlo, y entonces sí disfrutó del mismo. Tampoco imaginaba en aquel momento cuántas veces tendría que releerlo para encontrar distintos matices en el texto.

The Muck Monster, tal y como la concibió el autor, sin los colores de la edición de Warren

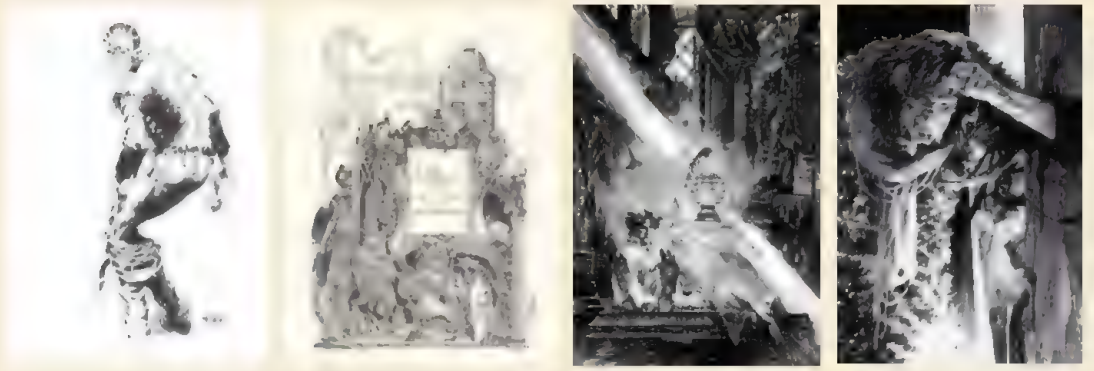
En todas las fases de su obra podemos encontrar elementos que nos conducen a Frankenstein. Ya en una de sus primeras ilustraciones para el *Baltimore Sun* puede observarse a la criatura jugando al béisbol con otros personajes, entre ellos superhéroes. Durante su etapa de aprendizaje dibujará muchas ilustraciones en las que aparecerá el personaje, varias veces de forma cómica. Llegó a intentar la adaptación del texto a la historieta, no progresando más allá de tres o cuatro páginas. Seguimos viendo al monstruo en fanzines, incluso en el número 3 de *Swamp Thing* tuvo lugar el enfrentamiento con una criatura que, aunque con origen diferente, recuerda en su diseño y forma de actuar a la criatura.

Pero la primera ocasión en la que vimos una aproximación a Frankenstein de la forma en que Wrightson la haría popular posteriormente fue en una de las historietas que dibujó para Warren. En el número 68 de *Eerie,* de septiembre de 1975, se publicó "The Muck Monster", una versión muy resumida de la historia que todos conocemos, la del científico que juega a ser Dios y da vida a su criatura, contada desde el punto de vista de esta. Aquí el dibujante ya no utiliza como referencia la interpretación que dieron del monstruo las añejas películas de Universal, sino que busca un diseño nuevo, anticipo del modelo que luego utilizará para su magna obra. Ha dejado atrás las influencias de EC y de Frazetta, y más que nunca el estilo está influenciado claramente por el de ilustradores y grabadores decimonónicos o de principios de siglo[29].

Una vez abandonado el mundo de la historieta, en plena etapa como ilustrador, Wrightson se decidió a llevar a cabo el proyecto que durante tanto tiempo había deseado: la ilustración completa del libro que tanto le acabó fascinando, una edición de lujo como no se hacía en muchos años del clásico Frankenstein, de Mary W. Shelley.

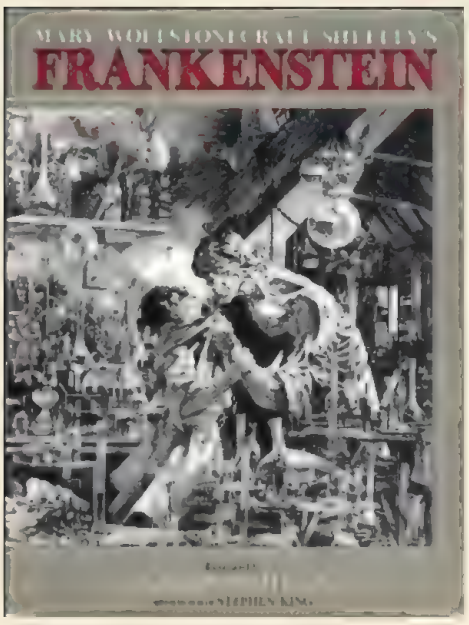
La idea original era realizar unas treinta y cinco ilustraciones en blanco y negro y una o dos pinturas en color. Cuando se puso manos a la obra, en poco tiempo recabó ideas para 80 ilustraciones. Las seis primeras ilustraciones se comercializaron como portfolio en 1977. En 1978 se publicaron otro conjunto de seis ilustra-

ciones, diferentes a las ya publicadas. Fueron un completo éxito. Se suponía que la venta de estos portfolios sufragaría los gastos de la edición del libro completo, que iba a publicar Tyrannosausus Press, la compañía de los componentes de The Studio, pero el trabajo se prolongó durante mucho tiempo y ese dinero tuvo que usarse para pagar los gastos de diario. En total, la creación de las ilustraciones para Frankenstein le llevó a Wrightson seis años de su vida, intercalando la realización de este verdadero trabajo de amor al arte con otros más comerciales.



Cuatro interpretaciones del monstruo de Frankenstein: en Spa Fon, 5, en la presentación del portafolio y en dos de las láminas.

Finalmente, y ante la sorpresa de muchos, el libro fue publicado nada más y nada menos que por Marvel en 1983, con una introducción de Stephen King.



Portada para el libro editado por Marvel.

Se seleccionaron 45 ilustraciones para esta edición. Muchos de los dibujos que no se utilizaron aparecieron en *A Look Back*, y acabaron editándose en un recopilatorio de la editorial Apple en 1993, *The Lost Frankenstein Pages*[30]. Después de tanto tiempo invertido, tanto trabajo realizado, el libro no funcionó como se esperaba. Wrightson achacó el fracaso a la política de distribución y promoción de Marvel, que arrinconó el título de tal forma que aunque los aficionados lo solicitaran no podían encontrarlo fácilmente.

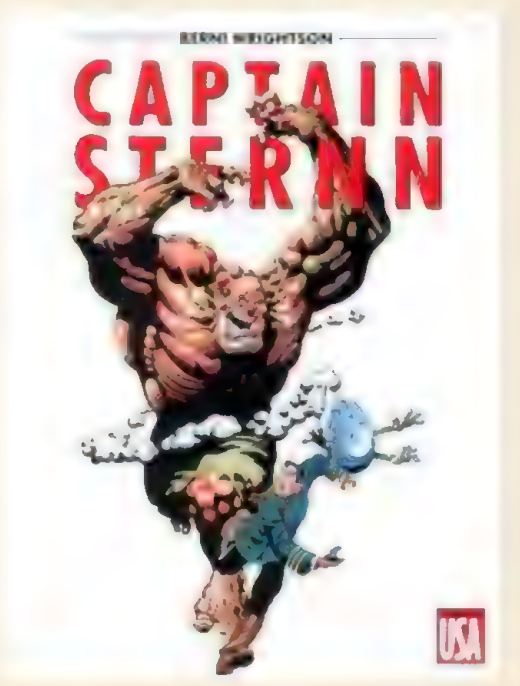
En 2008 se anunció la reedición en formato de máximo lujo de Frankenstein. Darkwoods Press estaba recopilando los originales de todas las piezas que Bernie dibujó para Frankenstein para reproducir a partir de los mismos (no a partir de los fotolitos) todas las ilustraciones, tanto las que se publicaron en el libro de Marvel como las que aparecieron en *A Look Back* y en *The Lost Frankenstin Pages*, además de otras piezas del autor relacionadas con la criatura. Finalment, una versión más modesta fue publicada por Dark Horse en octubre de 2008, recuperando la introducción de King.

Esta obra supone el mejor trabajo de Wrightson en el campo de la ilustración. La asimilación de registros de los mejores grabadores de antaño, el uso de las sombras y las luces, la composición... hacen de esta obra una delicia visual, pudiendo contemplar horas y horas los dibujos sin cansarse.

Parecía que a partir de este momento su trabajo no tenía más remedio que ser peor. Y algo de eso ocurrió...

CAPTAIN STERNN

"- Lincoln Sternn... Está usted aquí acusado de doce casos de homicidio en primer grado, cuatro casos de robo a mano armada de propiedad federal, dieciséis casos de fraude, treinta y siete casos de secuestro y un intento de violación. ¿Cómo se declara?
- ¡No culpable!"
Primer diálogo de la primera historieta de *Captain Sternn*, publicado en la revista *Heavy Metal*.



Captain Sternn

El caso de *Captain Sternn* es curioso. Surgió como una forma de diversión mientras Wrightson trabajaba en otros encargos más importantes, durante su etapa de ilustrador en The Studio. La idea de hacer un cómic de ciencia ficción surgió tras ver "La Guerra de las Galaxias" ("Star Wars", George Lucas, 1977) y el protagonista, el "simpático caradura" Capitán Lincoln F. Sternn, tenía tanto de la personalidad de Han Solo como de la del personaje que interpretaba James Garner en "La Gran Evasión" ("The Great Scape", John Sturges, 1963). En principio iba a tratarse de una historieta de 32 páginas en formato *comic book*, "Captain Sternn and the Space Pirates", que publicaría Tyrannosaurus Press[31]. The Studio se disolvió, y Wrightson se dedicó a otros menesteres. No volvió a saberse nada de Sternn hasta que en junio de 1980 la revista *Heavy Metal* publicó una historieta del mismo de nueve páginas. Esta revista ya había publicado otros trabajos de Bernie (ilustraciones y alguna que otra historieta), y posiblemente pensó que sería el medio ideal para dar a luz la primera aventura de este antihéroe. La historia en sí no tiene mucha enjundia: de marcado tono humorístico, pero con poca gracia, básicamente consiste en el relato de un juicio que se está celebrando contra Sternn por múltiples fechorías; éste está seguro de ser declarado inocente porque ha sobornado a uno de los testigos, el flacucho Hanover Fiste, que de repente se transforma en una masa musculosa que comienza a perseguir a Sternn para acabar con él. Descubrimos al final que todo ha sido una pantomima ideada por el Capitán. Como ven, nada del otro mundo. La ambientación en un futuro no se sabe cuanto de lejano no tiene ninguna justificación aparte de introducir al compañero inseparable del Capitán, un robot con forma de huevo llamado Beezer, y otros artilugios semejantes. Se sucede una persecución tras otra, llenando la nueve páginas de golpes en el más puro estilo *slapstick*. El grafismo de Wrightson adquiere tintes de caricatura, con las expresiones y los rostros más exagerados que nunca, acompañado de un entintado y un coloreado que, lamentablemente, le acompañará durante los siguientes años. Un trabajo bastante menor que, sorpresivamente (y de ahí lo curioso del asunto) se seleccionó para su inclusión en la película que con el título "Heavy Metal" se realizó basándose en algunas historietas seleccionadas de la revista. Este film de animación de 1981 incluyó varios segmentos, algunos de ellos basados en ideas e historietas de Dan O'Bannon, Angus McKie o Richard Corben, entre otros. El segmento dedicado al Capitán Sternn estaba dirigido por Paul Sabella y Julian Szuchpa, y parece

ser que Wrightson no tuvo nada que ver con el mismo. Se acompañó de una banda sonora en la que se incluían canciones de grupos de rock de la época, e inmediatamente se convirtió en un título de culto[32].

Captain Sternn, Running out of Time

Permítanme ahora alterar el orden cronológico que hemos seguido hasta ahora en el texto para dar un pequeño salto adelante, concretamente al año 1993. Es en estas fechas cuando aparece una serie protagonizada por este personaje y publicada por Kitchen Sink: *Captain Sternn. Running Out of Time.* Consistía en una serie limitada de cinco números en la que se mezclaban alegremente viajes en el tiempo, dinosaurios y muertos vivientes. La historia comienza con Sternn y su ayudante Beezer encarcelados y consiguiendo escapar con un nuevo engaño. Tendrán que enfrentarse al magnate Mr. Coffers, dueño de la corporación Cosmic Cola y responsable de su encarcelamiento y de la plaga de zombies que asola la Tierra. Para ello contarán con la ayuda, entre otros del (a veces) forzudo Hanover Fiste y del mago/científico Aldo Gorney[33].

Han pasado más de diez años desde la anterior historia, y en el dibujo se nota la pérdida de calidad de Wrightson característica de los últimos años. Aunque la historia es entretenida no deja de ser una humorada forzada con un dibujo aceptable, pero siempre bajo la sombra de lo que el autor fue. Unos trazos groseros que se acompañan en esta ocasión de un entintado ajeno, el de Shepard Hendrix, y el coloreado de Julia Lacquemont. Aunque sobre gustos no hay nada escrito: tanto el entintado como el color fueron nominados a los Premios Harvey de 1994, y la serie ganó el Harvey a la Mejor Serie Nueva.

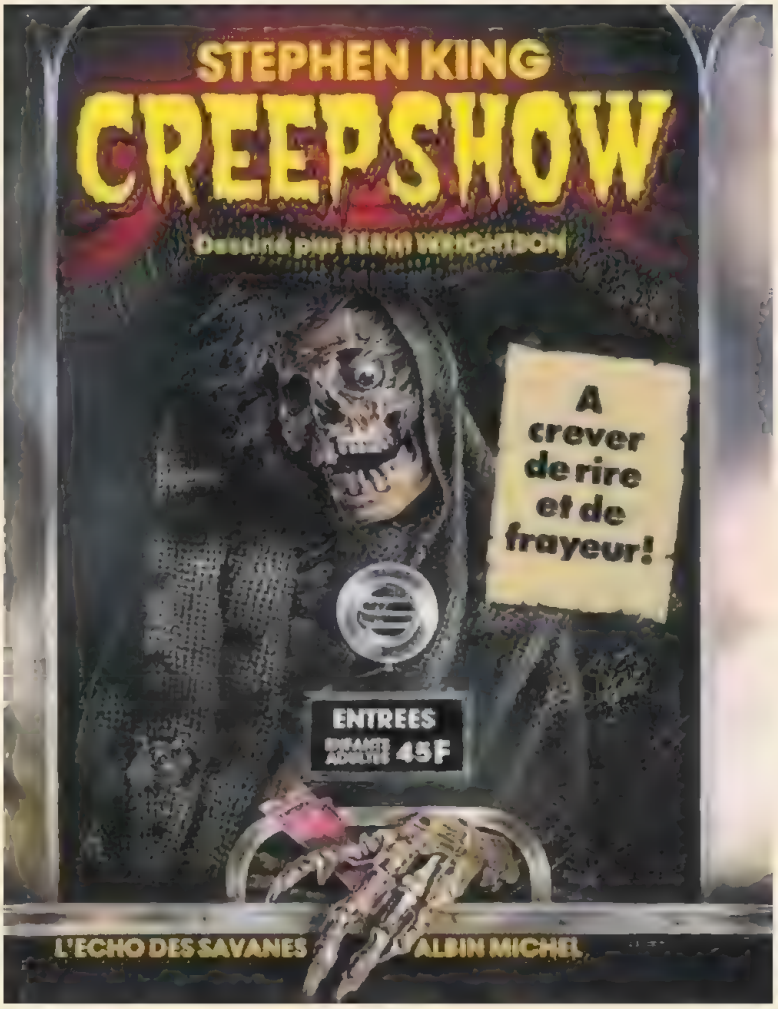
Desde hace años se está planteando la posibilidad de realizar una serie de animación por ordenador para televisión de Captain Sternn. En ella están trabajando Darkwoods Productions (propiedad de Frank Darabont, el director de películas como *Cadena Perpetua* o *La Milla Verde*) y Hinami Original Productions. La serie contaría con diseños de Wrightson, colaborando con el guionista David J. Schow (escritor de novelas de terror y columnista de la revista *Fangoria*) y el director de animación Kevin Kutchauer[34]. Incluso se habló de la posibilidad de realizar nuevos cómics y videojuegos basados en el personaje, aunque todavía no hay nada definido.

EL MAESTRO DE LO MACABRO UNE FUERZAS CON EL CREADOR DE LO OSCURO

"En lugar de eso, conocí a un tipo alto y delgado, agradable, inteligente, cortés, pero no tímido y, de verdad, nada loco. Como todos los grandes artistas -se trata de una opinión personal-, concentra toda la locura en su obra."
Stephen King hablando sobre Wrightson, en su prólogo a *Frankenstein*.

Principios de los ochenta. Wrightson andaba embarcado en diversos proyectos, pero sobre todo estaba intentando dar fin a su obra sobre Frankenstein. Entonces recibió una llamada inesperada de un tal Stephen King.

Stephen King (Portland, Maine, 1947) es el escritor de terror más famoso de las últimas décadas y uno de los que más vende en general. Su éxito comenzó en 1974 con la novela "Carrie", que fue inmediatamente llevada al cine. Esta ha sido una de las características de King, ya que casi todas sus obras han tenido una versión cinematográfica. A cualquiera le suenan títulos como "El Resplandor", "Misery" o "La Milla Verde", incluso a aquellos no aficionados al terror. Cuando ambos se conocieron Wrightson admitía haber sido un admirador incondicional de la obra de King, habiendo leído todos sus libros. De la misma forma, King conocía y alababa el trabajo de Bernie, y pensó en él cuando tuvieron que buscar un dibujante para la versión en cómic de "Creepshow".



Creepshow. Portada de la edición francesa del libro.

"Creepshow" fue dirigida en 1982 por George A. Romero (el director de la mítica "La Noche de los Muertos Vivientes") sobre guión de Stephen King. Ambos eran grandes aficionados a los cómics de EC (una vez más, vuelven a aparecer) y decidieron realizar una película que recreara dichas historias, imitando su ambiente, sus giros narrativos, su macabra comicidad, incluso usando técnicas cinematográficas que provocaran la sensación de que se estaba leyendo un cómic (el virado a un solo color en ciertas escenas, la angulación de la cámara, las páginas de historieta al principio de cada segmento...)[35]. El film estaba vertebrado en base a cinco historias: "The Lonesome Death of Jordy Verrill" (publicada previamente en 1976 como "Weeds"), "The Crate" (publicada en 1979), "Something to Tide You

Over", "Father's Day" y "They're Creeping Up On You!", estas tres últimas escritas expresamente para la ocasión. Volviendo a los orígenes, Romero y King habían pensado en una versión en cómic de la película. Jack Kamen, antiguo autor de EC, se encargaría de la portada, pero no quería saber nada de las historias. Así que King pensó en Wrightson, al que le gustó la idea y aceptó encantado. El dibujante se encargó también de la adaptación y el guión, aunque King se ofreció en un principio a hacerlo. Finalmente, Michelle Wrightson, la esposa de Bernie en aquel entonces, sería la encargada del color y la rotulación.

El resultado es similar a lo ya comentado en *Captain Sternn*: una obra entretenida, pero con un dibujo tosco, grosero, y un color que no le favorece, en nada semejante a "El Gato Negro" o "Jenifer" que realizó para Warren. Esta será la tónica a partir de ahora en cuanto a historietas se refiere: dibujo correcto en la mayoría de las ocasiones, que a veces descolla entre sus semejantes, pero sin llegar a la maestría que sabemos que Wrightson podría alcanzar. ¿A qué se debe esto? ¿Quizás a una falta de entusiasmo del autor, a la necesidad de realizar un trabajo para pagar las facturas pero que ya no le importaba? ¿Una consecuencia de la falta de respuesta a la obra a la que había dedicado tantos años de su vida, *Frankenstein*? Cuando se le preguntó a este respecto en una reciente entrevista[36], el autor reconoció dicho cambio, y no sabía a que era debido. Puede que los anteriores trabajos fueran resultado de un joven más eufórico.

Portada española de El ciclo del hombre lobo y una de las ilustraciones interiores.

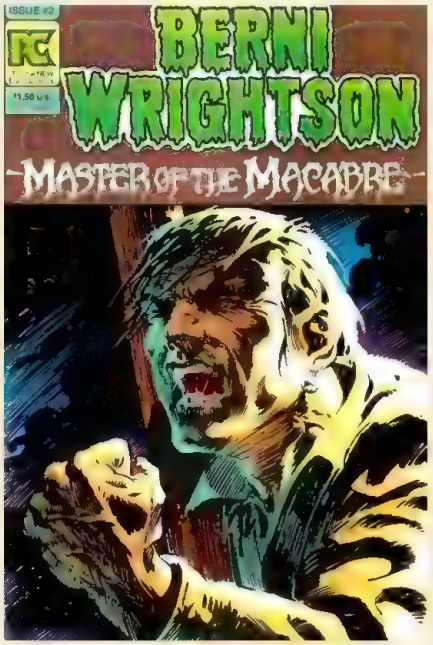
Creepshow supuso el inicio de una relación entre King y Wrightson que duraría años. En 1983 Christopher Zavisa, antiguo copropietario de Christopher Enterprises y actual dueño de Land of Enchantment, quería realizar un proyecto conjunto con King y Wrightson, y se decidió por un calendario. El dibujante realizó una ilustración para cada mes del año, y King escribió un texto pequeño para colocarlo debajo de cada ilustración, todo ello en torno a un hombre lobo como personaje principal. El proyecto creció hasta convertirse en un libro que contuvo doce ilustraciones en color y doce dibujos en blanco y negro de Wrightson, publicado bajo el título "Cycle of the Werewolf". Ese mismo año King escribió el prólogo del *Frankenstein* editado por Marvel.

Bernie colaboró en otros libros de King: ilustraciones en *The Talisman* (1984, escrito junto con Peter Straub) y la versión ampliada de *The Stand* (1990), una de las obras cumbre de King; y las cubiertas de *From a Buick 8* y *The Dark Tower V: The Wolves of Calla*[37].

LOS AÑOS OCHENTA: REEDICIONES Y SUPERHÉROES

"Dicen que hay un poco del escritor en todo personaje creado por él. Cuanto mejor perfilado está, más cerca está de la persona real. Creo que ese hombre de negro estaba bien dibujado. Da igual lo que pueda decirse del resto de la historia, el hombre de negro nos llega, ese hombre está vivo. Y me incomoda. Un poco. Veinte años después. Y soy yo quien se siente nervioso".
Bruce Jones, en el prólogo a la reedición de 2005 de *Freakshow*.

En los años ochenta Bernie Wrightson era un autor más que reconocido. Su labor en los setenta marcó a toda una generación de lectores que habían visto desarrollarse a uno de los más prometedores autores de cómic de la década, para luego desembocar en el mundo de la ilustración. Podemos distinguir dos etapas. En la primera parte de la década, se sucedieron varias reediciones de su obra: tanto de material independiente (en el álbum *The Mutants*) como de su material para National / DC, que volvió a publicar algunas de sus historias de horror en títulos como *DC Special Blue Ribbon Digest* o el número 3 de *Masterworks Series*, dedicado íntegramente a Wrightson, y de la Cosa del Pantano en *Saga of the Swamp Thing* y *Roots of the Swamp Thing*; e incluso el material de Warren, en las miniserie de cinco números *Berni Wrightson, Master of the Macabre*, de Pacific / Eclipse[38]. En la segunda mitad de la década, y en contra de lo que había expresado años antes, trabajó de nuevo para DC, y además con superhéroes. Pero antes...



Portada del nº 2 de *Master of the Macabre*. Abajo, cubierta, en su edición alemana (diferente de la española y la americana), de *Freak Show*.

FERIA DE MONSTRUOS

Quizás la última obra del periodo "clásico" de Wrightson, *Freakshow* mezcla varios elementos del gusto del autor: una ambientación de época, la aparición de numerosas monstruosidades (los *freaks* del título) y una historia trágica, perfectamente hilvanada por el guionista, su amigo Bruce Jones. El protagonista es el propietario de una particular muestra ambulante de seres extraños, que va de pueblo en pueblo ofreciendo la visión de estas criaturas que ha acogido bajo su protección. En el camino encontrará a una compañera, que sufrirá las iras de su esposo cuando nazca el hijo de ambos, dirigiendo la historia hacia unos derroteros de odio y venganza. Como curiosidad, aunque en un principio la serie surgió como un encargo de la compañía de Neal Adams, se estrenó mundialmente en una publicación española, el *Creepy* de Toutain[39], que ya había publicado bastante material del autor y lo había erigido en uno de sus reclamos populares. En el mercado estadounidense apareció más tarde ese mismo año de 1982, serializada en seis partes en la revista *Heavy Metal*.

El trazo de Wrightson en esta ocasión sí nos recuerda al dibujante que realizaba las historietas de terror para DC o Warren pero con un estilo más refinado, deudor de la ilustración que el autor había estado practicando en los últimos años. Aunque la obra se concibió en color (que era aplicado de nuevo por su mujer, Michelle Wrightson) el dibujo mejora en blanco y negro, como lo demuestra su publicación en los años 90 por Image / Desperado Publishing.[40]

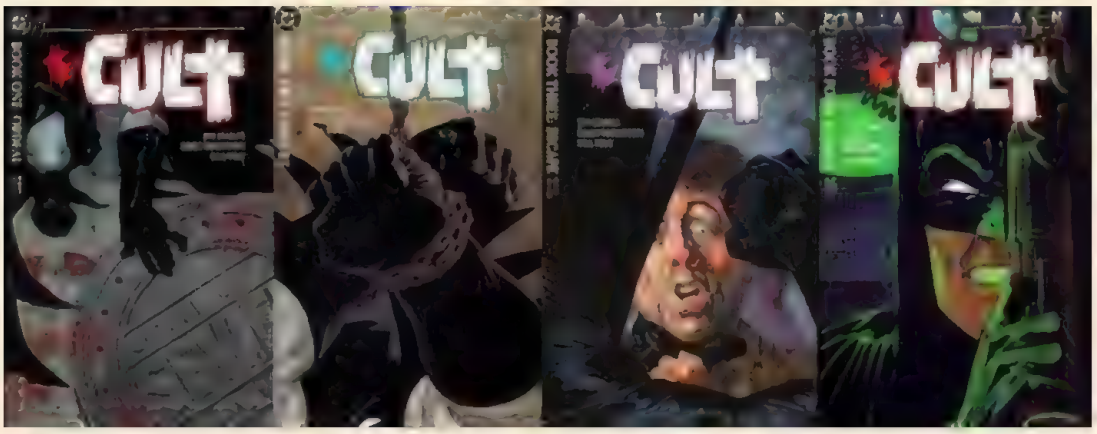
FERIA DE SUPERHÉROES

En la segunda mitad de los 80 se sucedieron varias colaboraciones con otro autor surgido en la década anterior, Jim Starlin. Este se había hecho famoso por sus sagas galáctico místicas *Captain Marvel* y *Warlock*, de Marvel. Starlin ya le había hecho un hueco a Wrightson en su serie *Dreadstar*, donde se publicaron las historias cortas de "The Interstellar Toy Box" protagonizadas por Aldo Gorney. Su primera colaboración, con Starlin como guionista y Wrightson como dibujante sería una miniserie de cuatro números titulada *The Weird* aparecida en 1988.

Portada del primer número de *The Weird*

Esta era la época en la que DC se estaba reorganizando, tras partir de cero con la saga *Crisis on Infinite Earths*[41]. El éxito de la Liga de la Justicia en su serie propia facilitó la producción de miniseries basadas en ella, como es el caso que nos ocupa. El argumento es algo... extraño, como nos avisa el título. Un ente proveniente de otro universo, un zarolatt (¿), asume la forma de un cadáver para protegernos de otras criaturas energéticas, los macrolatts (¿?), que pretenden invadir nuestra realidad con la ayuda de un humano traidor porque su universo se les ha quedado pequeño (¿??). La Liga de la Justicia, con Batman y Superman, deberá impedir tal dislate. Poco voy a contar de este producto, uno de los puntos más bajos en la carrera de nuestro querido autor. El guión de por sí es bastante deficiente, pero en esta ocasión el dibujo parece realizado acorde con el texto, porque poco podemos apreciar aquí del Bernie que conocíamos. El diseño del personaje principal es horrendo, y la planificación de la página es antiestética no llegando el apartado gráfico en muchas ocasiones al calificativo de correcto. Tampoco ayuda nada que en esta ocasión el entintado esté realizado por Dan Green, cuyos trazos sueltos no benefician el trabajo de Wrightson. El porqué de esta ayuda en el entintado lo desconocemos, pero será un recurso que el autor utilizará a partir de ahora en varias ocasiones. Puede que fuera una exigencia de la editorial para que el título estuviera acabado a tiempo, o desgana por parte del dibujante. Otra explicación sería la enfermedad que soportó Wrightson durante estos años. Tras la realización de *Frankenstein*, Bernie desarrolló una dermatitis de contacto en relación con el metal de los pinceles y plumillas, el niquel. Durante algún tiempo estuvo experimentando distintas formas de trabajar con estos artilugios, hasta que al final se decidió por el uso de guantes finos que le permitían coger su material de trabajo pero que, por supuesto, disminuían su sensibilidad. Otro contratiempo tendría lugar más tarde, a principios de los noventa, cuando Wrightson se rompió una muñeca. Independientemente de la motivación que el artista pudiera tener para con su trabajo, lo cierto es que no volvería a ser el mismo.

No tuvieron que ir demasiado mal las ventas de *The Weird* para que ese mismo año Starlin y Wrightson crearan otra miniserie juntos, en este caso en un formato más lujoso, el *prestige*[42], y con un personaje de más enjundia, Batman.



Las cuatro cubiertas de la miniserie *The Cult*

En *Batman: The Cult*, el caballero oscuro se enfrenta a una organización pseudo-religiosa que lidera un predicador muy particular, el shaman Blackfire, que ha reunido en torno suyo a los indigentes de Gotham City provocando la sublevación de los mismos contra los estamentos oficiales. Batman es una de sus primeras víctimas, siendo sometido a una tortura psicológica que, tras ser vencida, le impulsará en su lucha contra el malvado Blackfire. En esta ocasión el guión es más equilibrado y, al igual que la parte gráfica, recuerda en demasía a otro título de Batman de gran predicamento por aquella época, *The Dark Knight Returns*, obra celebérrima de Frank Miller. Se estaba poniendo de moda el oscurantismo en el mundo de lo superhéroes, y en *The Cult* se muestra a un Batman humillado, violento y decidido a vencer al enemigo como sea. Starlin muestra la (¿primera?) evacuación de Gotham City ante la impotencia del ayuntamiento, la policía e incluso del ejército nacional para hacerse con el control de la situación. El estilo de Wrightson es el ya conocido en esta etapa de su obra, mejor realizado que el de *The Weird*, pero con un acabado que sigue siendo imperfecto a pesar de su propio entintado. El color, estridente y poco apropiado en ocasiones, corre a cargo de Bill Wray. Esta miniserie tuvo mayor reconocimiento, y se recopiló en tomo en 1990.

Hulk y The Thing en *The Big Change*.

El dúo Starlin/Wrightson se trasladaría a la competencia, Marvel, con la novela gráfica *Hulk and The Thing: The Big Change*. Si en *The Weird* se hacía uso de un

misticismo cósmico en el ámbito del grupo de superhéroes del momento, y en *The Cult* se seguía la estela de *Dark Knight*, en esta última colaboración lo único que se pretendía era echar unas risas. En contra de lo que se pudiera pensar, la reunión de la Masa y la Cosa no servía para determinar cuál de las dos era más fuerte enfrentándolas en una batalla interminable, sino que ambas criaturas eran teleportadas a Maltriculon por el burócrata Stamben Malelet para rescatar al científico Mall Addy, descubridor de una fórmula que supondrá el gran cambio al que alude el título. Suena algo disparatado... y lo es. Se trata de un divertimento puro, una historia con una finalidad humorística que no supone una alteración en ninguno de los protagonistas, sin repercusión más allá de sumar una obra más a la lista de ambos autores. El dibujo de Wrightson se luce más, sobre todo por el uso de viñetas enormes y un color muy llamativo, que aplica el propio dibujante.

Portada doble de *Spiderman: Hooky*

No podemos dejar de mencionar otra obra de esta época en Marvel, otra novela gráfica con Spiderman de protagonista, *Hooky.* Escrita por la desconocida Susan K. Putney, una escritora de ciencia ficción cuyo único contacto con el cómic fue este, se trata de una aventura que se enmarca en el género de la fantasía y donde Spiderman está un poco de testigo de los acontecimientos; podría haberse usado cualquier otro personaje de Marvel y el resultado hubiese sido el mismo. Marandi Sjökker, una especie de bruja de doscientos años en el cuerpo de una adolescente, se traslada junto con Spidey al mundo de Mar de Nubes para enfrentarse a la Tordenkakerlakk. Al igual que en *The Big Change*, los protagonistas son trasladados del Universo Marvel a otra realidad para enfrentarse a un enemigo monstruoso. Otra oportunidad para que Wrightson se desfogara inventando criaturas, con un grafismo muy similar al utilizado en *Creepshow*.

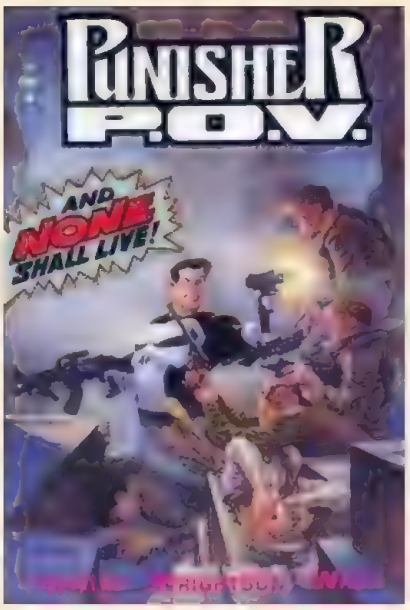
DESDE LOS AÑOS NOVENTA: THE LAST WRIGHTSON

"Lo hice sólo por dinero. Aunque también fue una buena terapia, otro tipo de terapia."
Bernie Wrightson, refiriéndose en una entrevista a su trabajo en *The Punisher*.

Los últimos años del pasado siglo fueron los más erráticos de Wrightson con respecto al cómic, enfrascado en otros proyectos que requerían menos esfuerzo y

eran más lucrativos. Además de la miniserie de *Captain Sternn* comentada en un capítulo anterior, realizó escasos trabajos para diversas editoriales, la mayoría de ellos historietas de pocas páginas o ilustraciones para portadas.

CASTIGANDO



Portada del primer número de *Punisher: P.O.V.*

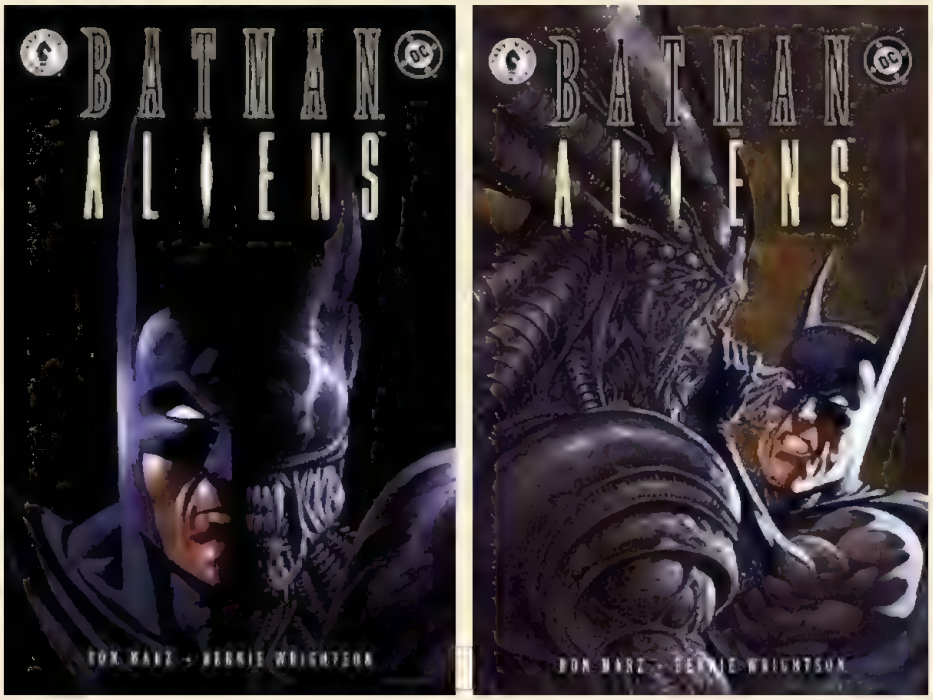
Continuando con su trabajo en Marvel, a principios de los 90 Wrightson dibujó una miniserie del personaje The Punisher con el mismo equipo creativo de *The Cult*: Starlin al guión, y Wray al color. Con el título de *P. O. V.* (Point of View), la historia comienza con la salida de la cárcel de Derrick Wainscroft y Barry Powell, alias Deke y Zonkers respectivamente, tras cumplir 15 años de condena por múltiples asesinatos. Nada más salir continúan con su carrera delictiva, con tan mala suerte que la explosión accidental de una bomba que estaban preparando causa la muerte de Zonkers y convierte a Deke en una especie de semicadáver, que además muta en monstruosidad al ser bañado por un suero experimental. A partir de ese momento se dedicará a asesinar (mujeres) para beber la sangre de sus víctimas. Frank Castle, el Castigador, deberá hacerle frente mientras se desarrolla otra trama paralela, en la que un tarado obeso y consumidor de prensa (y comida) basura se dedica a eliminar ciudadanos pensando que son monstruos. Se trata de un relato bastante oscuro, con un protagonista que ejerce las funciones de antihéroe tal y como dictaban las modas en aquel momento. La obra en conjunto es bastante aceptable, con un guión legible y un dibujo correcto, bastante bueno en determinados momentos (en el que habría que destacar las bonitas portadas pintadas), y por una vez el color de Wray no es demasiado estridente. Una vez más Wrightson se retroalimenta y dibuja criaturas monstruosas y muertes macabras; el enemigo al que se enfrenta en esta ocasión recuerda a Frankenstein por su aspecto y a la Cosa del Pantano por su origen.

Varios años más tarde trataría de nuevo al personaje en otra miniserie de cuatro números, titulada de modo genérico como *Purgatory* y que se enmarcaba dentro del sello Marvel Knights[43]. Con guión de Christopher Golden y Tom Sniegoski y entintado de Jimmy Palmiotti, se narra la historia de un Frank Castle resucitado por un ángel guardián que actuará como vengador con la ayuda de la facción mística de Marvel, explicando de otra forma su origen y el de sus poderes. Una birria que no gustó a los fans de Wrightson, que no gustó a los fans del Castigador, que no gustó a los fans de Marvel, que apenas gustó a nadie. Aquí el dibujo volvía a ser un intento desganado de plasmar imágenes, con un entintado poco apropiado y un color informático horroroso, que junto con el absurdo texto que tenían como base convirtieron a esta serie en una especie de historia alternativa que nadie quiere recordar. Posteriormente, con otros autores, el personaje volvería a sus raíces (aún dentro del sello Marvel Knights) y cosecharía de nuevo cierto éxito.

EL CABALLERO OSCURO

Otra obra significativa a principios de los noventa fue su colaboración con la edito-

rial Dark Horse, una de las independientes que había forjado su éxito a finales de los 80 en parte gracias a franquicias de películas como Alien, Predator y Terminator. La primera colaboración con esta compañía en 1995 fue la historieta "Incubation", relacionada con la saga de Alien y que aparecería publicada serializada en blanco y negro en dos números de la revista *Dark Horse Presents*. Con guión de Ron Marz, se cuenta una vez más cómo la raza Alien se hace con el poder de una nave (también alienígena) mediante su curioso ciclo vital, y esta nave acaba cayendo en la Tierra. Poco interesante cuando ya es algo que nos han contado mil veces, siendo lo único atractivo el punto de vista de Wrightson a este respecto, que tampoco se excede y dibuja a la criatura completa en pocas viñetas. El siguiente trabajo con Dark Horse tendría lugar dos años después, fruto de una coedición con DC ya que se trataba de unir a dos personajes de ambos universos.



Las dos cubiertas de la miniserie *Batman / Aliens*

La miniserie *Batman / Aliens* constó de dos números, y narraba cómo Batman acudía al rescate de un empleado de su compañía que había desaparecido en una selva de América Central. Allí se encontraba con un grupo de comandos y, por supuesto, con unas criaturas de (dobles) dentaduras afiladas. La idea original partió de Wrightson, al que le apetecía realizar otras historias de Batman. Su concepto era el de cruzar el destino del caballero oscuro con vampiros, pero al comentarle el proyecto a Ron Marz éste le sugirió que introdujera a los aliens. Del dibujo poco podemos decir, ya que es el mismo al que nos tenía acostumbrados en aquella época, con algunas escenas brillantes, pero demasiado funcional y poco favorecido por el color. Wrightson pudo disfrutar dibujando a Batman de nuevo con esas orejas puntiagudas y esa capa kilométrica (algo muy poco funcional en una selva, como reconocían los autores en una entrevista posterior)[44].

¡QUÉ GRANDE ES EL CINE!

Antes se comentó que durante estos últimos años el tiempo dedicado al cómic había sido escaso, y que Wrightson había optado por una vía más lucrativa en su profesión. Esta vía resultó ser el cine, objetivo de muchos guionistas y dibujantes

de cómic hoy en día ya que Hollywood proporciona unos sueldos astronómicos.

El primer contacto de Wrightson con el cine (de forma profesional, ya hemos comprobado que es un gran aficionado al séptimo arte) tuvo lugar a finales de los setenta, cuando todavía existía The Studio. Trás el éxito de *Star Wars*, una productora le encargó los diseños de una película que tenía como título provisional *Traveler*. Dicho film tenía dos protagonistas principales, un humano similar al personaje John Carter de las novelas de E. R. Burroughs, y un hombre lobo como compañero de aventuras, de los que Bernie realizó varios diseños además de algunos escenarios. La película no llegó a realizarse[45].

Dibujo para *Spiderman*, la película de Sam Raimi de 2002.

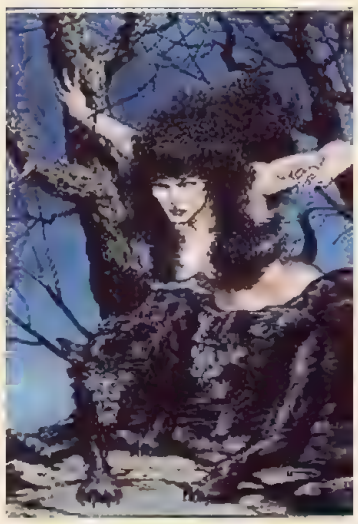
La primera película en la que colaboró y que llegó a rodarse fue *Los Cazafantasmas* (*Ghost Busters*, Ivan Reitman, 1984). Wrightson realizó múltiples diseños para varios fantasmas, los perros que guardaban el portal a otra dimensión y el dios Gozer, principal antagonista del film. Todos sus diseños menos uno (el del fantasma de la bibliotecaria) serían rechazados, optando por versiones de otros artistas que también colaboraban en la película. El dibujante recordaría en entrevistas posteriores que también colaboró en la segunda parte de la película, aunque no está acreditado ni aparece en ninguna base de datos (¿quizás se reutilizaron conceptos de la primera parte?).

A partir de ese momento las colaboraciones en producciones de Hollywood se centrarían sobre todo en el diseño de monstruos y criaturas. Así lo hizo en *My Demon Lover* (Charlie Loventhal, 1987), *Space Truckers: Transporte Espacial* (*Space Truckers*, Stuart Gordon, 1996), *The Faculty* (ídem, Robert Rodríguez, 1998), *Héroes Fuera de Órbita* (*Galaxy Quest*, 1999), *Spider-Man* (ídem, Sam Raimi, 2002), *El Imperio del Fuego* (*Reign of Fire*, Rob Bowman, 2002), *Blade: Trinity* (ídem, David S. Goyer, 2004), *Viaje a las tinieblas* (*Riding the Bullet*, Mick Garris, 2004), *La Tierra de los Muertos Vivientes* (*Land of the Dead*, George A. Romero, 2005), *Ghost Rider* (ídem, Mark Steven Johnson, 2007) o *La niebla* (*The Mist*, Frank Darabont, 2007)[46].

Tambíen existen datos de otras producciones que no llegaron a buen puerto y en las que Wrightson colaboró. *The Shadow Over Innsmouth* estaba basada en un relato del popular Lovecraft, e iba a ser dirigida por Stuart Gordon a mediados de los 80, tras el éxito de *Re-Animator* (ídem, Stuart Gordon, 1985). El dibujante llegó a realizar bocetos para el primer proyecto abortado de *King Kong* de Peter Jackson, en 1997, antes de que rodara la saga de *El Señor de los Anillos*.

DIBUJANDO CROMOS

Otro trabajo que mantuvo ocupado a Wrightson bastante tiempo durante los años noventa fue la elaboración de ilustraciones para ser reproducidas en *trading cards*. En 1993 elaboró 45 ilustraciones nuevas para la empresa FPG, que sacó al mercado un set de *trading cards* con dicho material nuevo, más 45 reproducciones de obras anteriores y 45 ilustraciones de Frankenstein, con el título *Bernie Wrightson: Master of the Macabre*. Al año siguiente, debido al éxito de la primera serie, FPG publicó otro set de ilustraciones en el mismo formato, en este caso 90 ilustraciones nuevas con el adecuado título de *Bernie Wrightson Series Two: More Macabre*. Los nuevos dibujos rebosan de muertos vivientes, hombres lobo y cualquier criatura que se les pueda ocurrir.



Una tarjeta dibujada por Wrightson. Clic para ver nueve.

UNA NUEVA ALIANZA

Y llegamos hasta la actualidad. En los últimos años la tarea historietística de Wrightson ha sido aun más escasa, ocupado como estaba con su labor en el cine. Trabajos desperdigados, como portadas para series independientes (*Cemetery Dance, Frankenstein Mobster, Zombie Tales*) o para DC (para la miniserie *Batman Nevermore*, o para *Toe Tags*, con guión de George A. Romero); alguna historieta, como la realizada para Bongo Comics en *Bart Simpson's Treehouse of Horror*, "Squish Thing", una parodia de la Cosa del Pantano guionizada por Len Wein. Como es de esperar en Wrightson, nada constante.

Algunos de los últimos trabajoa de Bernie: portadas de *Road Kills* y *Toe Tags* , página de *City of Others* y portada de *Dead She Said*.

Pero desde 2007 Wrightson parece haber encontrado un aliado, un nuevo compañero de aventuras con el que ha recuperado su interés por la historieta. Steve Niles, guionista de horrores varios afamado por su serie 30 Days of Night, se ha convertido en la pareja inseparable del artista, con el que ya ha realizado tres miniseries. Su primera colaboración se publicó en Dark Horse en 2007; la miniserie *City of Others* recuperaba a Wrightson para el cómic en una historia que mezclaba muertos vivientes y experimentos científicos. En 2008, IDW publicó *Dead, She Said*, serie de tres números que mezclaba el género negro con la casquería. Y en 2009 se ha publicado el primer número de *The Ghoul*, que promete otra mezcla de policíaco y monstruos. Aunque Wrightson muestra una calidad en su traba-

jo aceptable, muy bien acompañada por los distintos coloristas que le han tocado en suerte, sus dibujos no dejan de hacer referencia a temas ya tratados: las criaturas que aparecen recuerdan a los personajes aparecidos en sus historietas de los años 70 y 80, y los temas recurrentes (zombis, hombres lobo, monstruos creados en laboratorios) se suceden añadiendo sangre y tripas por doquier y convirtiendo al maestro de lo macabro en el maestro de lo grotesco.

Bernie Wrightson es un mito viviente del cómic de horror. Su etapa más brillante tuvo lugar en los años setenta, y a partir de su obra magna, *Frankenstein*, la calidad nunca fue la misma. Como ya se ha comentado más de una vez (aquí y en otros lugares),[47] puede que toda la energía y talento acabaran en esas láminas en blanco y negro en las que una criatura creada por un hombre cobraba vida. Al igual que el doctor Frankenstein, Wrightson acabó superado por su creación. Pero podemos seguir apreciando todavía su trabajo, incluso en sus obras menores, siempre con la esperanza de que el artista vuelva a renacer. El artista que, a través del terror, lo único que pretende es divertirnos.

NOTAS

[1] En una entrevista concedida varios años después, Wrightson comentaría de forma jocosa si Wertham no tendría realmente razón, ya que toda su vida, tanto personal como profesional, había estado profundamente marcada por los cómics de EC.
[2] Una magnífica revisión del asunto puede leerse en el artículo de Alberto García "El horror según EC Comics", accesible en línea.
[3] Es curioso cómo en España y en la misma época sucedía exactamente lo mismo. Los tebeos apaisados de *Roberto Alcázar y Pedrín*, *El Guerrero del Antifaz* y tantas otras series eran alquilados y compartidos por gran cantidad de lectores, que no tenían suficiente capacidad económica para comprarlos.
[4] Es conocido el método de trabajo de Feldstein. Suministraba a sus colaboradores el guión completo, terminado, ya rotulado mecánicamente en las páginas, con lo que los dibujantes tenían que aprovechar los espacios entre los textos para conseguir una narración decente. De hecho, muchas veces los textos de apoyo eran la descripción de la escena que era dibujada justo debajo, lo que daba una impresión de repetición que los autores solventaban con mayor o menor fortuna.
[5] Esto es, exactamente como los ya mencionados programas de radio o los mismos cómics de EC. Para que los lectores se hagan una idea, programas del estilo de "Alfred Hitchcock presenta". En España tenemos el equivalente con Narciso Ibáñez Serrador y su programa "Mis terrores favoritos".
[6] Reconozcámoslo, a medida que fue adquiriendo fama, Wrightson se acostumbró a aparentar una macabra excentricidad, rodeándose de esqueletos y fantasmas.
[7] Se publicó en el nº 2 de *Graphic Showcase*, en el verano de 1969. La colaboración en fanzines hasta sus inicios profesionales había sido, en contra de lo que se podría pensar, escasa. Según el propio Wrightson, lo mejor de su primitiva producción consistió en ilustraciones para algunos títulos memorables como *Spa Fon* y *Squa Tront*, realizados por aficionados a EC.
[8] Wrightson estuvo viviendo solo durante unas dos semanas. Posteriormente acogió a unos amigos de Baltimore, y Mike Kaluta se mudó a vivir con él en diciembre o enero de ese año. Llegó un momento en que había diez personas viviendo en el piso de forma permanente, y hasta otras veinte entrando y saliendo. ¡Toda una comuna hippie!
[9] Una anécdota: desde principios de los setenta Wrightson cambió su firma, de Bernie a Berni, para que no le confundieran con el nadador estadounidense ganador de una medalla olímpica en 1968 que tenía su mismo nombre. Ya consagrado como autor, en los ochenta volvería a firmar como Bernie.
[10] En esta primera etapa en National / DC realizó 21 historietas cortas, las dos de Nightmaster, 26 portadas y 11 páginas de presentación, además de colaborar en el entintado de otras historietas o portadas.
[11] Kaluta y Wrightson colaboraron en la historieta del tercer número, "The Kingdom of the Cobra"; entre los dos dibujaron y entintaron el número, mezclándose ambas técnicas y personalidades.
[12] Posteriormente se enteró por el propio Smith de que esto no era así, ya que en ese momento todavía no se lo habían propuesto.
[13] En la historia existía un objeto que hacía desaparecer el sonido. Wrightson estuvo experimentando varias formas de mostrar este efecto en el dibujo. Una de las que se le ocurrieron era ir disminuyendo progresivamente el tamaño de los globos de texto y de la rotulación, pero no le pareció que quedara muy bien. Así que pensó que era el coloreado de la página lo que iría desapareciendo progresivamente, hasta llegar a la ausencia de color.
[14] Wrightson declaraba en varias entrevistas que de los superhéroes existentes Batman le atraía más porque era más realista, se había hecho a si mismo, no había nacido en otro planeta ni le había picado una araña radiactiva. En esta historia, el autor dio su particular visión del personaje, con las orejas de su traje más alargadas y una capa que en algunas viñetas alcanzaba dimen-

siones inverosímiles.
[15] El título se convirtió en una serie de superhéroes como tantas otras en manos de David Michelinie a los guiones y Néstor Redondo en el dibujo, que no supieron seguir el rumbo marcado por los autores originales. A raíz de la película, en 1982 se inició una nueva serie, *The Saga of the Swamp Thing*, con guiones de Martin Pasko y dibujos de Tom Yeates, que a pesar de estar editada por el mismo Len Wein no llamó la atención de nadie, hasta que en su número 20 comenzó a guionizarla un hasta entonces poco conocido autor inglés, Alan Moore. La Cosa del Pantano recuperó de nuevo el éxito, durando la serie 133 números. En 1986 se reeditaron los números de la saga original en la colección *Roots of the Swamp Thing*, de cinco números, con nuevas reediciones en 1992 y 2002 (con el título *Swamp Thing: Dark Genesis*) y 2009 (en *DC Comics Classic Library: Roots of the Swamp Thing*). Posteriormente han existido otras reencarnaciones: en el año 2000, en una serie guionizada por Brian K. Vaughan, que duró 20 números, y en el año 2004, con diversos equipos creativos, destacando el dibujante argentino Enrique Breccia, alcanzando los 29 números publicados. Desde entonces las aventuras de la Cosa del Pantano se han visto en multitud de miniseries con diferente éxito.
[16] En 1973 la ACBA también daría el premio a la mejor historia cómica a "The Gourmet", con guión de Steve Skeates y dibujo de Wrightson, aparecida en el número 1 de *Plop!*.
[17] Existe una segunda parte de la película, rodada en 1989 con el título "The Return of Swamp Thing" y dirigida por el desconocido Jim Wynorski. En 1991 se realizó una adaptación a televisión en una serie que duró 72 episodios y otra miniserie de cinco episodios de animación. En el año 2004 Len Wein estaba trabajando en el borrador de un guión para una nueva película, en esta ocasión producida por Joel Silver.
[18] Una buena revisión del trabajo desarrollado en la editorial Warren puede leerse en este artículo de Manuel Barrero.
[19] En una de sus entrevistas, Wrightson achaca esta disminución de la calidad a la entrada en las publicaciones de Warren de los autores españoles que trabajaban para la agencia Selecciones Ilustradas, de Toutain. Para Bernie, todos tenían un estilo muy parecido, y le hacía añorar a los grandes autores americanos. No es por pecar de patriotismo, pero fue la entrada de estos magníficos profesionales, sobre todo en *Vampirella*, lo que hizo resurgir a Warren de sus cenizas monetarias.
[20] Eran frecuentes las discusiones con sus colaboradores, como las que mantuvo con Will Eisner, autor del famoso personaje *The Spirit* y del que Warren estuvo durante un tiempo reeditando material, o con Harvey Kurtzman, antiguo autor de EC, fundador de la revista *Mad*, padre del cómic "underground" y editor para algunos títulos de Warren como *Favorite Westerns of Filmland* y *Help!* Si tuviéramos que buscar un referente español que asemejara su personalidad, mezcla de maníaco caprichoso, jefe dictatorial y padre protector, sin duda lo haríamos en la persona de Josep Toutain, que, al igual que Warren, fue dibujante en su juventud para pasar a ser posteriormente editor y propietario de una agencia, Selecciones Ilustradas, que (cosas de la vida) nutriría de abundante material a Warren.
[21] Según afirmaba el artista en el libro *A Look Back,* la primera historieta que tenía pensado dibujar para Warren iba a ser otra adaptación de Poe, "The Pit and the Pendulum", de la que solo dibujó tres o cuatro páginas porque no sabía qué hacer con la historia. Esto lo desmentiría posteriormente en otra entrevista, asegurando entonces que su primer trabajo fue, en efecto, "The Black Cat".
[22] Una curiosidad: De camino a las oficinas de Warren para entregar los originales, un ladrón asaltó a Wrightson, por lo que a punto estuvieron estas páginas de perderse para siempre; afortunadamente, el caco no encontró nada de valor en aquellos dibujillos.
[23] Existe una muy buena versión fílmica con el mismo título, "Jenifer", dirigida por Dario Argento en 2005 para la serie de televisión *Masters of horror*.
[24] Curiosamente, la recopilación que publicó Toutain en los años ochenta de los primeros números de La Cosa del Pantano presentaba esta ilustración en portada, sin que tuviera nada que ver realmente con el título.
[25] La idea de Wrightson, ya acariciada desde tiempo atrás, era realizar un portfolio sobre Frankenstein; pero en este momento pensaba que requeriría una extensión mayor que la de un simple conjunto de ilustraciones.
[26] Como también estaban basadas la novela y película "Psicosis" (de Robert Bloch y Alfred Hitchcock, respectivamente), la película "La matanza de Texas" (de Tobe Hooper) y tantas y tantas versiones y derivaciones de sus desafortunada correrías. Por cierto, Wrightson era un confeso admirador de la primera versión de "La matanza de Texas", de la que realizó una ilustración desconocida pero fantástica, que se puede ver reproducida en el libro *A Look Back*.
[27] A raíz de su publicación en *A Look Back*.
[28] *A Look Back* ha sido, es y será una fuente básica de información acerca de Wrightson. Casi todos los textos que se pueden encontrar relacionados con Bernie (y todos los españoles, incluyendo éste) se basan o hacen referencia al magnífico trabajo que realizó Zavisa. Existen varias ediciones (limitadas, firmadas, en tapa dura o blanda, de lujo...), y Underwood-Miller lo reeditó en 1991.
[29] Ese mismo año comenzó a realizar una versión de *Frankenstein* en cómic para una editorial francesa, también con el aspecto físico de la criatura que había crado para "The Muck Monster". Fue otro de los proyectos inacabados de Wrightson, que no pasó más allá de una página de muestra.
[30] Que previamente los había dado a conocer en otro título de la casa, *Blood of Dracula*, a principios de los noventa.
[31] Algunos dibujos y diseños de este trabajo pueden verse en el libro *A Look Back*.
[32] El conjunto de la película aparece dirigido por Gerald Potterton y Jimmy T. Murakami. Además de la magnífica música orquestal compuesta por Elmer Bernstein, llamó mucho la atención el

gran número de canciones compuestas para la ocasión por renombrados grupos de *heavy metal*, como Black Sabbath o Nazareth. Recordemos que el *heavy metal* es una variante más "dura" dentro del rock, y que ése es el título de la revista; que, a su vez, tiene su origen en el título francés *Metal Hurlant*.

[33] Aldo Gorney, el "genio del cubo", apareció por primera vez en las historietas de complemento "The Interstellar Toy Box", publicadas en los números 6 y 7 de la serie *Dreadstar*, de su compañero y amigo Jim Starlin. En la primera de estas dos historias aparecían también el Capitán Sternn y su ayudante, Beezer.

[34] Pueden verse imágenes de los diseños en esta página: www.captainsternn.com, donde también pueden leerse las páginas de la historieta original aparecida en *Heavy Metal*.

[35] Ya se había intentado hacer películas con regusto a cómics de EC. La productora inglesa Amicus, competidora directa de la más reconocida Hammer Films, había realizado dos films basados en relatos de EC: *Tales from the Crypt*, de 1972, y *The Vault of Horror*, de 1973, dirigidas por Freddie Francis y Roy Ward Baker, respectivamente. Mayor éxito tuvo la posterior adaptación televisiva de la cadena HBO, iniciada en 1989 y que duraría 98 capítulos.

[36] En *Comic Book Artist* #4, TwoMorrows, 1999.

[37] Aunque no se trate exactamente de una colaboración con King, también podemos mencionar la portada que Wrightson realizó para la revista *TV Guide* en la que se anunciaba la nueva miniserie de "The Shining", dirigida por el mismo Stephen King.

[38] Los cuatro primeros números fueron publicados por Pacific entre 1983 y 1984, y el último por Eclipse. Cuando se acabó el material de Warren, echaron mano de las láminas para "The Monsters" y de las historietas de "Badtimes Stories".

[39] Se serializó entre los números 31 a 35, de enero a mayo de 1982, y posteriormente fue recopilada en álbum.

[40] Una extensa reseña de la obra escrita por Antonio Santos puede leerse aquí.

[41] La larga trayectoria de DC Comics (antes National) tenía como consecuencia la existencia de historias de sus personajes ambientadas en distintos universos para intentar explicar las incoherencias argumentales que durante años se habían producido, de tal forma que podíamos encontrarnos con una Tierra-1, una Tierra-2... dependiendo de la versión del personaje que apareciera en el relato. A esto se unió el afán expansivo de la editorial, que había comprado otras compañías (como Charlton) e incorporado los títulos y personajes de éstas a su fondo de publicaciones. A mediados de los ochenta, DC decidió hacer borrón y cuenta nueva, y para ello contaron con la espectacular serie *Crisis on Infinite Earths*, a cargo de Marv Wolfman y George Perez, en la que muchos de estos personajes "alternativos" morían y se unificaban todos los universos. Es a partir de aquí cuando varias series comienzan de nuevo, algunas con mucho éxito: *Superman,* a cargo de John Byrne; la Liga de la Justicia, a cargo de Giffen, DeMateis y Maguire, e incluso la reutilización de personajes o sus características, como los protagonistas de *Watchmen,* que se basaban en los antiguos superhéroes de la Charlton.

[42] El formato *prestige* es un invento estadounidense que se ha exportado con facilidad al resto del mundo, y en España ha tenido una gran implantación. Presenta el mismo tamaño que el *comic book*, pero mayor número de páginas, un lomo y suele tener las cubiertas más gruesas y un papel más lujoso.

[43] A mediados de los noventa, la otrora poderosa y omnipotente compañía Marvel anunció su quiebra, fruto de una mala gestión teniendo en cuenta las exageradas cifras de ventas que habían tenido a principios de la década. No llegó a cerrar, y desde entonces recurrió a diferentes modelos de trabajo para intentar aumentar sus beneficios. Uno de los recursos que utilizaron fue encargar parte de sus colecciones a estudios de dibujantes externos que habían conseguido los favores del público, como fue el caso de los títulos que se enmarcaron dentro del fenómeno *Heroes Reborn*, por el que *Captain America* y *The Avengers* pasaba a ser producido por el estudio del dibujante Rob Liefeld y *Fantastic Four* e *Iron Man* por el de Jim Lee. Se trataba más de una maniobra publicitaria que un intento en serio de subcontratación, pero bastó para sentar el precedente, y años después volvían a encargar ciertas colecciones a otro estudio, en este caso el liderado por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti, siendo *Daredevil*, *Inhumans*, *Black Panther* y *The Punisher* la avanzadilla del subsello conocido como Marvel Knights, una vertiente algo más oscura y siniestra del Universo Marvel. Después vendrían otras series, el subsello sería absorbido y eliminado, y Joe Quesada llegaría a ser incluso el Stan Lee del siglo XXI.

[44] Es curioso el trabajo de Wrightson en Aliens, declarando el dibujante que era un personaje que le apasionaba. Esto contrasta con sus declaraciones en entrevistas de principios de los ochenta donde decía que el trabajo de H. R. Giger, uno de los responsables del aspecto visual de la película "Alien", no le gustaba porque le parecía repetitivo. Nuestro autor demuestra una vez más aquel dicho de "nunca digas nunca jamás". Si renegaba en un principio de superhéroes, editoriales y criaturas de otros planetas, años más tarde acabaría trabajando (extensamente) con ellas.

[45] Estos diseños pueden verse en el libro *A Look Back*.

[46] En muchas de estas películas, Wrightson no trabaja directamente para el director o la productora, sino para la empresa de efectos especiales KNB EFX Group.

[47] A conclusiones similares llega, naturalmente, el teórico Jesús García, *Yexus*, en su ensayo *Berni Wrightson. El espanto abisal*, publicado en 2007 (Madrid: Sinsentido, col. Sin Palabras, serie A, 11), medio año más tarde de la aparición primera del presente trabajo.

Sagas
CONAN

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR (2010): "BERNIE WRIGHTSON Y EL HORROR. EXPRESIONISMO DECIMONÓNICO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/bernie_wrightson_y_el_horror_expresionismo_decimononico.html

PEQUEÑA HISTORIA DE SELECCIONES ILUSTRADAS (BARCELONA, 13-IV-2010)

Autor: MARCEL MIRALLES, JAVIER ALCÁZAR

Notas: Marcel Miralles fue durante muchos años el hombre en la sombra en Selecciones Ilustradas. Encargado en las labores de producción, se encontraba siempre en una delicada posición entre los dibujantes y guionistas y el director de la agencia, Toutain. Miralles accedió amablemente a conceder una entrevista a Javier Alcázar, pero decidió elaborar un relato sobre la base de las preguntas planteadas, en el cual se detiene, sobre todo, en los inicios y el desarrollo de SI. Todas las fotografías que ilustran el artículo han sido aportadas por el propio Miralles.

Autores en el recién inaugurado estudio de Selecciones Ilustradas en la av.Diagonal. Se distingue a Guinovart, Blay, Julián, Prunés, José Mª Miralles, Domingo, Karol Blazer, Emilio, Martínez Henares, P. Añaños, Torrents, Pepe González y Fernando Fernández

PEQUEÑA HISTORIA DE SELECCIONES ILUSTRADAS, POR MARCEL MIRALLES

Jose María Miralles, dibujante e ilustrador y hermano del autor de este texto. en Londres a finales de los cincuenta.

Mi nombre completo es Marcel Miralles Farrán. Nací en 1941 en Girona. En 1939, después de la Guerra Civil, mis padres decidieron que en Girona, donde mi abuela tenía parientes, les sería más fácil vivir y criar a mi hermano mayor, José María, que había nacido en 1937 en Barcelona durante un bombardeo de los aviones "nacionales". Así que mi padre, que era ferroviario, pidió el traslado, lo consiguió, y allí nací yo, en lo que entonces era todavía un pueblo, Palau Sacosta, y ahora es parte de la ciudad, cerca de lo que entonces era depósito de locomotoras de Girona y ahora es el Hipercor. Ha llovido mucho desde entonces.

El caso es que en Girona la cosa no les marchó tampoco bien. La Guerra Civil había sido muy dura para ellos, pero la postguerra no lo era menos. Además, para agravar más las cosas, mi padre cogió un tifus y estuvo a punto de morir, por lo que finalmente decidieron volver a Barcelona y nos trasladamos al barrio de Gracia. Mi hermano recuerda Girona; yo no, era muy pequeño, así que todas mis vivencias son ya de Gracia, donde me crié y viví hasta que me casé en

1969. Gracia era entonces un barrio obrero y de pequeños comerciantes, integrado en Barcelona pero con personalidad propia. Cuando íbamos al centro decíamos: «Vamos a Barcelona». Un pueblo, con todas las cosas buenas que tienen los pueblos. Las personas se conocían, se criticaban, pero si hacía falta se ayudaban, se convivía en la privación, la miseria y, por qué no decirlo, el miedo de aquellos años cuarenta.

Influencias artísticas las recibimos por ambos progenitores: nuestro padre era lampista electricista de la sección 5ª de alumbrado de la Renfe, con sede en la Estación de Francia, y también pintor aficionado, y nuestra madre era modista, mujer emprendedora y con espíritu artístico. Yo recuerdo desde que tengo uso de razón (si tengo alguno) a mi hermano José María dibujando. Él no dibujaba como un niño, sino como un adulto. No hace mucho mirábamos una dama del siglo XIX que mi hermano había hecho a los ocho años. Es un dibujo muy correcto. A mí el dibujo me gustaba también, pero yo era más nervioso e impaciente, y me daba que no podía competir con mi hermano, así que el dibujo no me lo planteé nunca con la seriedad y dedicación que merece.

Sí que fui (fuimos) grandes aficionados a los tebeos de la época: *TBO, Pulgarcito, El Coyote, Florita, Nicolás, Hipo, Monito y Fifí, Jaimito, El Guerrero del Antifaz, Roberto Alcázar y Pedrín*, etc. Éramos admiradores de aquellos dibujantes, no voy a citar nombres, me olvidaría de muchos y me sabría muy mal después. También empezamos, gracias a las visitas de mi hermano con 12, 13 o 14 años (y yo detrás suyo, cuatro años más pequeño), a los Encantes del Mercado de Sant Antoni, donde había (y hay) cada domingo un mercado de tebeos, libros y discos antiguos, y ahora DVD's y otros soportes digitales. Ahí entramos en contacto con los maestros americanos: Raymond, Foster, Caniff, Robbins, Cullen Murphy, Eisner, etc. (aquí también me olvido de muchos).

A la izquierda, el Mercado de San Antonio de Barcelona. A la derecha, uno de los libros de la serie *Cómo dibujar*, de Freixas y la historieta a la que alude Miralles de *The Spirit*.

Mi hermano era un gran fan de Raymond, su estilo iba más en esa dirección de dibujo muy correcto. A mí me gustaba también Raymond por eso de seguir los pasos del hermano mayor. Pero al ver unos suplementos dominicales de algún periódico americano con unas páginas de *The Spirit* de Eisner vislumbré allí algo muy moderno, atrevido, expresivo. Conocíamos a Eisner por unas viñetas suyas que aparecían en el libro *Aprende a dibujar,* de Emilio Freixas (el gran Freixas). En esas viñetas se mostraba a una chica vista desde las cuencas de los ojos de su asesino. Algo impresionante. Me adelanto en el tiempo, pero muchos años más tarde tuve el inmenso privilegio de conocer a Eisner, de recibir junto a Toutain (otro gran admirador suyo) una lección magistral en un restaurante de Sant Gervasi, sobre la continuidad del argumento a través del dibujo de unas viñetas a las otras. ¡Ese hombre sabía mucho de tebeos!, ¡mucho! Ése fue uno de los grandes momentos de goce que me ha deparado el trabajar en esto (no me atrevo a usar

la palabra "trabajar profesionalmente en esto", ya que los profesionales en cualquier profesión me merecen un respeto casi reverencial... por su escasez).

En el estudio de Selecciones Ilustradas sito en Diagonal, José María Miralles, en primer plano, y Félix mas al fondo, a principios de los sesenta.

Pero me he ido por las ramas... Volvamos. Dibujemos un plano general, la siguiente viñeta un plano más cercano, y la tercera ya un plano donde se nos ve a mí, un niño de ocho o nueve años, a mi hermano con trece y pantalones cortos, en el Mercado de San Antonio, chafardeando en uno de los mejores puestos, el del "Carero" (llamado así porque era muy caro, pero tenía muy buen material). Allí mi hermano compraba el *Patoruzito* argentino, donde dibujaban Breccia, Salinas y otros grandes autores; también, si se podía, algún suplemento americano (se podía pocas veces). Tengo entendido que en ese puesto era donde Boixcar compraba *Signal, Adler* y otras revistas de la II Guerra Mundial para ambientar y documentar sus historias de *Hazañas Bélicas* (ya ven, me olvidaba *Hazañas Bélicas*, que "devoraba" de niño. Aquellos Stuka, Messerschmitt 109 y Spitfires tan bien recreados...).

Resumiendo: Me eduqué rodeado de tebeos. Fui al colegio, como mi hermano, primero a un Colegio Nacional de la Travessera de Gracia, donde aprendí a leer y escribir, y después a un colegio de la Plaza del Sol. Completé la básica y una especie de bachillerato algo más simplificado que se llamaba "Comercio". En vez de latín se estudiaba contabilidad. A ese colegio iban muchos hijos de comerciantes del barrio, y seguro que la contabilidad les iba a ser mucho más útil que otras materias. En nuestro caso la cosa no estaba tan clara...

Cuatro tebeos de Clíper: almanaques de *Nicolás, Florita, Coyote* y un número de *Aventurero.*

A los 14 años recién cumplidos (tuve suerte, otros empezaron a trabajar antes de los 14) entré en una gestoría. Empecé a estudiar por la noche el peritaje mercantil, pero lo dejé antes de terminar. No voy a decir que el trabajo de la gestoría me desagradaba, la verdad es que sí que me gustaba, las matemáticas se me daban bien, y disfrutaba haciendo declaraciones de Renta, de Utilidades Tarifa I, Tarifa II y Tarifa III, ir a Hacienda, pagar contribuciones por las distintas Oficinas de Recaudación que había en la ciudad (podías pasear y ver mundo), pero entretanto

los cantos de sirena del mundo del cómic seguían resonando en mis oídos.

Unos años antes, mi hermano había entrado a trabajar en los Almacenes Capitolio de la calle Pelayo, y cuando descubrieron sus dotes para el dibujo lo pasaron al departamento de publicidad. Allí hacía dibujitos para los anuncios de los Almacenes que aparecían en la prensa. Después trabajó en Ediciones Clíper (de Germán Plaza), que publicaba *El Coyote, Florita* y *Nicolás.* La edición de cómics la llevaba José María Arman. Mi hermano conoció allí a Vicente Roso (dibujante de "Florita"), que le presentó a Josep Toutain. Toutain tenía entonces unos veinticinco años (pero a nosotros nos parecía un hombre mayor), y era dibujante de historietas.

Otro dibujante de historietas, y luego fotógrafo, Francisco Hidalgo (que dibujaba al "Doctor Niebla" en *El Coyote*), se había ido a París, ya que allí se pagaba mucho mejor a los dibujantes que en España. Se lo comentó a Toutain, y él se fue también a París. Volvió pronto a Barcelona con guiones para dibujar debajo del brazo. Tantos que no se veía capaz de hacerlo él solo, así que recurrió a jóvenes valores en alza. El primero fue Rafael López Espí, el segundo Francisco Cueto, y el tercero, mi hermano José María Miralles.

El estudio donde trabajaban estaba en el paseo de Gracia, esquina Mallorca. En la buhardilla. En un edificio que años después fue derribado y se volvió a construir exactamente igual (por lo menos por fuera). Así empezó Selecciones Ilustradas, aunque todavía no se llamaba así. Toutain situaba ese momento en 1953. Ahí tenía yo 12 años, y recuerdo haber conocido a Toutain un día con mi hermano en los Encantes de San Antonio. Toutain tenía una apariencia de persona seria y mayor, principalmente debido a sus gruesas gafas, que hacían ver sus ojos muy grandes y fijos en su interlocutor.

Una sesión fotográfica para portadas de temática *western*. De izquierda a derecha, de pie: Julián, José María Miralles, Marcel Miralles (todavía no trabajaba en SI), Purrodón, López Espí, Emilio, Cueto, Blay y otro autor. Alrededor de 1960

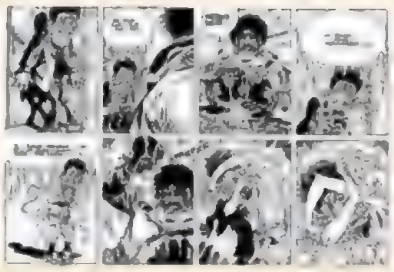
He tardado mucho, pero finalmente aparece Toutain en escena. Voy a decir algo que es verdad: Josep Toutain es la persona que ha hecho más por los cómics en este país. Es la gran figura que está en el principio de muchas cosas, de la mayoría de los grandes o pequeños movimientos que ha habido en este diminuto mundo nuestro.

Mi hermano empezó con él y le ayudó a ver su primer trabajo publicado, una tira cómica en el suplemento que el periódico *La Prensa* publicaba los jueves. Ese suplemento tenía el estilo de los suplementos americanos, impreso a color. Mi hermano publicaba esa tira de tres viñetas humorística. Publicaban también Javier Puerto algo del Oeste, Tunet Vila su "Pito el Soldado Pequeñito" y Toutain, con "Sylvia Millones": un excelente trabajo. Toutain sabía lo que hacía mi hermano y sus posibilidades, no la tira que publicaba, que era bastante mala, y le ofreció trabajo.

Estuve en ese estudio de paseo de Gracia. Ya trabajaba ahí Blay, contable y hom-

bre de confianza de Toutain. Buen guionista. No recuerdo muy bien los que estaban trabajando, pero eran ya una decena seguramente. También Beà ya estaba, me parece. La anécdota que cuenta del boxeador (Purrodón creo que hizo de boxeador) es absolutamente cierta, y mi hermano me la contaba, entre otras, por la noche en casa. Yo flipaba.

Media página de *Aventuras y amenidades de la prensa,* material servido por Histograf y que aquí muestra un trabajo de Toutain: "Sylvia Millones". A la derecha, media página de "Los profesionales", de Carlos Giménez, con la anécdota del boxeador.



Lo que viene a continuación no lo he vivido en primera persona, Seguramente otros lo podrían explicar mejor: Por un lado, el país que salía de una guerra civil. Sufríamos la carencia de la mayoría de cosas que ofrecía ya el mundo de entonces. Íbamos al cine y veíamos las películas americanas de viajes en lujosos cruceros, mujeres con hermosos vestidos de noche, caballeros con esmoquin, Xavier Cugat y su Orquesta, mesas enormes llenas de ricas viandas, etc. Pero salías del cine y te encontrabas con restricciones de electricidad, racionamiento, comida más bien escasa, penurias... Imaginen que en un lugar de aquella Barcelona había unos chicos jóvenes (con menos de veinte años) que disfrutaban dibujando y que cada mes iban cobrando más dinero que el anterior, lo que les permitía acceder a más y más cosas. Salvando las distancias (ENORMES), podían acceder a un cierto lujo e irse asemejando algo a las películas americanas.

Pronto Toutain dejó de dibujar (una lástima) para dedicarse a los guiones y dirección artística, y aquellos jóvenes fueron despuntando en el mercado francés.

En 1961, junto con el Dúo Dinámico, preparando una publicación para Toray (ver entrevista con Manel Domínguez Navarro) De izquierda a derecha: Marcel Miralles, Ramón Arcusa, Guillermo Hierro, Manel Domínguez y Manuel de la Calva.

Eso se acrecentó mucho cuando ya en el segundo estudio, el de la calle Provenza, entre Cartagena y Dos de Mayo, se empezó a trabajar para el mercado inglés. Principalmente historietas románticas y bélicas. Por lo que sé, Macabich y Toutain hicieron el primer viaje juntos en moto a Londres. Después cada uno fue por su cuenta. Toutain me había contado que el señor Ayné de Editorial Toray le había prestado soporte económico y de gestión los primeros tiempos. No puedo precisar qué tipo de asociación tuvieron. Sé que se profesaban mutuo respeto y amistad. Toutain siempre habló bien y respetuosamente del señor Ayné.

Sería injusto no mencionar a Luis Ferraz. Ferraz era un muchacho de Barcelona, muy aficionado a los cómics y dibujante también aficionado, amigo de Toutain. Ferraz, de carácter inquieto, se marchó a Londres, donde encontró trabajo de camarero. También encontró a una chica irlandesa que se cruzó en su camino y con la cual se casó. Él ya sabía inglés antes de ir a Inglaterra. Fue "el hombre en Londres". Juntos Toutain y él visitaron a los editores y empezaron a conseguir encargos para los dibujantes de aquí. El éxito fue fulminante. Sobre todo en las revistas románticas y musicales. Los dibujantes ingleses eran buenos, pero de un estilo anticuado. Los dibujantes de aquí, gente joven y ávida de modernidad. De estilo de dibujo más desenvuelto.

En el mercado inglés triunfaron los dibujantes de la primera hornada, y también los nuevos talentos que fueron llegando. Yo no me atrevo a citar nombres: me dejaría muchos en el tintero, algunos muy buenos amigos. Quisiera, no obstante, citar a uno, ahora no muy conocido pero que fue uno de los más valorados del momento junto a Longarón y un tiempo después Pepe González. Me refiero a José María Miralles, mi hermano. Su estilo era suelto y valiente, dibujaba muy bien, por lo que sus figuras tenían peso, acompañado de una tinta de trazo atrevido y suelto que daba vida y movimiento a las viñetas.

El auge de los dibujantes españoles coincidió con el auge de la música rock y pop de los cincuenta y sesenta, de la que Inglaterra fue una primera potencia. La II Guerra Mundial había terminado hacía años, la economía en Europa y América era boyante, había ganas de vivir. Aquí en España la cosa era bastante más triste. Todas esas novedades de Europa entraban difícilmente, los primeros discos de 33 y 45 rpm de alta fidelidad empezaron a fabricarse y venderse aquí, a unos precios carísimos y solo al alcance de unas minorías. Minorías entre las que estaban los dibujantes de cómics. Además, cada vez que Toutain o alguien de Selecciones viajaba fuera, traía las últimas novedades aparecidas en el mercado internacional. Estábamos al día del mundo, en un país todavía anclado en la larga posguerra civil y que justamente entonces empezaba a modernizarse lentamente.

Estamos al principio de los sesenta. Selecciones Ilustradas cuenta con unos cuarenta dibujantes trabajando en su mayoría para el mercado inglés, sobre todo de tema romántico, pero también bélico y de acción. En general se gana mucho dinero (no en valores absolutos, pero sí en relación con los ingresos normales del país). Se disfruta de la vida (de nuevo, no en valores absolutos, pero sí en relación a los niveles normales del país). En 1959, el estudio se ha trasladado a Diagonal esquina con paseo de San Juan, delante del monumento a Cinto Verdaguer, la sede definitiva, la que siempre hemos llamado "Seleccions" o "SI", nuestra segunda casa.

Jordi Sánchez y Marcel Miralles también posaron para ilustraciones de portadas de horror.

Yo empecé a trabajar en Selecciones Ilustradas el 2 de enero de 1961. Dejé la gestoría, y empecé a trabajar con un sueldo inferior al que tenía en la gestoría, eso sí, con derecho a hacer dos guiones cada mes.

Cuando yo empecé a trabajar en Selecciones Ilustradas, comenzaban a presagiarse los primeros cambios. Terminaba la primera época, de crecimiento del trabajo, un

poco loca, de fiestas y bromas, de desorganización también. Algo parecido a una vida en una comuna. Carlos Giménez la retrató magistralmente en sus historietas de "Los profesionales".

A principios de 1961 trabajaban en el estudio unos 40 dibujantes. Había una sala muy grande ligeramente curvada, con muy leves separaciones. Ahí estaban Pepe González, Fernando, López Espí, Daniel, Fuster, Balcells, Gual, Montserrat, Prunés, Julián, Escolano, Enric, Beà. Domingo y algunos más que ahora no recuerdo. Había otra sala grande con Miralles, Puerto, Clavé, Félix Mas, Karol el traductor y alguno más, todos estos se trasladaron a una habitación más pequeña al lado, donde estaba también Delmiro, el hermano de Toutain, que trabajaba en una agencia de seguros por la mañana y por la tarde hacía montajes de cambio de formato de historietas. En esa sala grande, ya vacía, fue donde un día de febrero o marzo de 1961 empezó a trabajar Joan Martí, el después famoso pintor.

En lo que llamábamos "oficina" estábamos:

Guillermo Hierro, al que llamábamos Hierro, con el que todavía mantengo una muy buena amistad. Era un ejemplo a seguir: hablaba varios idiomas (ahora domina unos seis), con lo que podía mantener relaciones muy fluidas con personas de otros países. Viajaba al extranjero y se desenvolvía muy bien por el mundo. También se encargaba de la producción.

Blay Navarro: era el hombre de confianza de Toutain, también escribía muy buenos guiones. Se encargaba de los pagos y de las cuentas.

Virginia: el ángel de Selecciones. Casada entonces con el dibujante Javier Puerto. Se encargaba de los guiones. Era además el ángel protector de las otras chicas de Selecciones, y consejera de muchos de los dibujantes que le pedían consejo.

Manel Domínguez: se encargaba de la sindicación, pero al cabo de un mes yo me hice cargo de la sindicación y él se dedicó a producción. Muy inteligente, gran cultura, buen escritor. Aprendí muchas cosas de él.

Emilia Rodríguez: era la novia de Toutain, se casaron aquel mismo año. Se cuidaba de los controles de sindicación.

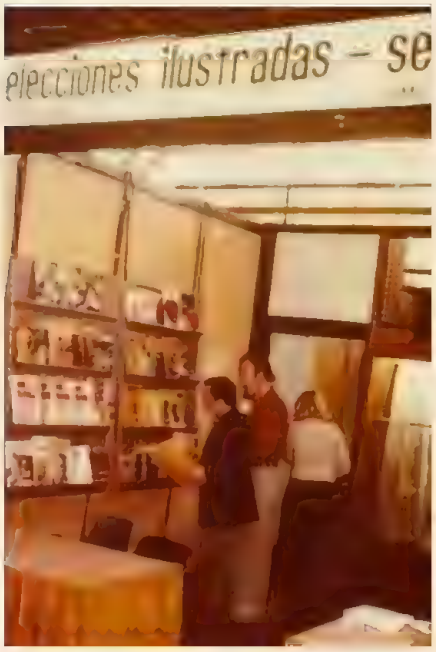
María Dembilio: dibujaba, pero también se dedicaba a la corrección de las historias. Más tarde se casó con el dibujante Julián Morote.

Luis Frau: Como era una persona que rondaba los cincuenta años, siempre le llamamos señor Frau. Entró unas semanas antes que yo. Venía a poner orden y organización, a administrar en resumen. Tuvo grandes dificultades para hacer su trabajo, en aquel ambiente *antiorganización*. Le salió bastante bien. Poco a poco aquello se convirtió en una empresa seria con su esfuerzo.

Durante 1961 y 1962 la cosa siguió más o menos como siempre. La organización, a pesar de nuestra resistencia, iba entrando en Selecciones de la mano del señor Frau y de Joaquim Pujol, su ayudante, del que tendré que hablar bastante más adelante.

Recuerdo de esa época con agrado un viaje en grupo a Madrid: Toutain y su esposa, Emilia; mi hermano José María y Consuelo; Noiquet y su esposa; Petronius, Victor Ramos, Hierro, Enric y un servidor. Los dibujantes madrileños nos recibieron muy bien, me ha quedado el recuerdo de José Carlos (que tenía un Citroën Pato negro, con el que nos paseó a unos cuantos por Madrid) y de Manolo Medina, el inolvidable, gran (enorme) profesional y buenísima persona (bastantes años después, Medina hizo los guiones de *Gringo*, la serie con la que se destapó en el

mercado internacional Carlos Giménez). Estoy hablando de 1962, no conocíamos ni a Maroto ni a Adolfo Usero o Carlos Giménez todavía, ésa es historia más reciente.



En el stand de SI en la Feria de Bolonia, mediados de los setenta. Jordi Sánchez, Miralles y Marianne (esposa de Guillermo Hierro).

En 1963 hice la mili. Me tocó Melilla. Allí estuve hasta julio de 1964. Al volver a Selecciones un gran cambio se había realizado. Una crisis de trabajo (algo habitual en nuestro oficio... y en todos los demás) había hecho desaparecer a algunos dibujantes. Otros se habían marchado a trabajar a su casa. Unos tabiques (los primeros; hubo multitud de cambios en las separaciones entre habitaciones) de madera y cristal aislaban a unos dibujantes de otros. Aquel ambiente de contacto permanente se diluía. Uno de los motivos podía ser la necesaria profesionalización que se estaba introduciendo; la otra, que muchos dibujantes se habían casado e ido a vivir a pisos o casas nuevas. Preferían trabajar en su estudio y no tenerse que desplazar cada día al estudio de Selecciones.

Algo moría, algo permanecía y algo nacía.

Poco a poco, las "oficinas" fueron ocupando el espacio del estudio, y finalmente éste quedó reducido a unos ocho o diez dibujantes. Valdría la pena hablar de la personalidad de los dibujantes que quedaron, grandes figuras cada una en su especialidad, pero eso tendría que formar parte de un estudio monográfico.

Mi amigo Guillermo Hierro había conocido a una chica holandesa, se había casado, y decidió marcharse a vivir a Holanda. Dejaba un vacío muy profundo en Selecciones. Este vacío lo iba a llenar Jordi Sánchez, ex gestor, ex seminarista y bailarín de jotas en sus ratos libres. Aparte, Jordi era una persona muy activa, hablaba inglés correctamente. Jordi Sánchez, en poco tiempo, se convirtió en el segundo de Selecciones: era ordenado, eficiente y tomaba velozmente las decisiones y las ponía en práctica inmediatamente. Educado y amable. Pronto fueron él junto a Toutain los que realizaban los viajes para visitar a los clientes que hasta entonces habían realizado Hierro y Toutain.

Después de unas visitas previas de Guillermo Hierro, Toutain abrió el mercado escandinavo en 1963 o 1964. A diferencia del mercado inglés, que en su mayoría era dibujo de historieta, el mercado escandinavo ofrecía unas posibilidades diferentes. Escandinavia producía pocas series propias, pero podía comprar material de sindicación a buen precio y en grandes cantidades. Y ofrecía grandes oportunidades para ilustraciones y portadas en color.

¿Qué era la sindicación? El nombre estaba adoptado del inglés "syndicate". Recordarán la agencia "King Features Syndicate" americana: innumerables tiras de prensa de los grandes maestros del cómic americano. Pues bien, nosotros llamábamos "sindicación" a los cómics o ilustraciones producidos dentro de la casa, sin ningún encargo previo. Las historietas de sindicación se habían hecho desde hacia muchos años, pero al fin tenían un mercado suficiente para poder ser más ambiciosos en el número y calidad de las series que producíamos. Clásicamente, las historietas de sindicación las dibujaban los noveles o los dibujantes cuando había

un espacio entre guiones de encargo.

Un lanzamiento navideño de King Features y una presentación de los muchos personajes que mueve como "sindicatones".

Había una institución en Selecciones que se llamaba "los chicos de los recados". Eran chicos muy jóvenes de catorce o quince años que tenían afición al dibujo. Por la mañana hacían los recados. Iban al banco, compraban material, iban a Correos, etc. Y por la tarde y en los ratos libres dibujaban. Los dibujantes "veteranos" les corregían o aconsejaban. Cuando alcanzaban una calidad suficiente, se les daban los primeros guiones de sindicación para dibujar, normalmente historietas del Oeste de siete páginas con guiones de los que estábamos en "la oficina". Eso ayudó a que muchos jóvenes llegaran a ser dibujantes. Recuerdo los nombres de Domingo (ahora pintor), Cardona (ahora notable dibujante y colorista), Nebot (todavía dibuja cómics e ilustraciones), Jaume Marzal (pintor), el inolvidable Guinovart y otros que en este momento lamento no recordar.

En el apartado de ilustración a color, en los primeros años los ilustradores del momento habían colaborado con ilustraciones para portadas de temas tales como guerra, romance, detectives, ciencia ficción, Oeste, enfermeras, y que algunas veces sólo se diferenciaban por las armas de los protagonistas, el traje o uniforme, casi siempre mostraban a una pareja más o menos amartelada según el tema de la portada. A pesar de la limitación que parece desprenderse de mis palabras, entre ellas había obras notables. Colaboraron en ellas el gran Jordi Longarón, Badía Camps (gran pintor actualmente, y un muy buen ilustrador entonces), Noiquet (el pintor Bertran Bofill, uno de los grandes pintores figurativos que ha dado este país, que falleció el año pasado), Cortiella (también ahora pintor), Petronius (Joan Martí, otro gran pintor figurativo, fallecido también el año pasado), Lozano Olivares, Brea, y me dejo a alguno más.

Con la entrada en el mercado escandinavo, algunos de los dibujantes de cómics que trabajaban para Inglaterra quisieron intentar la aventura e ilustrar en color. Podemos aquí mencionar algunos nombres: Fernando, Miralles, Prunés, Domingo, más adelante Enrique Montserrat, Félix Mas, etc. La sindicación les permitió aprender los gajes del oficio y la técnica del color. Todos ellos han sido y son grandes ilustradores, y creo que aparte de su talento para ello y de trabajo, mucho trabajo (no olvidemos que este oficio de comiquero e ilustrador es muy, muy difícil y sacrificado), el hecho de poder hacer portadas y cobrar por ellas les ayudó mucho a desarrollar sus habilidades como ilustradores.

Menciono esto para dar a conocer algo de la personalidad de Toutain. Toutain fue un gran emprendedor, un animador, hizo posible la culminación de muchos deseos de los artistas. Gracias a él, muchos artistas hicieron lo que hicieron. No quiero quitarles mérito. Tuvieron que luchar y sacrificarse. Pero sin Toutain muchos no habrían llegado. Sabía espolear a la gente, era un buen director artístico,

entendía sobre todas las cuestiones artísticas. Por ello sabía ayudar.

Toutain no entendía Selecciones Ilustradas como un negocio. El dinero entraba, pero tal como entraba salía. Se invirtió mucho dinero, en una época de gran inflación, cuando no era oportuno invertir a largo plazo. Pero ello permitió que afloraran grandes talentos, y el ir subiendo escalones en la consecución de mercados y objetivos. Toutain quería que los dibujantes de Selecciones llegaran más y más arriba y lograrán los mejores trabajos.

He tratado de hacer un rápido esbozo del cambio operado en Selecciones Ilustradas en esos años de la década de los sesenta.

De celebración en las oficinas de SI. De izquierda a derecha: Marcel Miralles. María, Joan Marti (acababa de sufrir un accidente de coche), alguien que no se ve y Aurora.

Ahora situémonos en 1967. En mi vida personal, he conocido a Montse, la compañera de toda mi vida, he estado un cierto tiempo en Holanda trabajando con Guillermo Hierro, y regresado a Selecciones Ilustradas. He ocupado el puesto y el trabajo que más me gusta y que ha llenado mi vida. Regresé de Holanda para ocuparme de lo que se llamaba Producción, y me disponía a vivir una de las épocas más plenas, en lo bueno, y en lo "difícil" (no voy a decir malo) de mi vida.

Selecciones ilustradas hacía llegar las historietas y a los ilustradores más allá de los Pirineos: *Ringo*, revista donde se publicó Sunday, y portadas de Segrelles y Penalva para libros de ciencia ficción alemanes.

Como Toutain solía hacer, me dijo que me encargara de la Producción de Selecciones Ilustradas: "Esa es tu mesa, José te ayudará, y... espabílate". Toutain después nos educaba e influía en nuestro trabajo a base de consejos y también de "pegarnos la bronca" cuando hacíamos algo que no le gustaba. Pero tenía la virtud de animar nuestra iniciativa y libertad.

Hasta que me hice cargo, Producción estaba en manos de Carlos Echevarría. La fotonovela había arrancado ya. Antes de marcharme yo a Holanda, habíamos visto

la primera fotonovela de Corín Tellado producida y realizada por Manuel Medina. Carlos Echevarría se había cansado un poco de batallar con dibujantes y prefirió dedicarse a escribir guiones y dirigir fotonovelas. Esa fue mi suerte.

Es importante hablar de la fotonovela porque fue importante en la vida de Selecciones Ilustradas. En 1967 el señor Frau se había jubilado o estaba a punto de hacerlo. El que había sido su segundo, Joaquim Pujol, se hizo cargo de la administración económica. Joaquim tendría mi edad, unos 26 años. Modernizó algunas cosas y cambió otras, como es natural.

En la parte de realización había dos departamentos: Producción y Ventas. El de Producción lo llevaba yo, con la ayuda de Josep Font, un muchacho más joven, un tanto alocado, pero de una gran simpatía. Disponíamos de un pequeño estudio con Lluís Ribas como grafista y como artista creativo (debo hablar de mi amigo Lluís con más detalle). Había un dibujante, Miguel Fuster, que aparte de sus trabajos normales, nos hacía pequeños retoques artísticos; Emilio Bernadó, dibujante y después fotógrafo de fotonovela, y un par de "aprendices" para los trabajos de montaje.

El departamento de Ventas estaba a cargo de Jordi Sánchez. Su asistente era un jovencito muy despierto, Rafael Martínez. Después estaban María, Jordi y Paco en los trabajos de sindicación (y estaba también allí el Gran Manolo, Manuel García Ledo, una de las mejores personas que he conocido.

Una celebración de Navidad en los años setenta: Rafael Martínez, Marcel Miralles y Josep Toutain.

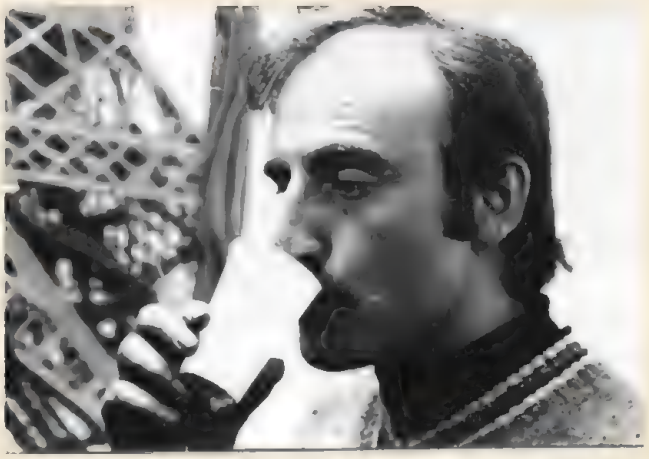
Esto fue evolucionando. Pero este esquema se mantuvo durante muchos años.

El mercado inglés de historietas románticas y guerra todavía daba bastante trabajo, pero ya se presentía su fin. El mercado escandinavo proporcionaba mucho trabajo de ilustración de "seriales". Los seriales eran novelas "folletones" que se publicaban por capítulos en las revistas femeninas (y también masculinas) de toda Escandinavia. Cada capítulo iba acompañado de una ilustración de doble página. Nosotros hacíamos esas ilustraciones (Miralles, Fernando, Petronius, Montserrat, Domingo, etc.). También Escandinavia compraba mucho material de sindicación y encargaba historietas. Alemania era sobre todo un mercado de ilustraciones y portadas en color, pero también historietas de sindicación y por encargo. El mercado alemán había sido abierto por Guillermo Hierro desde Holanda, después le siguió José Ortega (que se independizó para formar su propia agencia) y por Rafael Martínez, que había estudiado alemán y que cada vez tomaba más importancia en SI.

O sea, adquirían nuestras creaciones: Gran Bretaña, Dinamarca, Noruega, Suecia y Finlandia, Alemania, Francia (ya muy pocos cómics y sobre todo ilustraciones a color) e Italia con material de sindicación e ilustración por encargo. También Por-

tugal compraba sindicación, así como Yugoslavia, Turquía, Argentina, Brasil, Méjico. Algo en Japón y Australia (vendíamos historietas hechas para Inglaterra remontadas al formato local australiano). Incluso la India, donde vendíamos historietas de una especie de Tarzán indio, llamado Gora Gopal, que dibujaba Carrillo con guiones de... creo que de Echevarria o Almirall. Faltaba Estados Unidos, el gran mercado, el mito... Ya llegaría, pero fue unos pocos años más tarde.

Antes de marchar yo a Holanda, sería en 1966, Manuel Medina había recibido el encargo del señor Rollán, propietario de Editorial Rollán, de producir fotonovelas de Corín Tellado. Rollán tenía los derechos de Corín Tellado, pero Corín tenía un contrato previo con Editorial Bruguera. Cuando se inició la fotonovela, había ya un conflicto que había llegado a los tribunales, pero que todavía no se había sentenciado. Manuel Medina había producido una fotonovela, pero no podía hacerse cargo de toda la producción, así que acudió a Toutain y Selecciones. Hasta entonces, habíamos producido algunas fotonovelas (Tunet Vila las había hecho) para Francia. El formato tenía un gran éxito en Francia e Italia, pero Medina pensó en una manera diferente de hacerlas. Francia e Italia imprimían las fotonovelas en fotograbado. Esto daba una mayor calidad de reproducción a las fotografías. Pero las secuencias eran sosas, los planos poco variados. Medina pensó un sistema que si bien ofrecía menos calidad fotográfica, sí podía mostrar un sistema de planos y composición de las páginas más parecidas a los cómics. Así que en vez de utilizar los negativos fotográficos para componer las planchas de hueco, Medina hacía ampliaciones fotográficas basadas en las fotos originales, pero ajustando el formato y el plano mostrado de cada foto a una composición más aproximada a un cómic (primeros planos, planos generales, una composición de cada foto / viñeta adecuada a lo que se quiere expresar).



En la misma celebración, Miralles bebiendo frente a la foto de Paris que durante años estuvo en el vestíbulo de Selecciones Ilustradas.

Hoy en día esto sería muy fácil de hacer digitalmente pero entonces todo era manual. Estas fotos de cada página se montaban sobre una hoja de cartulina, y se rotulaban a mano, en un papel autoadhesivo de color verde (que en la reproducción daba un gris bonito). Los jóvenes no lo recordarán, pero la fotonovela hecha de esta manera tuvo un gran éxito de público. Nosotros en Selecciones produjimos muchas de estas fotonovelas. El que escribe, como encargado de producción, se encargaba de todo. Teníamos guionistas, productores, directores, actores de todo tipo, fotógrafos, montadores, rotulistas. Los montajes (eso era la diagramación y encaje de las imágenes en las páginas) los hacíamos entre unos cuantos, Lluís Ribas y yo hacíamos muchos, pero incluso Toutain y Emilio Bernadó también colaboraban. La fotonovela fue muy bien durante varios años. Pero finalmente el señor Rollán perdió el juicio que tenía con Editorial Bruguera, y ésta recuperó los derechos de Corín Tellado. Aquí terminó la fotonovela.

Y paso a hablar de Lluís Ribas: esa época fue de mucho trabajo, pero era un trabajo bonito y creativo. Lluís Ribas fue un colaborador extraordinario. Sentía una verdadera pasión por el trabajo. Era anárquico, muy joven, menos de 20 años. Se cuidaba de todo lo que era grafismo, hacía reportajes fotográficos y algo de ilus-

tración. Muy creativo y hombre de ideas, sentía curiosidad por todas las cuestiones técnicas. Hizo muchas cosas y fue muy importante en lo que hicimos aquellos años. Recuerdo con agrado que cuando se nos acumulaban las fotonovelas para entregar acabadas a Rollán y Toutain ya nos había "echado el ultimátum", Lluís y yo completábamos, ampliábamos las fotos, rotulábamos, montábamos y muchas veces "inventábamos" las fotos. Así era el trabajo entonces. Si había algún problema, se solucionaba y ya está.

Lluís tenía imaginación. También hicimos revistas, entre ellas una llamada *Hit*, la revista cuadrada para gente redonda. La publicaba Rollán, contenía una fotonovela de cariz juvenil, entre las que hubo trabajos importantes, noticias de música y de las costumbres del momento, y hasta una lista de los *top ten* de música, de la cual me encargaba yo, y que inventaba, basándome en lo que publicaban otras revistas y en alguna tienda de discos que consultábamos de vez en cuando. Lluís confeccionaba toda la revista desde el punto de vista gráfico. Su trabajo era de una gran calidad. También dirigió fotonovelas, y se encargó de diversas ediciones. Hasta que un día decidió recuperar su afición por los pinceles que había tenido antes de ir a la Escuela Massana, y dejó SI para dedicarse a la pintura, en la cual ha triunfado y es hoy en día reputado pintor en Europa y América.

Lluís ha sido una de las personalidades más sugerentes que he conocido. Una fuente inagotable de ideas. Composición y buen gusto gráfico innato. Y además buen amigo hasta hoy día. Él y su mujer, Magda, son uno de los regalos bonitos que me ha hecho la vida.

Una página de fotonovela. Junto a Juan Trenchs, Miralles aparece como amigo del protagonista. Ésta fue una de las pocas fotonovelas que se rodaron en color, y la dirigió Lluís Ribas.

Manolo: Quiero dedicarle un homenaje. Fue uno de los elementos básicos de SI. Gran montador de la editorial. Buen dibujante y humorista que no se dedicó a ello profesionalmente por su modestia. Pasó por todas las secciones de SI, empezó como chico de los recados, después fue encargado de todos los chicos, estuvo en Ventas, y finalmente vino a parar a Producción. La mayoría de cosas que se hicieron pasaron por sus manos. Querido por los dibujantes, Manolo era el "hombre bueno" del estudio.

Gracias a la fotonovela tuvimos un estudio y laboratorio fotográfico importante. Éramos de los pocos que podían tomar y revelar transparencias fotográficas de 9x12 y 13x18 cm. En el laboratorio se revelaban y procesaban todas las fotonovelas. Al llegar el trabajo americano éramos capaces de procesar y hacer transparencias de las portadas en tiempo récord. Un recuerdo para Gerardo López, el profesional que lo hizo todo. Lluís Ribas, persona con una curiosidad innata, también hizo muchas cosas para el laboratorio. Ahora, con los ordenadores, los PhotoShop y los Illustrator, todo lo que cuento parece de la prehistoria. Nosotros lo hacíamos a mano, analógicamente. Era muy interesante trabajar en aquellas cosas y conseguir lo que conseguíamos.

Al empezar a trabajar para América podíamos hacer las transparencias de las por-

tadas en un tiempo récord. Paco era el técnico, pero si hacía falta, cualquiera nos metíamos en el laboratorio y revelábamos las placas. No respetábamos demasiado las temperaturas y los tiempos, pero las transparencias quedaban bien y han aguantado muchos años.

Rafael Martínez: Empezó muy jovencito en SI Era inteligente y dispuesto y fue conquistando responsabilidades en el departamento de ventas. Tenía y tiene un gran sentido de los negocios, y una capacidad increíble de trabajo. Además de un sentido práctico muy importante. Ha llegado donde ha llegado con trabajo y esfuerzo. Ha sabido ser un empresario. Nadie le regaló nada. Ayudó a hacer de SI lo que llegó a ser hasta mediados de los setenta, y se marchó y se convirtió en nuestra competencia creo que contra su voluntad. Cuando estaba en Selecciones me ayudó muchas veces a mantener mi autoestima y me animó en los momentos difíciles. Le estoy agradecido por ello. Como competidor nos respetamos siempre, él hizo lo que tenía que hacer para triunfar y hacerse su lugar (y lo consiguió), y nosotros no estuvimos posiblemente a la altura en ese momento. Es seguro que nuestro interés en la agencia había descendido y nuestro pensamiento estaba principalmente en la editorial.

Pero de nuevo me adelanto. Llegamos a 1970. Hemos llegado a muchos sitios. SI es un grupo importante y conocido, pero... Toutain se da cuenta de que debe ofrecer algo más a sus dibujantes. Siempre les ha presentado nuevos desafíos que se han vencido, pero ahora toca el que parece más difícil: Estados Unidos.

La empresa está consolidada. Josep Toutain ha sabido reunir y formar a Jordi Sánchez, que es el director de SI, con Rafael Martínez como jefe de ventas y Marcel Miralles como jefe de producción. Lluís Ribas es el director creativo, y Joaquim Pujol el administrador. Modestia aparte (por la parte que me toca, como se dice), pero unos elementos muy compensados, con una relación entre ellos de amistad, pero también de competencia. Unos se ayudan y compensan a los otros.

A veces algún dibujante me comenta: Toutain me hizo esto, me proporcionó esto o lo otro. Los dibujantes todavía utilizan la palabra Toutain para referirse a Selecciones. Yo pienso, caramba, esto lo decidí y lo hice yo. Toutain ni siquiera se enteró. Toutain, por ello, podía permitirse dedicarse a cosas nuevas.

Portadas de tebeos con las series Cinco por Infinito, Gringo y Delta 99.

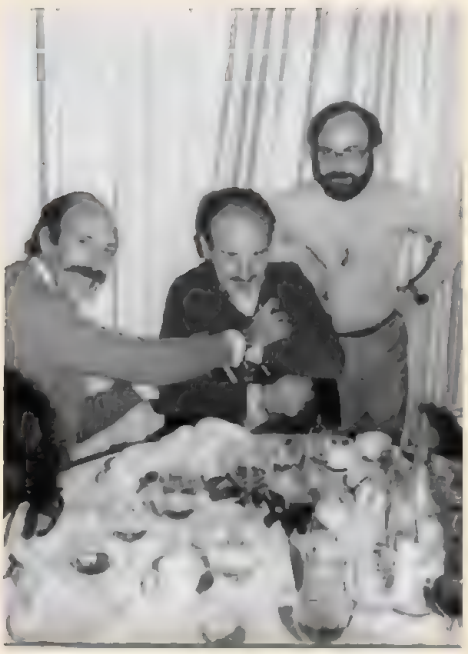
Hay algunas situaciones interesantes:

Los madrileños jóvenes estaban aquí: Maroto ha llegado y ha triunfado con *5 x Infinito* (hay disputas sobre la creación de dicha serie, pero lo cierto es que el aire definitivo se lo da Maroto). Carlos Giménez ha triunfado con *Gringo* y con *Delta*

99. Adolfo Usero es una referencia de buen dibujo entre todos los profesionales de Selecciones. Precisamente Maroto gana un premio en Estados Unidos por *5 x Infinito*. Se le conoce allí por ello.

Varios dibujantes, Enric entre ellos, son fans de las revistas de Warren (*Creepy*, principalmente) y se lo comentan a Toutain. Se da la circunstancia de que Pamela Copp, antigua colaboradora de Selecciones, inglesa, se ha ido a vivir a Estados Unidos. Toutain me lo pide, y reunimos muestras (un muestrario magnífico) de nuestros artistas. Toutain viaja a Estados Unidos, va a visitar editores con Pamela Copp y vuelve a España. Pamela Copp se queda en Nueva York como representante de SI. Recién regresado nos llama por teléfono un domingo a Jordi Sánchez, a mí, y me parece que también a Rafael Martínez, para que vayamos a verlo a su casa de La Floresta. Nos comenta la buena acogida que ha tenido en América. James Warren se ha mostrado entusiasmado. Como ocurrió muchos años con Mike Butterworth, editor de Fleetway de Londres, Warren ha suspendido sus otros compromisos para tener más tiempo para Toutain. También Carmine Infantino, de Marvel, ha mostrado interés. Y a Dell Publishing le ha gustado mucho la calidad ilustrativa de Sanjulián y Enric.

Pronto llega el primer guión de Warren. Toutain le pide a José María Arman, el editor y gran rotulista (no sabía yo que rotulaba, pero sí lo sabía Toutain), que tras los primeros bocetos sobre la página de dibujo de Luis Martínez Roca (el dibujante escogido), Arman rotule y después Roca completará el lápiz y la tinta... Por fin, igual que los grandes maestros americanos, vamos a trabajar en las condiciones ideales para hacerlo. Las viñetas para Inglaterra se dibujaban sin bocadillos. En teoría, se dejaba un espacio para ello, pero eso era sólo la teoría.



En alguna celebración organizada en torno a la historieta en los ochenta, José María Miralles trata de arrebatar a su hermano un trofeo que seguramente ha recogido en nombre de algún artista que no ha podido acudir. Detrás, Fernando Fernández.

Vino Arman con los rótulos. Me entusiasmé y fui corriendo al despacho de Toutain para enseñárselo. Se produjo uno de esos momentos maravillosos con Toutain cuando ambos percibíamos y participábamos de las mismas emociones producidas por nuestro trabajo que era también nuestra realización. Los rótulos eran excelentes, y el trabajo final de Martínez Roca, muy cuidado, muy bueno. Siguieron otros artistas, muchos: creo que no hace falta nombrarlos, ya que son conocidos por los aficionados.

Se hizo una historia para Marvel. Badía Romero la ilustró, si no estoy equivocado. Marvel no estaba maduro, y la cosa no siguió.

Pero en la ilustración de cubiertas Sanjulián, sobre todo, y Enric, triunfaron. También Enrique Montserrat y otros después. Sanjulián, especialmente, se convirtió en una figura dentro del mundo de la ilustración americana. Enric también triunfó. Realizó un número increíble de portadas diversas para las editoriales americanas. Los dos fueron los que tuvieron más éxito.

Así que la cosa marchaba. La cantidad de trabajo para Estados Unidos era mayor

de día en día. Los precios eran extraordinarios. El dólar nos era muy favorable.

No existía el fax, no existía, naturalmente, Internet, ni el correo electrónico. Ni siquiera existían las compañías de *courier*. Así que teníamos que utilizar el correo y el teléfono. Afortunadamente, el correo funcionaba bien. Hasta que conseguimos un teletipo, y por lo menos la comunicación escrita fue mucho mas rápida.

En Nueva York, a Pamela Copp le sucedió Sharon Avery. Y a Sharon Avery le sucedió Bernd Metz. Bernd Metz tenía un ayudante que se llamaba Herb Spiers.

Pasó la crisis del petróleo de 1973, y después de la crisis, la cantidad de trabajo para América fue aún mayor. Llegaron trabajos para otra editorial, Skywald, que era en cierta manera competencia de Warren. Una gran cantidad de trabajo. De todas maneras, se mantuvo la diferencia entre una editorial y la otra. Los dibujantes de Warren no trabajaban para Skywald, y para esta última se buscaron dibujantes nuevos.

Ilustraciones de J. M. Miralles: portada de Scream, nº 2; revista de historietas de horror de Skywald, y varias portadas para libros, todas ellas realizadas para editores extranjeros tras el auge de SI.

Estos años hasta mediados de los setenta fueron los más brillantes de la historia de SI.

Llegaron los *couriers*. Llegó el fax. Esto nos hizo todavía más competitivos en Estados Unidos.

Hasta ahora todo había ido hacia arriba. A mediados de los setenta la cosa empezó a ir hacia abajo.

Una vez cumplido el reto de Estados Unidos, ya no quedaban mercados nuevos para conseguir. En SI se producían multitud de historietas, y aparte de la ilustración de los guiones que venían de América, algunos dibujantes empezaban a ilustrar sus propios guiones. En esos casos sólo se cedían los derechos para una edición en Estados Unidos.

Toutain creó una revista, *Yesterday, Today, Tomorrow,* con Luis Vigil y un servidor como testigo y ejecutor, que fue el embrión de la revista de Warren *1984*.

Arman publicó *Vampus, Rufus* y *Vampirella*, con historietas de Warren.

Se producía asimismo una progresión en la creatividad de los dibujantes. Los trabajos realizados de una manera hasta entonces desconocida. Trabajos reconocidos y premiados por los americanos.

En la Feria de Bolonia a finales de los ochenta: Amador García, Andrés Piñole y Marcel Miralles.

Tal vez se produjo un cansancio de Toutain de dedicarse a lo mismo a lo largo de tantos años. Tal vez era la falta de nuevos retos en la agencia. Tal vez se empezaba a ver que los tiempos cambiaban. Así que decidió convertirse en editor. Dividió la empresa en dos. La agencia y la editorial. La agencia la dirigía Jorge Sánchez, y yo seguía llevando la producción. Rafael Martínez pasaba a la editorial. Y la editorial tardó demasiado en arrancar, Rafael se ponía nervioso. Él era un hombre de acción. Rafael tuvo una gran idea. Nosotros vendíamos materiales a la revista milanesa *Alter Linus*, que publicaba cómic de autor de calidad. Rafael pensó que sería una buena idea publicar una revista similar en España y me propuso hacer un viaje a Italia para conseguir materiales para publicar. La idea no acabó de convencer a Toutain y nos disuadió de hacerlo. Al cabo de pocos meses, el editor Roberto Rocca sacaba la revista *Totem* con exactamente el mismo material que nosotros pensábamos conseguir. Dicha revista tuvo un éxito inmediato. Eso tuvo efectos muy perniciosos. Rafael Martínez, un tanto desencantado, acabó marchándose y formó su propia agencia y más tarde editorial.

Lluís Ribas también se marchó para dedicarse a la pintura, en la que ha triunfado, como he dicho más arriba. Pocos años después, percibiendo el declive de la agencia también nos dejó Jorge Sánchez, y un tiempo después Joaquim Pujol, el administrador, que había encontrado un nuevo trabajo como delegado de La Caixa.

Me quedé yo solo.

Entretanto, Toutain sacó la revista *1984*, que tuvo mucho éxito. Su momento como editor llegó con *1984*.

Fotografía de Miralles junto con James Warren y su esposa, en los noventa, en una visita a Sanjulián

La agencia entretanto menguaba. Warren había cerrado la editorial. Seguíamos haciendo muchas portadas para Estados Unidos. Toutain también formó una editorial en Estados Unidos, Catalan Communications. De nuevo ahí se dividió la agencia americana: Bernd Metz pasó a la editorial, y Herb Spiers se hizo cargo de la agencia. El estatus de la misma cambió y pasó de ser una sucursal a una compañía independiente de la que eran socios Toutain y Herb.

Pero el resto de trabajos iba menguando. La época de la gran agencia había ter-

minado.

La editorial iba hacia arriba, pero ésa es otra historia que habría que contar.

La agencia tuvo un rebrote importante con el dibujo de licencias. Esta fue una idea que se me ocurrió cuando un dibujante me presentó muestras de Disney que hacía para una empresa de Sant Quirze. Empecé a reunir muestras de trabajos basados en personajes de licencia (Disney, etc.) y conseguí que Don Bruckstein, de la oficina de Nueva York, tomara un interés muy especial en ello. En Barcelona se han ilustrado multitud de libros basados en todo tipo de personajes de licencias, para las mayores editoriales de Estados Unidos, desde Disney a Barbie, pasando por Warner, etc. Ahí colaboraron dibujantes como Cardona (un gran triunfador en ese campo, merece una mención especial), Isidre Monés (otro que merece otra mención especial por su creatividad), Francesc Mateu (murió el año pasado, estuvo trabajando en América para Disney), González Vicente, Segundo García, Serrat y un largo etcétera. Que me perdonen los que no menciono.

Ya en los noventa, al desaparecer la editorial, nos trasladamos a otros locales distintos al clásico edificio de la Diagonal, seguimos ilustrando licencias principalmente para Estados Unidos y Europa. Fue otra época interesante para mí desde el punto de vista de la intensidad y dedicación al trabajo. Pero se puede decir que la agencia Selecciones Ilustradas había terminado años antes, a finales de los ochenta.

Lo que vino después era algo muy distinto del espíritu que nos había movido con Toutain a la cabeza durante tantos años.

Una fotografía reciente de Marcel Miralles junto con Josep Maria Cardona en París.

En 1997 Toutain falleció. Él era el alma de SI.

Comprendo que a pesar de la extensión, este texto se queda muy corto. Me he dejado tantas y tantas cosas en el tintero... Tendría que ser a través de trabajos monográficos que se pudieran ampliar muchos aspectos y temas concretos. Hay muchas y muchas vivencias, pequeños triunfos y fracasos. Tantas alegrías y decepciones. No he citado muchos nombres concretos. Me faltan datos de muchas cosas, y tengo que acudir a mi memoria. Tendría que preguntar a mucha gente. Me dejaría y me dejo injustamente a tantas personas por nombrar... Espero que por lo menos sirva como idea general de algo, un pequeño gran fenómeno que se produjo aquí y entonces. Fue mucho más que un trabajo o un negocio. Influyó y cambio la vida de personas. Fue importante.

Al menos para nosotros.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MARCEL MIRALLES; JAVIER ALCÁZAR (2010): "PEQUEÑA HISTORIA DE SELECCIONES ILUSTRADAS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/pequena_historia_de_selecciones_ilustradas.html

KRAKEN. EL HORROR METROPOLITANO (GIJÓN, 15-IV-2010)

Autor: ALEJANDRO CAVEDA

Ilustración de Bernet para la portada de Metropol, nº 9, único número que mostró la serie Kraken en cubierta.

Boceto de Bernet con el héroe de la serie.

En los ochenta, la década de la hibridación de géneros y de los cambios de escenarios para el cómic de terror, apareció *Kraken*, una serie surgida dentro del proyecto Metropol. Éste era el nombre de un sello editorial, de una revista de historietas y de una ciudad, en la cual transcurrían todas las aventuras publicadas en la revista homónima. Para tal publicación, Antonio Segura y Jordi Bernet idearon en 1983 un argumento en el que se daban cita la acción y la aventura, lo policíaco y el suspense, y lo urbano y lo subterráneo, puesto que allí anidaba el horror. La serie fue luego trasvasada a la revista *Zona 84*, en 1986, y ha obtenido tres ediciones posteriores, en libros y en cuadernos.

KRAKEN. HORROR METROPOLITANO

Oscurecida por el éxito de *Torpedo 1936* y la posterior *Clara de noche*, *Kraken* se mantiene todavía como una de las obras más personales y seductoras de sus autores: una pieza indispensable del cómic de terror hecho en España, con todos los vicios y virtudes de la década que lo vio nacer, pero que sin embargo ha sabido envejecer como pocos, conservando aún hoy como entonces esa capacidad para estremecer al lector más avezado, lo que cautivó en su momento a toda una generación de aficionados.

Edición de Glénat España.

Edición de Soleil, en Francia.

Edición de Humanoides Associés.

Imagen usada por Toutain para una portada y que muestra las fauces del Kraken. Abajo: dos páginas de la serie.

En la antigua mitología escandinava, el Kraken era una criatura marina que acechaba desde las profundidades a los desprevenidos navegantes. Sin embargo, en sus páginas, **Jordi Bernet** y **Antonio Segura** lo convierten en un monstruo informe y primigenio, de reminiscencias lovecraftianas, que vive y caza en los subterraneos de Metropol, una sórdida megalópolis digna del mejor **Philip K. Dick**. Bajo su superficie patrullan los hombres del Grupo de Acción Subterránea, también conocidos como *los krakeneros*, liderados por el teniente Dante, un nombre de reminiscencias clásicas para un curtido veterano que debe, literalmente, sumergirse en los infiernos cada día para combatir a lo peor de la sociedad en la cual le ha tocado vivir.

Formada por una serie de historias cortas más o menos autoconclusivas, pero interrelacionadas entre sí por las figuras de Dante y el Kraken, las cuales fueron publicadas por entregas a lo largo de los años ochenta en la extinta revista *Metropol*, la saga ha sido recopilada en varias ocasiones en castellano (y fuera de España), siendo la más reciente el integral que ediciones Glénat sacó al mercado en el 2003, un digno volumen en tapa dura y en blanco y negro, de unas 176 páginas y unas dimensiones de 29x21,5 cm, que incluía para la ocasión una nueva introducción a cargo de **Carlos Giménez**. Su relectura, entonces como ahora, deviene una experiencia memorable. **Segura** escribe historias como balas, breves pero densas y repletas de pequeños detalles que **Bernet**, por su parte, plasma sobre el papel con una maestría difícilmente igualable, recreando viñeta a viñeta la atmósfera malsana de Metropol y sus miserables habitantes. En palabras del propio dibujante: "Secuencias gráficas que, sin duda, estarán siempre entre lo mejor que he conseguido en mi larga trayectoria como dibujante de cómics". Lo cual, tratándose del coautor de *Torpedo 1936*, son palabras mayores.

No es exagerado afirmar que la lectura de *Kraken* marcó en su momento a numerosos lectores, entre los cuales se reconoce incluido el autor de estas líneas. A través de sus páginas, **Bernet** y **Segura** reciclaron añejos clichés del género de terror entremezclándolos de forma audaz con el género negro, la ciencia ficción, la intriga política, el *thriller* o la crítica social, cuando no la denuncia más descarnada. En "Cementerio S. A.", por ejemplo, son las propias autoridades las que se comportan como criminales haciendo desaparecer en el subsuelo los cadaveres de los testigos molestos, mientras que en la estremecedora "Juego de niñas" el objetivo es una mafia ilegal de abortistas sin escrú-

pulos, o la corrupción oficial en "El mejor policia de la ciudad". Sin embargo, a lo largo de todas estas historietas el Kraken permanece en segundo plano, como una amenaza informe que acecha entre las sombras de la ciudad a justos y pecadores por igual, resistiendo todos los intentos para acabar con él (trampas, exorcismos o explosivos) con la indiferencia de una fuerza de la naturaleza. Y aunque al final sus creadores se sienten obligados a dar una explicación (tan posible –o no– como el resto de las que se plantean a través de las páginas de la serie) acerca de su origen, todo en él aparece rodeado por el misterio más absoluto. Como dicen los propios *krakeneros*, muy poca gente que haya visto al gran K cara a cara ha sobrevivido para contarlo.

Es difícil valorar objetivamente una obra como la que nos ocupa cuando eres un admirador confeso de la misma. Si Bernet y Segura tan sólo pretendían crear un mero divertimento, o realizar un simple trabajo acomodaticio para llegar a fin de mes, está claro que el resultado final se les escapó de las manos para acabar convirtiéndose en un clásico de referencia del género que resiste el paso del tiempo con el descaro que da la inspiración del genio.

Página en color, con un desdichado a punto de "ver" al Kraken.

El final de la saga es tan abierto como poco definitivo: "Durante los seis meses siguientes, el kraken no fue detectado por ninguna de las patrullas de los krakeneros de las cloacas de Metropol", lo que nos permitía a todos sus seguidores alentar la esperanza de que algún día sus responsables retomasen la misma con nuevas aventuras del teniente Dante y su Grupo de Acción Subterránea, enfrentados al misterioso Kraken y el resto de amenazas que acechan entre las sombras de la ciudad más corrupta del noveno arte. Por desgracia, no parece que tal evento vaya a tener lugar, al menos en un futuro inmediato, aunque siempre podremos consolarnos releyendo estas historias que merecen como pocas ese calificativo tan injustamente maltratado como es el de "obra maestra".

TEBEOAFINES

Documentos relacionados

- NUEVA SEMBLANZA. ENTREVISTA CON CARLOS TRILLO

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ALEJANDRO CAVEDA (2010): "KRAKEN. EL HORROR METROPOLITANO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, GIJÓN : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/kraken_el_horror_metropolitano.html

ENTREVISTA A JOAN BOIX. GRANDE DE LO MACABRO (ZAMORA/BARCELONA, 17-IV-2010)

Autor: MANUEL BARRERO, JOAN BOIX

Su último libro de horror

ENTREVISTA A JOAN BOIX.

GRANDE DE LO MACABRO.

Tebeosfera. Tú comenzaste haciendo historieta romántica y bélica, pero tu primera obra como autor completo fue de fantasía, "La tierra del futuro". ¿Por qué te atraía tanto este género?

"Estudio en escarlata", *Joyas Literarias Juveniles*, nº 264.

Joan Boix. De aprendiz, me gustaba todo lo relacionado con la prehistoria: me preguntaba cómo vivían el día a día nuestros antepasados, cómo debía ser su lucha por la supervivencia en un mundo hostil plagado de animales enormes y peligrosos y todo esto, de adolescente, intentaba plasmarlo en un papel. Pienso que estos ambientes me influyeron a la hora de crear "La tierra del futuro".

T. En Joyas Literarias Juveniles adaptaste clásicos, Hugo, Doyle... poco antes de llegar a Poe, Lovecraft. ¿Te sientes cómodo en la adaptación?

JB. En *Joyas Literarias Juveniles* yo no hacía los guiones, pero, ciertamente lo pasaba bien al dibujar estas adaptaciones, pues siempre me ha interesado la literatura clásica.

T. ¿Las historietas de horror que se publicaban en Dossier Negro o Terror Gráfico las hiciste a través de agencia? ¿Qué opinión tenías de aquellos guiones?

J B. Responderé primero a la segunda pregunta: los guiones los escribí yo y fueron mis primeras historias de terror de autor realizadas sin encargo previo. Luego las vendía directamente a los editores. Por aquel tiempo (1970) yo aún debía madurar mucho.

T. Dibujaste horror para Arman, de IMDE/Garbo, y para SOS y Pánico también, e incluso para EE UU (Monsters Unleashed, 5). Cuéntanos cómo eran aquellos editores y aquellas historietas, por favor.

JB. Siempre he considerado a Arman una gran persona y un buen amigo. Me dio total libertad para dibujar lo que quisiera en terror. Para *SOS* (Editorial Valenciana) no conocí al editor, el trato fue por correo. Tampoco el de Estados Unidos. En cuanto a la revista *Pánico*, si te refieres a la de Edit. Vilmar, yo ignoro qué historias mías publicó, porque ni las cobré.....

"Penny", en *Dossier Negro*.

Página inédita de "Robny el vagabundo".

T. Creaste Robny el vagabundo para hacer historieta con cierto sesgo social. En la última entrega lo describías como tu alter ego. ¿Qué mensaje querías transmitir con aquella obra?

JB. Ningún mensaje... Tal vez. Yo pasaba por una penosa vida familiar. Un hijo mío de poco más de tres años falleció accidentalmente. Después de esto, mi vida en pareja se volvió un infierno. Quería abandonar mi hogar, pero me faltó valor para dejarlo todo. Entonces, creé a Robny, el vagabundo para que me supliera. Que fuera lejos, muy lejos, en busca de la paz y libertad que yo no supe encontrar. Esta obra se publicó por primera vez en Italia. Luego, en nuestro país, Senda y Spirit cesaron su publicación coincidiendo que en ellas aparecía mi personaje. Finalmente se recopiló toda la obra en dos álbumes: *Papel vivo* 22 y 27 de ediciones de la Torre.

T. Trabajaste para Toutain en *1984* y en *Creepy*. ¿Qué recuerdos tienes de Toutain, y de aquellas historias?

JB. ¡Lo mejor de mi carrera en cuanto al terror se refiere! Yo pienso que fue donde se publicaron mis mejores historias del género. Además, Toutain era un gran tipo.

Historieta de horror publicada en *Creepy*.

T. Tras *Rambla* haces cómic erótico para Iru. Lo interesante es que te dan la oportunidad de publicar álbumes con historietas tuyas de horror. Nos gustaría que recordases quiénes integraban la editorial de Iru.

JB. No recuerdo ahora el nombre del editor. A mí me fichó con una condición: dibujarle una historia

erótica cada mes y, a cambio, dejó que mis alumnos aventajados, a través mío y bajo mi supervisión, le hicieran historietas para sus cuatro publicaciones. Fue toda una experiencia.

T. En 2003 recuperabas el álbum *Tinieblas* y en 2009 B ha recuperado *Grandes de lo Macabro.* Es horror al estilo "clásico", nada que ver con los ejércitos de zombis que hoy nos asolan. ¿Crees que siempre hay lugar para el horror gótico y los clásicos del género?

JB. El estilo clásico de calidad no morirá, ni el horror gótico, que es apasionante y puede llegar a impresionar mucho produciendo realmente miedo. Pero ojo, también pueden asustar al lector las historias urbanas con tinte de "gore". Temas actuales que hoy en día pueda vivir cualquier persona en determinada situación o acontecimiento. Es cuestión de un buen planteamiento de guión acompañado de buenos dibujos.

T. En los noventa haces porno pero también haces clásicos como *The Phantom*. ¿Sigues siendo un fan incombustible de los grandes personajes del cómic?

JB. Por supuesto. Cualquier publicación de los clásicos no falta en mi biblioteca tebeística, incluso por duplicado. (me refiero de editoriales diferentes y editadas con calidad).

Cuadernillo publicado en 1994 por la Junta de Andalucía.

T. En 1994 dibujaste la aventura de El Capitán Trueno "¡Cita en Córdoba!" y ahora te enfrentas al Trueno más polémico de la historia. ¿Qué nos puedes decir de tus dos aproximaciones al personaje y de la versión actual que has dibujado?

El último Trueno

JB. Que no entiendo a algunos fans de Trueno. "Cita en Córdoba" gustó a todo el mundo y "El último combate" mi reciente álbum del Capitán, recibe críticas de toda índole; entre otras, porque algunos dicen que los rostros de los protagonistas recuerdan demasiado a Ambrós y no están conformes. Otros, en cambio, están encantados de que Trueno y amigos se parezcan y me felicitan por ello. Lo cierto es que me propuse homenajear al maestro imitando,

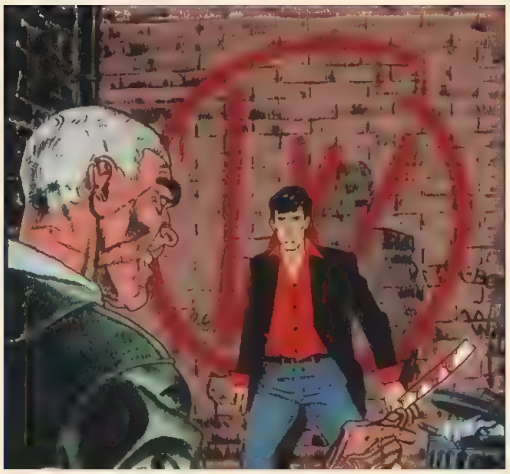
que no copiando, a los protagonistas. En fin, mi respetos para todos los fans en sus personales opiniones. Por mi parte, ha sido un trabajo que he realizado a gusto, y es que yo aprendí a dibujar con un tebeo del Capitán Trueno bajo el brazo...

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- JOAN BOIX. UN EROTISMO CLÁSICO

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO; JOAN BOIX (2010): "ENTREVISTA A JOAN BOIX. GRANDE DE LO MACABRO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ZAMORA/BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/entrevista_a_joan_boix_grande_de_lo_macabro.html

DYLAN DOG: LA COMBINATORIA DEL HORROR
(RINCÓN DE LA VICTORIA, 19-IV-2010)

Autor: ÁLEX ROMERO



Dylan Dog como ejemplo de intertextualidad: Il marchio rosso hace alusión al clásico de Blake et Mortimer

DYLAN DOG: LA COMBINATORIA DEL HORROR

«Por la puerta entran otros retornantes, más o menos masacrados por el tiempo, y son hombres, mujeres, niños, y encuentran su lugar en la habitación y se paran a mirar, cada cual observa su pedacito de vacío.
Hasta que la habitación se llena por completo y Dellamorte, en su sillón, se encuentra rodeado por ellos. Parece una fiesta silenciosa».
Tiziano Sclavi
Dellamorte Dellamore

Sclavi, por Brindisi, en un dibujo de 1994.

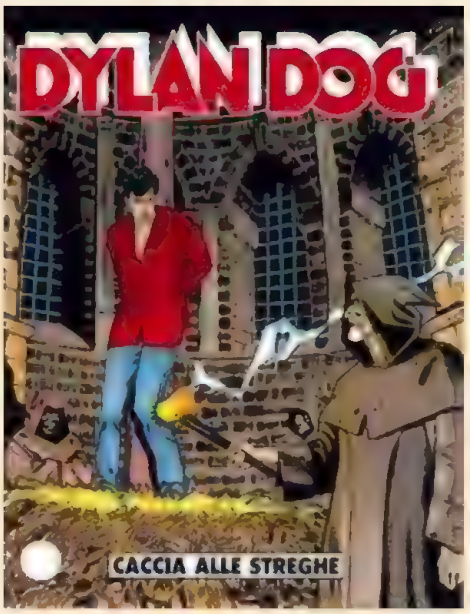
He aquí un tipo que se engalana con todo género de prendas ajenas para mostrar su desnudez ante varios millones de lectores. ¿Se puede ser más postmoderno?

Es como el consumidor que construye su identidad administrando sus compras y que en el fondo tiene tanto en común con el cadáver antropófago, según nos decía Romero en el amanecer de los muertos originario. Véase la portada de Angelo Stano para "Dellamorte e altre storie", el estudio crítico de Daniele Bertusi sobre la narrativa de Tiziano Sclavi: los muertos vivientes del cementerio de Buffalora, hartos quizá del prosaico materialismo de la carne, devoran los libros de una biblioteca, tomando ejemplo del canibalismo literario de su autor.

Y dicho lo cual, ¿tiene algo de extraño que haya tanto académico fascinado con "Dylan Dog" y Tiziano Sclavi?

Una obra de género, popular, comercialmente arrolladora, pero marcada desde la primera página por la personalidad de un autor que adora los juegos formales de vanguardia e insiste en marcar visiblemente las costuras de su artificio. Añádanse a ello los excesos granguiñolescos del primer centenar de episodios, una masa de lectores mayoritariamente adolescentes y alguna que otra polémica parlamentaria sobre la perniciosa influencia de los *fumetti* violentos sobre la juventud italiana. Qué materia prima tan jugosa para la ensayística universitaria.

En ese sentido, Sclavi se lo pone muy fácil. Cada aventura de Dylan Dog lleva incorporado su propio comentario. El ejemplo más extremo es "Caza de brujas" ("Caccia alle streghe"), el número 69, que se permite el lujo de dejar la historia inconclusa y conmina al lector a decidir cómo debe terminar. No es una decisión irrelevante: en el episodio en cuestión los elementos más conservadores de la sociedad inglesa emprenden una cruzada contra el autor de un cómic de terror, "Daryl Zed", al que responsabilizan de la delincuencia juvenil y de todos los males que suelen traerse a colación en estos casos. Al final, Dylan Dog se encuentra a merced de los inquisidores y su suerte depende del lector. Significativamente, el 69 fue el primero que superó en número de ejemplares vendidos a *Tex*, la cabecera estrella de Sergio Bonelli: parece fácil imaginar por qué final optó la mayoría.



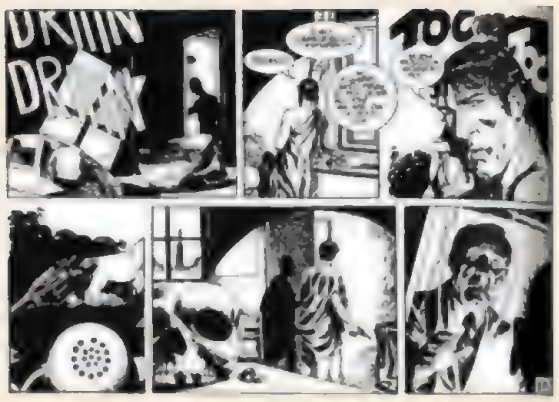
El episodio 69.

Sclavi pone en manos de los lectores la vida de su personaje. Y también la suya propia, por cuanto hay de él en esa criatura cosida con fragmentos de otros.

«Mis tebeos, mis novelas, no han partido nunca de la idea de contar una historia, sino de la búsqueda de un lenguaje. O, al menos, de un intento de búsqueda. Un lenguaje posiblemente siempre distinto. Las historias las agotamos hace siglos, lo único que cuenta es el lenguaje» (Sclavi en el prólogo a Neri, 2004: 7)

Francesco Dellamorte en el papel de Dylan Dog

«Tiziano conjuga una gran profesionalidad con el deseo de comunicar su mundo (...). Tiziano consigue insuflar lo que él vive, lo que él es, en el personaje. Así deberían hacerse los tebeos, pero procurando que la lectura nunca sea aburrida» (Casertano en Sclavi, 1997: 8).


Dellamorte por Villa.

Durante la primera mitad de los ochenta, Sclavi dedicaba las mañanas a escribir guiones alimenticios, las tardes a las novelas que a duras penas conseguía publicar, y se podría pensar que el resto del tiempo a torturarse. El primer personaje

que creó para Bonelli, "Kerry il trapper", que se publica como complemento a *Mister No*, toma como punto de partida el western, tan caro a la casa (de hecho, Sclavi entra en la editorial escribiendo dos guiones de *Ken Parker*), y lo orienta decididamente hacia el fantástico. No obstante, cuando surge la ocasión de plantear una serie de horror más próxima a sus intereses, recupera al protagonista de una de sus novelas por entonces inéditas, *Dellamorte Dellamore*. Claudio Villa llega a dibujar alguna página de este proyecto, del que podemos ver un comienzo similar al de la novela y su posterior adaptación cinematográfica.

Probablemente alguien dudó del atractivo comercial de las aventuras de Francesco Dellamorte, el sepulturero que se divierte atropellando pensionistas y matando a sus conciudadanos para adelantar trabajo, y el proyecto terminó cambiando de escenario y de protagonista. Bajo el título provisional *Dylan Dog* (el mismo nombre con el que bautizaba a todos sus personajes hasta dar con otro más apropiado), ahora la historia trataría sobre un detective *chandleriano* afincado en Nueva York y especializado en lo sobrenatural. De acuerdo con los cánones del género, tendría un ayudante, cuyos rasgos serían los del cómico inglés Marty Feldman.

Imágenes de Villa en las que se muestra una versión del primer Dylan Dog, diseño de las facciones del comparsa (alusivo a Feldman) y una imagen de Gnaghi, uno de los personajes principales de *DellaMorte DellAmore*, compañero de Francesco.

Cuenta Sergio Bonelli:

> «... al principio Tiziano quería ambientar las aventuras en Nueva York, después yo propuse Londres, que para mí es sinónimo de misterio, niebla, fantasmas. Se acerca más a las atmósferas góticas, a los cementerios mágicos, a las ciudades antiguas y encantadas... Por lo demás, recuerdo que insistía en la presencia de una comparsa cómica. Tiziano pensó en Marty Feldman, el Igor de *El jovencito Frankenstein*, pero yo a ese actor jamás lo he podido soportar, sentía una auténtica repulsión y temía que, una vez dibujado, el personaje resultase aun más repelente» (Calvisi, 1996: 136).

Groucho asoma.

Así, Igor terminó convirtiéndose en Groucho (lo cual, a su vez, y a causa de los impedimentos legales derivados del uso de la imagen del hermano Marx, le complicó mucho la vida a Dark Horse cuando quiso publicar *Dylan Dog* en Estados Unidos, y regaló una excusa más para la infidelidad a los responsables de *Dead of Night*, la versión cinematográfica de *Dylan Dog* que supuestamente se estrenará este año). Sigue Bonelli: «Si no me equivoco, la idea fue mía. No lo digo para adjudicarme el mérito, sino para subrayar que Dylan Dog nació de nuestras discu-

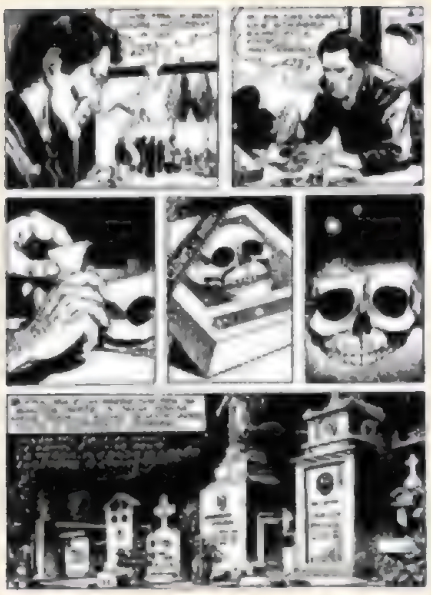
siones, de los progresivos ajustes que fuimos haciendo». (Bonelli en Calvisi, 1996: 136).

Otro ajuste significativo, y que probablemente tuvo su peso en el éxito posterior del personaje, se refiere a los rasgos del propio Dylan Dog, al que hemos visto más arriba en su encarnación original. Dice Claudio Villa:

«Cuando fui a abocetar la imagen de Dylan solo me dijeron que era un personaje nuevo, en absoluto me avisaron de que era inglés. Dado que en cuanto a caracteres faciales he hecho de todo un poco, probé una caracterización más agresiva (nariz, pelo) que me gustaba. Hice un personaje de aire españolesco, que no gustó y que en efecto no se ajustaba al modelo a la inglesa que querían (pero que no se habían acordado de especificarme). Después Tiziano me llamó por teléfono y me dijo: 'Dylan Dog es Rupert Everett, ve al cine a ver *Another Country*'» (Claudio Villa, citado en Codazzi, 2000: 29-30).

El Dylan "pre Everett".

Así nació Dylan Dog, el reverso luminoso del nihilista Francesco Dellamorte. Pero Dylan nunca pudo zafarse totalmente de su sombra. En 1989, para el tercer especial de *Dylan Dog*, "Orrore nero", Sclavi (con ayuda del coguionista Luigi Mignacco) recuperó a Dellamorte, si bien maquillando un tanto sus tendencias más antisociales. Y en 1994, el que fuera discípulo de Dario Argento, Michele Soavi, y el guionista y productor Gianni Romoli elaboraron una cuidada versión cinematográfica de *DellaMorte DellAmore* («una pequeña joya del humor negro, mucho mejor que el libro», según Sclavi) con Rupert Everett en el papel protagonista para aprovechar el tirón popular de *Dylan Dog*. Irónicamente, hoy hay quien cree que Sclavi se basó en el Everett de *DellaMorte DellAmore* para dar rostro a Dylan Dog. El error no está exento de verdad: el germen del héroe Dylan está en el antihéroe Francesco Dellamorte, y probablemente sea ese poso de negrura lo que lo distingue del grueso de sus compañeros de profesión, encarnaciones del bien que ni siquiera proyectan sombra.



Dellamorte por Freghieri.

Si hay que hacer caso al mito romántico, los literatos elaboran su obra más personal en absoluta soledad, sin interferencias de los editores, esos comerciantes insensibles, y despreocupándose de los gustos de la plebe. Pero, sorpresa, obsérvese cómo emerge la autobiografía individual de la creación colectiva en condiciones industriales, en un medio de segunda (el cómic), en un género innoble (el horror) y reciclando materiales de desecho (copiando a diestro y siniestro).

«La gramática de Sclavi consiste fundamentalmente en esto: crear un lenguaje narrativo cuyos elementos sean reconocibles como pertenecientes a un determinado ámbito. Lo hace de modo que esta derivación no comprometa la homogeneidad narrativa y no entorpezca la autonomía de la historia contada» (Neri, 2004: 33)

Lo difícil es copiar: "Memorias del invisible"

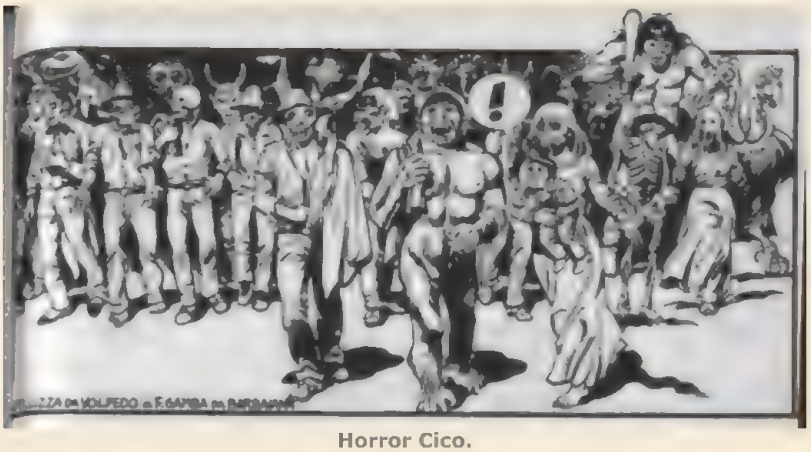
«Tiziano visualiza las escenas que escribe. Las mira, las toma de su inmenso bagaje de imágenes de películas, cuadros, estampas... Las propone y pide al dibujante que a su vez se sienta estimulado por las referencias indicadas y que utilice su propio bagaje de imágenes personales» (Giampiero Casertano en Sclavi, 1997: 7).

En 1997 el Centro Fumetto "Andrea Pazienza" publica el guión del número 19 de *Dylan Dog*, uno de los más aplaudidos: "Memorie dall'invisibile". En sus páginas encontramos a un Sclavi dicharachero, pródigo en comentarios autoirónicos y muy explícito en cuanto a los recursos que emplea. Así, podemos observar de qué modo transmite al dibujante los efectos que pretende conseguir y qué referentes emplea para construir determinadas secuencias (y, una tras otra, el tebeo completo).

Guión de "Memorie dall'invisibile".

El argumento: hay un asesino suelto que se dedica a matar prostitutas y en torno a los crímenes, tal vez perpetrándolos, tal vez como testigo impotente, merodea un hombre invisible. Como puede verse, la premisa parece ser la combinación de dos piezas clásicas del repertorio del género (léase al respecto King, 2000). Ahora bien, desde la primera página Sclavi deja ver que pretende usarlas a su conveniencia: lo que le importa del hombre invisible, por ejemplo, no es el procedimiento fantástico que le haya podido provocar tal condición, sino su valor metafórico, lo que pueda decir sobre la soledad y la indiferencia.

No se limita a tomar prestado de otras ficciones de género: una de las "citas" más célebres de *Dylan Dog* es la reconstrucción del "Night Hawks" de Edward Hopper en "Memorie dall'invisibile", pero no era la primera vez (ni sería la última, como atestiguan los demonios con bombín *magrittiano* de "Golconda!") que daba vida a un cuadro en sus tebeos. Incluso en un encargo supuestamente "impersonal" como "Horror Cico", uno de los extras de *Zagor* protagonizados por el ayudante mexicano del héroe titular, parodió "El cuarto estado" de Pellizza da Volpedo para subrayar su toma de posición a favor de la causa de los monstruos sublevados.


Horror Cico.

El ejemplo de "Night Hawks" es representativo del uso que hace Sclavi del material ajeno, apropiándoselo y poniéndolo al servicio de la historia. Abre la secuencia con una reproducción del cuadro y acto seguido anima a los personajes, descomponiendo el espacio y desarrollando la escena en las viñetas subsiguientes. Descubrimos entonces que entre ellos se esconde el hombre invisible, y en cuestión de tres viñetas, tanto si hemos reconocido la "cita" como si no, estamos inmersos en la narración. Tal como lo detalla el guionista:

> Página 31, viñeta 1: "Copia el cuadro de Hopper adjunto en fotocopia. ¡Una obra maestra de la pintura americana!"
> Viñeta 2: "El camarero del cuadro (¡que adquiere vida!) está secando un vaso, cabizbajo".
> Viñeta 3: "El barman, visto de espaldas (con la cabeza girada hacia fuera del encuadre) pone un vaso sobre la barra, frente a la cual no hay "nadie" (es decir, nuestro hombre invisible)"
> (Sclavi, 1997: 41)

Doble página de "L'assasino è tra noi". La referencia es obvia.

Como ya hemos visto en el propio diseño de los protagonistas, abundan los referentes cinematográficos, ya sea tomando personajes y sus palabras textuales (en la investigación de los asesinatos comparece como falso culpable el Monsieur Verdoux de Chaplin, incluido su alegato ante el jurado) o usándolos vagamente como inspiración:

> Página 12, viñeta 1: "Otra prostituta se asoma a la puerta del apartamento de Aileen y grita. Plano entero. Esta prostituta también es hermosa, y te advierto que regresará: es más, será la coprotagonista junto a DD. Recuerda a la Jane Fonda de "Klute". Viste al uso de las prostitutas, pero con bastante sobriedad" (Sclavi, 1997: 22)

En otras ocasiones, Sclavi marca la procedencia de los referentes genéricos que está empleando, y los usa como modelo para la construcción de imágenes y secuencias:

> Página 6, viñeta 5: "Vista de perfil. Repentinamente, de golpe, la mano del asesino, velocísima, apuñala a Aileen en el estómago con un cuchillo de

cocina al estilo Dario Argento. Nada de sangre. Hay que transmitir sobre todo la velocidad del movimiento del asesino. Quizá el ángulo podría ser un poco desde abajo, decide tú" (Sclavi, 1997: 16)

(Probablemente esa puñalada en el estómago tiene que ver con el brutal asesinato que abre *Suspiria*).

Una portada de *Confidenze*. Abajo: cartel de la película de Dario Argento *L'uccello dalle piume di cristallo*, e imágenes de ese filme y, más abajo, del citado *Suspiria*.

Al ironizar sobre los registros genéricos por los que se mueve el relato, Sclavi parece marcar distancias con respecto a lo que está contando. Él mismo se mofa de cuanto hay de evidente en el elemento romántico de la historia (como era inevitable, Dylan Dog se enamora de la prostituta que le ha contratado para investigar los asesinatos):

Página 66, viñeta 5: "Estamos en plena "Love story". He dado a leer estas dos últimas páginas al director de "Confidenze" y me ha contratado". (Sclavi, 1997: 76)

Página 89, viñeta 4: "Se besan. ¡Y nada de lenguas, Casertano! ¡Un beso de "Confidenze"!" (Sclavi, 1997: 99)

(*Confidenze* es una de las revistas más longevas de Mondadori. Su primer número apareció en 1946 y desde entonces, con periodicidad semanal, ha venido buscando la atención de las lectoras italianas de entre 30 y 60 años).

Es más, esa combinación de elementos no obedece al capricho sino al diseño de la estructura de la historia, a su ritmo:

Página 71, viñeta 1: "Después de los paréntesis sentimental y humorístico, estamos entrando de nuevo en la pesadilla" (Sclavi, 1997: 81).

Como sugiere la puñalada a lo Argento, los préstamos no se limitan al contenido, sino a menudo también a la forma. La planificación de Sclavi es explícitamente cinematográfica:

Página 2, viñetas 1 a 3: "Secuencia en la que la cámara gira de lado siguiendo al asesino, al que vemos en la 1 todavía de frente (tres cuartos), en la 2 de perfil y en la 3 de espaldas (tres cuartos)". (Sclavi, 1997: 12)

Página 44, viñeta 1: "El encuadre se abre y, quizá con deformación de gran angular, vemos a Jenny (ligera de ropa pero no desnuda y mucho menos demasiado sexy) que se apoya contra la pared tras la cama (sobre la cual está sentada). El tipo le habla blandiendo un cuchillo" (Sclavi, 1997: 54)

Página 60, viñeta 3: "La sala, vista desde más arriba y con deformación de ojo de pez, si es posible"
Viñeta 4: "Una porción del planeta tierra visto desde el espacio. En los lugares "calientes" (Irán-Irak, por ejemplo) hay explosiones nucleares que se ven incluso desde el espacio" (Sclavi, 1997: 70)

Evidentemente, no se trata solo de lo que se muestra, ni de los efectos visuales

con los que se muestra, sino de mantener una cadencia, para lo cual pueden valer distintas imágenes intercambiables:

> Página 19, viñeta 1: "Panorámica de New Scotland Yard. ¿Tienes documentación? Yo no, aparte de una viñeta dibujada por Montanari & Grassani: parece que esta maldita Scotland Yard, con su cartel-prisma-giratorio, es la cosa más difícil de encontrar. Si la dificultad es insalvable, se puede apañar mostrando una panorámica cualquiera de Londres" (Sclavi, 1997: 29).

Todos los recursos son válidos para combinar los dos planos principales de la historia: por un lado la cadena de acontecimientos, la trama pura y dura...

> Página 29, viñeta 1: "Interior de la redacción. Coldwater, cogiendo su impermeable (¡atención! ¡Es igual que el del asesino! Y en la percha está también el famoso sombrero) entrega unos folios a un empleado" (Sclavi, 1997: 39)

... y por otro, el nivel simbólico de las emociones: el miedo, la angustia, la tristeza...

> Página 30, viñeta 5: "En primer plano, la lluvia dibuja la silueta confusa de una mano (¡dificilísimo, Casertano!). Al fondo se marcha nuestro Coldwater/asesino" (Sclavi, 1997: 40)

...y a veces, sí, ese amor a la manera de *Confidenze*, que Sclavi ridiculiza en sus estadios más luminosos, y que siempre ha de terminar en llanto.

"Solo después de un cierto tiempo andando me di cuenta de que no había nombres.
En las lápidas no había fechas, ni las frases habituales del tipo "esposa adorada y madre ejemplar".
En las lápidas no había ni un solo nombre".
Tiziano Sclavi
Il tornado di valle Scuropasso

La combinatoria del horror

> « (Neri) os hablará de un modo culto aunque también divertido. Y además, como a mí me gusta, con una marea de citas y de citas de citas, mezclando literatura sagrada y profana, desmontando y remontando los mecanismos narrativos como si fuesen (y lo son) juguetes para niños curiosos.» (Sclavi, en el prólogo a Neri, 2004: 8).

Páginas iniciales de "Morgana".

¿Puede un guionista de tebeos asustarnos con un estereotipo? ¿Hay modo de suspender la incredulidad ante un relato que aprovecha cada giro, cada instante, cada recurso para recordarnos enfáticamente su condición de tal? ¿Qué clase de mago intentaría ilusionarnos dejándonos ver sus artimañas secretas?

Tal vez uno que quiera hablarnos sobre el artificio mismo, como tantas veces ha hecho Sclavi con sus horrores solipsistas. En sus mejores obras, a diferencia de lo que tiende a ocurrir en la ficción terrorífica al uso, las pesadillas no son mera licencia

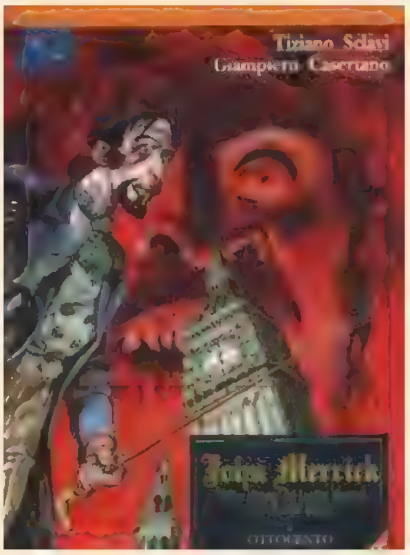
para provocar impactos viscerales sin efecto real en la trama (¿qué mejor modo de cortar nudos demasiado prietos, qué mejor *Deus ex machina* para rescatar a nuestro protagonista de las garras de la muerte que el conveniente despertar sudoroso?). Las pesadillas de Sclavi no suelen tener salida, y aunque, como en "Caza de brujas" o en el magistral "Morgana", nos sacuda para hacernos ver que solo estamos leyendo un tebeo, lo aterrador es cuánto llega a tener en común ese tebeo, ese artificio, ese juego intrascendente, con la realidad de nuestro miedo.

Porque no tememos tanto a este monstruo o a aquel, a tal tópico o al otro, como a la certeza de que no son más que muñecos, figuritas, tinta china en papel áspero, a los que invocamos para fingir que nos acompañan en la soledad.

"Me atrincheré en casa.
No respondí al teléfono ni al timbre.
Siempre la rabia y la vergüenza.
Y el miedo.
Después pensé que era absurdo intentar dar una explicación a aquellos sentimientos.
Había sido así toda mi vida".
Tiziano Sclavi
Il tornado di valle Scuropasso

Bibliografía

- **Alessandri, F. et al. (2009): *I volti di Tiziano. L'opera narrativa di Tiziano Sclavi attraverso le immagini dei suoi illustratori*, Roma, Carlo Gallucci Editore**
- **Busatta, F. & S. Priarone (2007): *Making of Dylan Dog*, Milán, Edizioni If**
- **Calvisi, A. (1996): *Intervista a Dylan Dog*, Roma, Theoria**
- **Di Genua, P. & L. Marciano (1994): *Tiziano Sclavi: una carriera in horror*, Marano di Napoli, Tornado Press**
- **King, S. (2000): *Secret Windows. Essays and Fiction on the Craft of Writing*, Nueva York, Book-of-the-Month Club**
- **Neri, A. (2004): *La lingua di Tiziano Sclavi ai confini fra fumetto e narrativa*, Torino, L'Harmattan Italia**
- **Sclavi, T. & G. Casertano (1993): *John Merrick 1: Ottocento*, Spoleto, R&R Editrice**
- **Sclavi, T. (1991): *Dellamorte Dellamore*, Milán, Camunia**
- **Sclavi, T. (1992): *I misteri di Mystère*, Milán, Mondadori**
- **Sclavi, T. (1992b): *Sogni di sangue*, Milán, Camunia**
- **Sclavi, T. (1992c): *Nero*, Milán, Camunia**
- **Sclavi, T. (1997): *Memorie dall'invisibile. La sceneggiatura originale completa per la prima volta in volume*, Cremona, Centro Fumetto "Andrea Pazienza"**
- **Sclavi, T. (2006): *Il tornado di valle Scuropasso*, Milán, Mondadori**



Enlaces:

Entrevista en el programa "Nuvole parlanti", dirigido por Giancarlo Soldi (a su vez, director de "Nero.")

"Il caso Dylan Dog" en Cult Network (primera de tres partes)

Sclavi sobre los *fumetti*

Canal de YouTube de Trelkovsky76, lleno de curiosidades sclavianas

La alusión al cuadro de Hopper.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ALEX ROMERO (2010): "DYLAN DOG: LA COMBINATORIA DEL HORROR" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, RINCÓN DE LA VICTORIA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dylan_dog:_la_combinatoria_del_horror.html

DAMPYR: EL BAILE BONELLI DE LOS VAMPIROS (CIUDAD DE MEXICO, 22-IV-2010)

Autor: RICARDO VIGUERAS

Dampyr en su atmósfera, según Lozzi

DAMPYR: EL BAILE BONELLI DE LOS VAMPIROS

1. Creación y personajes.

Dampyr es una serie de Sergio Bonelli Editore creada por Mauro Boselli y Maurizio Colombo en lo que respecta a la parte literaria, y por Majo (nombre artístico de Mario Rossi) en la parte gráfica. Hasta hoy (marzo de 2010), Aleta Ediciones ha publicado en España los primeros 38 números, distribuidos en 26 ejemplares sencillos de 96 páginas y cuatro volúmenes de 288 páginas que contienen tres números de la colección original. En Italia, donde la serie sigue su curso, comenzó a aparecer en abril de 2000 y han sido publicados 120 números mensuales y seis especiales.

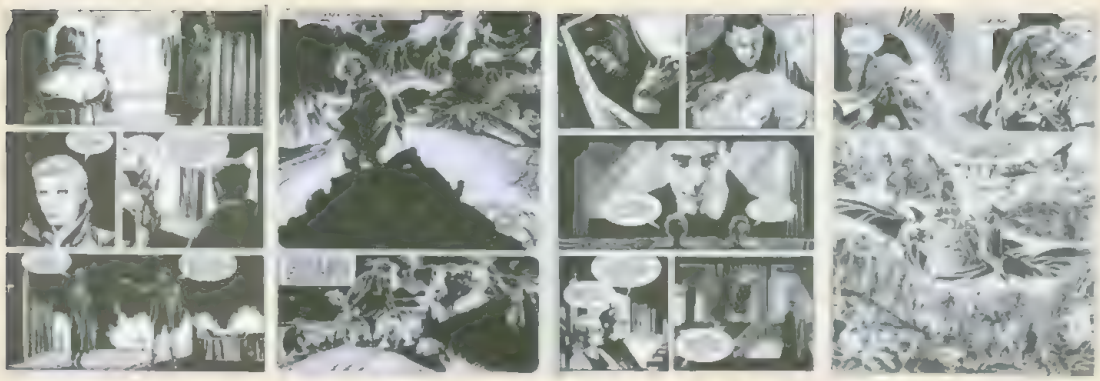
Dampyr en acción y junto con los personajes de la serie.

Boselli y Colombo idearon la serie en 1993, durante la redacción del Manual del Vampirólogo para el tercer almanaque del miedo de *Dylan Dog*. Para entonces llevaban un tiempo trabajando para Sergio Bonelli Editore, donde habían escrito diversos álbumes de series como *Zagor*, *Mr. No* o *Nick Raider*. En 1995, cuando la guerra de Bosnia se encontraba en su fase más dramática, decidieron que ese entorno convulso sería el marco adecuado para que *Dampyr* viera la luz. Majo comenzó a dibujar el primer número en verano de 1995 y lo acabó en 1997; el

segundo no fue concluido hasta 1999. El primer número, titulado *Il figlio del diavolo*, vio la luz en abril de 2000[1].

Dampyr nació con vocación de ser una síntesis de todas las historias de vampiros, terror y ultratumba tradicionales, pero incorporadas a la modernidad, como afirmaba Sergio Bonelli en la introducción del número 1 editado en España:

> "En lugar de las terroríficas (pero al fin y al cabo, conocidas ya y, por lo tanto, tranquilizadoras) historias tradicionales, desde el *Drácula* de Bram Stoker hasta las novelas de Anne Rice, en las que elegantes vampiros duermen en ataúdes forrados con terciopelo rojo y son asustados por ajos, cruces y estacas, Boselli y Colombo nos presentan a unos vampiros que se ríen de tal ingenuidad. Unos vampiros escondidos en un mundo tan real y angustioso como ellos mismos. Es, queridos lectores, el mismo mundo en que vivimos nosotros, con su dureza y su violencia"[2].



Aparece Caleb Lost. Dampyr, 5. Dibujo de Rossi.

Doble naturaleza de Harlan Draka. Dampyr, 13. Dibujo, Andruecci.

Cine, inspiración sin tapujos. Dampyr, 19. Dibujo, Rossi.

Ecos de Tomb of Dracula. Dampyr, 20. Dibujo, Piccininno.

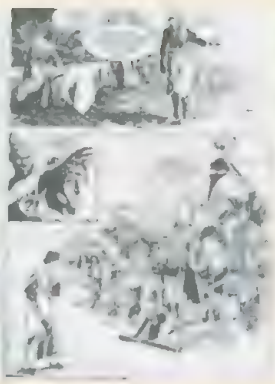
En efecto, la violencia y dureza del mundo contemporáneo será el gran escenario de *Dampyr*, una serie que inicia su andadura durante la guerra de los Balcanes (1991-2001). El título de la serie alude a la naturaleza de su protagonista, Harlan Draka, un extraño individuo cuyo medio siglo de vida no se refleja en sus aparentes treinta años que vaga por los Balcanes haciéndose pasar por supuesto Némesis de vampiros hasta descubrir que su verdadera naturaleza es la de un "dampyr": el hijo de vampiro y de madre mortal. A partir de la muerte de su amigo y casi hermano Yuri, que es atacado por una manada de vampiros comandados por el voraz Gorka, su vida se convertirá en un incesante vagabundeo por el mundo luchando contra toda clase de vampiros y "maestros de la noche" (vampiros de origen alienígena, entre los que se cuenta el propio padre de Harlan). En la primera historia, que transcurre en la aldea de Yorvolak, comienza el despertar de Harlan Draka y su combate contra los seres de la oscuridad, pero también confluyen los otros protagonistas de esta saga: en primer lugar, su leal amigo, el gigante y rudo Emil Kurjak, antiguo ingeniero que ha hecho de la guerra y de la muerte su vocación después de que las bombas mataran a su esposa y a su hijo y le convirtiesen, como él mismo llega a afirmar, en "un carnicero sediento de venganza".

[3]. En segundo término, la conmovedora figura de Tesla, una vampira enamorada de Harlan que no puede consumar su amor por éste (la sangre y los fluidos de los *dampyr* resultan mortales para los vampiros) y que se debate eternamente entre la imperiosa sed de sangre y un puñado de dilemas éticos que la obligan a escoger cuidadosamente a sus víctimas ("Descarto a los niños y a los enamora-

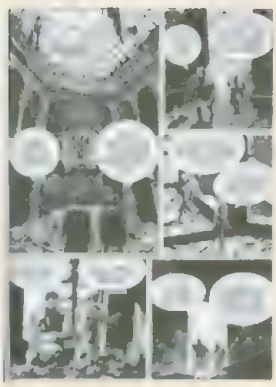
dos. Dudo ante aquellos que me parecen felices, o destinados a serlo. La felicidad es más fuerte que la muerte"[4]). El trío de protagonistas son criaturas de ficción maduras y crepusculares, seres capaces siempre de nobles impulsos, pero también dominados por una región sombría que los define como seres incompletos y desdichados que ven en el impulso de la aventura la máxima razón para seguir tolerando la existencia. Si bien el trío de amigos suele viajar a todas partes, ni es así en todas las ocasiones ni protagonizan necesariamente las mismas aventuras, ya que la particular idiosincrasia de cada uno de ellos les desvía con frecuencia del centro de atención de los relatos, protagonizados regularmente por Harlan, pero también por Tesla o Kurjak.

El trío protagonista. Dampyr, 21. Dibujo, Majo.

Harlan y Tesla. Dibujo, Majo. Dampyr, 2.



Fantasías árabes. Dampyr, 23. Dibujo, Genzianella.



La barbarie de la guerra. Dampyr, 2. Dibujo, Majo.

Como en toda buena serie de la factoría Bonelli, les acompaña un nutrido reparto de personajes secundarios más o menos recurrentes, entre los que destaca Caleb Lost, el director del Teatro de los Pasos Perdidos (inspirado gráficamente en David Bowie) y que mantiene su residencia en una Praga de inspiración expresionista llena de secretos que él conoce como la palma de su mano. Su primera aparición, en la magistral historia *Bajo el puente de piedra* (Dampyr, 5) prefigura la completa madurez de la serie y anuncia una larga tirada de números excelentes que a partir de entonces comenzarán a sucederse prácticamente sin interrupción y consolidan *Dampyr* como una de las mejores series de la casa Bonelli, a la altura de cabeceras de culto como *Dylan Dog*.

2. Equipos creativos

La publicación en España ha mantenido la coherencia de los primeros números, donde todos los guiones están a cargo de sus creadores originales. Si bien los dos primeros títulos de la serie están escritos a cuatro manos por Boselli y Colombo, a partir del número 3 se alternan en la escritura de los mismos, aunque quien hasta la fecha ha escrito más números es Mauro Boselli (setenta y nueve números, frente a dieciséis de Colombo). En el número 39 se rompe esta dinámica, al pasar la autoría a Diego Cajelli (quien también escribirá los números 74, 85, 95, 96, 109, 113 y 115), Alberto Ostini (42), Luigi Mignacco (48, 56, 76, 83, 92, 110, 118), Mario Faggella (67, 71, 107), Stefano Piani (68), Pasquale Ruju (72, 106), Giovanni di Gregorio (80, 108, 114) o Claudio Falco (117), pero la presencia de Mauro Boselli a los guiones sigue siendo una constante, mientras que la dirección de la serie reside en ambos. Como es natural en las colecciones Bonelli, se van alternando los dibujantes, aunque existe una constante de artistas más o menos habituales. Además de Majo, creador gráfico de los personajes, desfilan por sus páginas otros artistas como Luca Rossi, Maurizio Dotti, Nicola Gen-

zianella, Alessandro Baggi, Giulano Piccininno, Stefano Andreucci, Stefano Casini o Marco Torricelli. Destaca entre todos ellos Luca Rossi, creador de algunos de los mejores números de la serie, en los que este artista recrea a la perfección una Praga de ensueño o de pesadilla dominada por claroscuros expresionistas que remiten tanto a la mejor literatura fantástica de los siglos XIX y XX como a diversas obras maestras del cine mudo.

Nace un dampyr. Dampyr, 1. Dibujo, Majo.

Nocturno gótico. Dampyr, 9. Dibujo, Majo.

Praga expresionista. Dibujo, Rossi.

Narcotráfico y vampirismo con ecos de *Traffic*. Dampyr, 24. Dibujo, Genzianella.

3. Una serie plena de evocaciones literarias.

El gran mérito de la serie *Dampyr* consiste, al igual que en otros títulos representativos de la factoría Bonelli, en la frescura y honestidad con que asumen sus homenajes y referencias de partida. La genialidad de *Dampyr*, como la de *Dylan Dog* o *Tex*, reside en que a sus creadores no les importa que podamos reconocer sus influencias y referentes. Se consideran unos creadores anclados en la tradición del cómic y de la cultura popular del siglo XX y la revisitan a menudo para usar de ella cuando más les interesa. A este respecto, es denotativo que la apariencia de Harlan Draka esté inspirada sin ningún pudor en la de Ralph Fiennes para la película *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), pero también en otros seres condenados y nocturnos[5] conocidos por un gran número de lectores. También la apariencia de Dylan Dog se inspiraba en la del actor Rupert Everett, y sobre ese modelo, reconocible para muchos, fueron introduciendo variaciones de estilo sobre la marcha de la serie. Esta costumbre de trabajar sobre actores y fotografías, tan antigua como el mismo cómic (recordemos no sólo el primer Blueberry, inspirado en Jean-Paul Belmondo, sino al mismo Tarzán de Harold Foster, basado en Elmo Lincoln), puede parecer hoy poco "artística" u "original", pero el éxito de las series Bonelli depende en buena medida de que sus artífices trabajan sobre un enorme caudal de cultura popular que homenajean por medio de préstamos de todo tipo. Desde este punto de vista, los creadores literarios de la serie *Dampyr* se sienten más próximos a la concepción del poeta antiguo, que no tenía más interés en ser original que por mostrarse respetuoso con una tradición heredada sobre la cual introducía sugestivas variaciones personales. Es por esto comprensible que una serie como *Dampyr* se haya convertido rápidamente en un éxito en su país de origen, porque cuenta con un público receptor que saborea los continuos homenajes y guiños al género de terror que recorren la saga. *Dampyr* es metaficción de máxima calidad, una serie de ficción sobre la ficción de los vampiros donde casi ninguno de los elementos que la integran son originales en sí mismos, sino originales en su nueva combinación, que es la de Boselli y Colombo para un público del siglo XXI que quiere una nueva visión de los mitos del vampirismo adaptados a nuestros tiempos.

La obsesión por el padre. Dampyr, 2. Dibujo de Majo.

Tesla vigila y medita. Dampyr, 21. Dibujo, Majo.

Tesla y Kurjak, rivalidad y camaradería. Dampyr, 23. Dibujo, Genzianella.

Tesla, asesinato por compasión. Dampyr, 26. Dibujo, Baggi.

Un balance general de lo publicado hasta ahora en España sólo puede arrojar alabanzas sobre *Dampyr*, una serie protagonizada por antihéroes (Kurjac, Tesla y en menor medida su protagonista Harlan Draka) para consumo del lector moderno de cómics a quien ya irritan los héroes de una pieza. Una estremecedora viñeta nos presenta a Harlan emergiendo de una noche tormentosa en *Los cazadores de fantasmas*[6], y es que todos estos personajes, muertos o no muertos, producen cierta inquietud y a veces hasta repulsión. Se complacen demasiado en quejarse de la turbiedad del mundo de ficción en que habitan, pero lo cierto es que fuera de ese mundo no tendrían cabida en otra clase de realidad. Ni siquiera el propio Harlan, cuando imparte clases como profesor invitado en la Universidad de Friburgo[7], es nada más que una especie de mutante en permanente conflicto moral con un entorno burgués al que no pertenece. Es entonces cuando Boselli y Colombo echan mano de su impresionante biblioteca de temas vampíricos para extraer a Harlan de ese mundo, que es para él como un museo de cera, y devolverle al entorno salvaje e impredecible en que mejor se mueve nuestro personaje.

Merece la pena insistir en que Boselli y Colombo tienen una gran biblioteca a la que recurren sin vacilar y que les sirve como permanente fuente de inspiración. Estamos ante una serie enormemente literaria, no sólo por sus referentes temáticos o porque tal es el estilo de la mayor parte de los cómics de la factoría Bonelli (historias de casi cien páginas con viñetas pequeñas que a veces duran dos y tres números y las parangonan más con la novela que con el cómic convencional), sino porque son muchas veces los libros del pasado, que evocan y recrean con minuciosidad, aquellos motores o detonantes de la historia. ¿Cuántos de los miles de lectores de *Dampyr* conocen con la misma familiaridad las sagas nórdicas de Snorri Sturlusson que dan forma al excelente díptico compuesto por *Bajo el volcán* y *La caverna del troll*?[8] En este aspecto, la serie *Dampyr* es una notable heredera de la última etapa de la obra de Hugo Pratt, aquella representada por la *Fábula de Venecia* (1977) donde Corto Maltés se dejaba envolver en fantasías simbolistas y librescas llenas de evocaciones de culturas remotas y personajes históricos. Aquella etapa, que muchos reprocharon a Pratt por hacerle olvidar el más genuino espíritu de la aventura en favor de cierta autocomplacencia intelectual (algunos dirían que intelectualoide), es también una referencia fundamental en *Dampyr*, como también lo es en otro contexto *Martin Mystère*, pero en este caso existe siempre un evidente balance en que lo que debe primar es sobre todo el espíritu de aventura, lo que no es obstáculo para que, dentro del generoso margen de extensión que tienen los tebeos Bonelli, a veces Harlan y otros personajes (sobre todo Caleb Lost, pero no únicamente) se explayen en evocaciones literarias y culturales que brotan dentro de las pequeñas viñetas como manantia-

les de herejía en estos tiempos en que muchos lectores se congratulan con la poca letra y con cierta clase de cómics predominantemente visuales.

Portadas de *Dampyr*, 1 y 101, *Dampyr albo speciale*, 0 y *100 anni di fumetto italiano:*
Todas las portadas de la colección han sido dibujadas hasta hoy por Enea Riboldi.

Dampyr es una gran serie que se mantiene como referencia fundamental del tebeo fantástico de nuestros días a pesar de sus naturales vaivenes artísticos como serie comercial de aparición mensual. Es, sin embargo, mucho lo que ofrece a cambio de tan poco como su precio de portada en Italia. Sus dibujantes suelen ser profesionales excelentes que a veces bordean lo magistral (me decanto por Majo, Rossi, Dotti y Genzianella) y sus argumentos y guiones brillantes y llenos de diálogos a veces sorprendentes o conmovedores. Sin embargo, no nos equivoquemos, esto para muchos no es "arte", simplemente el refrito de cien bibliotecas de unos autores empecinados en alucinarnos con su cultura. Quizá quienes erróneamente disfrutamos tanto con este estilo de viñetas pequeñas y acciones más pausadas con diálogos más ricos y oxigenados deberíamos pagar mucho más por cómics de muchas menos páginas donde se nos cuenta mucho menos a pesar de la tapa dura y la validación cultural del cómic como objeto más próximo al libro de arte que a la literatura.

NOTAS

[1] *Dampyr*, 3, p. 2. Aleta Ediciones. Valencia, 2004.
[2] Sergio Bonelli en *Dampyr*, 1, p. 2. Aleta Ediciones. Valencia, 2004.
[3] *Dampyr*, 1, p. 18, viñeta 1
[4] Colombo y Baggi, *Dampyr*, 26: *El jardín prohibido*, p. 8, viñetas 1-3. Aleta Ediciones. Valencia, 2008.
[5] *Dampyr*, 3, p. 4
[6] *Dampyr, Los cazadores de fantasmas*, p. 230. Aleta/Dolmen. Palma de Mallorca, 2009.
[7] Véase *Dampyr*, 8: *Desde las tinieblas*. Aleta Ediciones. Valencia, septiembre de 2006.
[8] *Dampyr*, 33 y 34, publicados en España en *Dampyr: Los cazadores de fantasmas*, pp. 1-192. Aleta/Dolmen. Palma de Mallorca, 2009.

TEBEOAFINES
Publicaciones relacionadas
- DAMPYR (ALETA / DOLMEN, 2008)
- DAMPYR (ALETA, 2005)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
RICARDO VIGUERAS (2010): "DAMPYR: EL BAILE BONELLI DE LOS VAMPIROS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, CIUDAD DE MEXICO : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dampyr:_el_baile_bonelli_de_los_vampiros.html

EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE (SEVILLA, 26-IV-2010)

Autor: ANTONIO PINEDA CACHERO

Notas: La versión original de este texto apareció como uno de los capítulos del libro 'El terror en el cómic' (páginas 133 a 181), editado por Jorge David Fernández Gómez, Jesús Jiménez Varea y Antonio Pineda Cachero, y publicado en 2003 en Sevilla por Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Ha sido revisado por su autor para la presente edición. A la derecha, una portada de la edición española de 'Swamp Thing'.

EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE

Alan Moore (Northampton, 1953) es, probablemente, uno de los guionistas más importantes de la historia del cómic. Escritor de talento y radicalmente experimental, el guionista británico ha desarrollado una inquietud por el medio historietístico que pocos más comparten, tanto en el aspecto temático (mediante la introducción en el cómic *mainstream*, o de tendencia principal, de cuestiones poco usuales en las historietas estándar) como en la investigación de las posibilidades narrativas propias del medio. Moore fue lanzado al estrellato en función de sus revisiones racionalistas y en parte desmitificadoras del género de los superhéroes en la década de 1980, como *Miracleman* o *Watchmen*. El estilo de Moore, sutil, poético e implacablemente lúcido a la vez, generó una horda de admiradores y –lo que es interesante en el contexto de este artículo– cierta tendencia a potenciar el aspecto siniestro de los personajes; una tendencia que, debido la falta de habilidad de la mayoría de los autores del *comic book* estadounidense, ha incurrido frecuentemente en obras sin trascendencia alguna. Centrándonos en el género de horror, la importancia de Alan Moore en la historia del cómic justifica, a nuestro juicio, un análisis del enfoque que adopta un género como el horror (tan proclive a los tópicos) en las (muy poco tópicas) manos de Moore.

LA NATURALEZA DEL HORROR

Antes de la citada *Watchmen*, la obra que dio a conocer a Moore internacionalmente fue precisamente un cómic de horror, *The Saga of the Swamp Thing*, *La Cosa del Pantano*, su primer trabajo para el mercado de Estados Unidos y la obra en que nos centraremos especialmente a la hora de tratar el horror en la producción historietística de este guionista[1]. Si bien los sentimientos que podemos denominar "horror" o "terror" están desperdigados en una forma u otra por casi toda la obra de Moore, no es menos cierto que si nos centramos en el "horror" o el "terror" en cuanto géneros, el trabajo que mejor se ajusta al concepto es *La Cosa del Pantano*.

The Saga of Swamp Thing nº20, enero de 1984, primera colaboración de Moore en la serie.

Los límites del "horror" como género se mezclan muy fácilmente con los de la ciencia-ficción, el *pulp*, el género policíaco o el *thriller*. No obstante, si queremos tratar con un mínimo de rigor el tema del "horror" en un autor concreto y unas obras concretas, estamos obligados a determinar, si quiera someramente, de qué estamos hablando. Lo primero es diferenciar, siguiendo a Noël Carroll y su obra *The Philosophy of Horror*, entre lo que puede denominarse "horror natural" (desastres naturales, lo que se hizo en los campos de concentración, etc.) y lo que Carroll llama "Art-Horror", horror plasmado en expresiones del Arte y de los medios de comunicación. Dentro de este tipo de "horror-arte" también hay que distinguir, por un lado, el horror como género específico e individualizado ("Art-horror" propiamente dicho) y, por otro lado, el horror generado por cualquier manifestación artística o mediática[2]: por ejemplo, algunos escritos del Marqués de Sade pueden provocar auténtico horror, así como algunos cuentos de Jorge Luis Borges pueden crear la sensación de pánico intelectual, pero no son piezas de *horror* en el sentido genérico. H. P. Lovecraft, por su parte, consideraba que los escritores decadentes y simbolistas (como Baudelaire, y a pesar de la influencia que sobre éste tuvo Edgar Allan Poe) no eran artistas del horror, sino "del pecado", pues sus "oscuros intereses" se centraban más en aberraciones del pensamiento y el instinto humano que en lo sobrenatural[3].

Lo que a nosotros nos interesa es el primer tipo de esa segunda subdivisión, es decir, el horror como género específico, cuyo nacimiento es localizado por Carroll alrededor del *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), y que "ha persistido, a menudo cíclicamente, a través de las novelas y dramas del siglo XIX y en la literatura, los cómics, las revistas *pulp* y las películas del siglo XX"[4]. Otros teóricos del género, como Lovecraft, lo llevan más atrás en el tiempo. Carroll también lo hace, pero especificando que el género sólo cristaliza en el siglo XIX como una variación del horror gótico. En todo caso, nótese la inclusión del cómic entre las formas en que ha persistido el horror a través del siglo XX.

Otra diferencia terminológica y genérica importante es la existente entre "terror" y "horror". Sin duda, aquí los límites son extremadamente difusos, pero, también siguiendo a Carroll, distinguiremos entre "terror" como género que explora fenómenos psicológicos que están dentro de los límites de lo humano (por ejemplo, muchos de los cuentos de Poe), y "horror" como género caracterizado por la presencia de elementos *anormales*, más allá de lo humano (Drácula, Frankenstein)[5]; el horror, en definitiva, como lo *monstruoso*. En esto último nos centraremos al analizar el horror en Moore.

Una de las teorías más citadas sobre el fenómeno del horror es la expuesta en el clásico ensayo de Lovecraft *Supernatural Horror in Literature* (*El horror en la literatura*). En el primer párrafo de este ensayo, Lovecraft fija la emoción básica en la que se basa el horror como género: el *miedo*.

La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. Pocos psicólogos pondrán en duda esta verdad; y su reconocida exactitud garantiza en to-

das las épocas la autenticidad y dignidad del relato de horror preternatural como género literario[6].

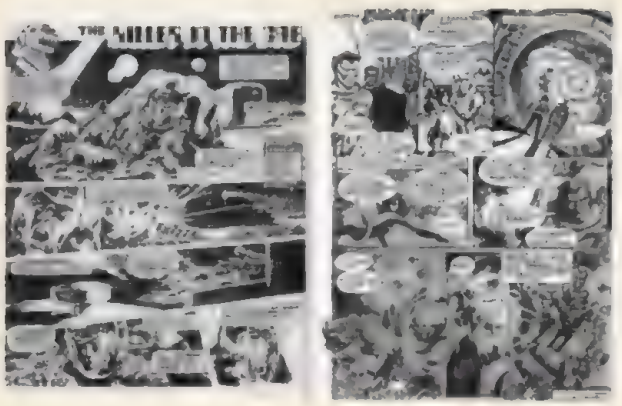
Lo monstruoso, esencia del horror.

La referencia de Lovecraft a lo "preternatural" está en consonancia con la diferencia conceptual básica entre *horror* y *terror* que hemos señalado: el primero abarcaría fenómenos sobrenaturales; el segundo, no necesariamente. Dado que el elemento definitorio del género de horror según Noël Carroll es lo monstruoso, habrá que dilucidar qué entendemos por "monstruo". Podría definirse como algo consustancial al género, como algo que provoca horror, pero no es suficiente, dice Carroll, dado que hay elementos monstruosos en obras que no llamaríamos "de horror", como la *Odisea* homérica. La diferencia fundamental es que "en las obras de horror, los humanos consideran al monstruo que se encuentran como algo anormal, como rupturas del orden natural", por lo que "monstruo" sería "cualquier ser que se suponga que no exista hoy de acuerdo a la ciencia moderna"[7]. Otro elemento definitorio es la respuesta emocional que presentan los personajes de la obra (que se supone paralela a la de los receptores de la obra), respuesta que consta de dos elementos unidos y recurrentes según Carroll: sensación de amenaza o miedo, por un lado, y repulsión física o "impureza", por otro.

Desde estos parámetros teóricos, ¿qué tratamiento otorga Moore al horror? ¿Cuál es la naturaleza de sus monstruos? O, si nos preguntamos por los principios rectores de la aproximación de Moore al género (como, personalmente, creemos que debe hacerse si queremos de verdad comprender algo científicamente, fuera del historicismo estricto), ¿cuáles son las *causas* del horror?

EL HORROR SOCIAL

Antes de entrar en el estudio de *La Cosa del Pantano*, eje de la aproximación mooreana al horror, hay que especificar que Moore ya había jugado con monstruos en sus historias de principios de la década de 1980 para *Dr. Who* y la revista británica *2000 A.D.* (publicación fundamental en la historia del cómic por el número de autores prestigiosos que han salido de ella), si bien bajo una óptica de ciencia-ficción. En todo caso, estos trabajos fueron, junto a lo que escribió para otra revista británica, *Warrior*, lo que llevó al editor Len Wein a ofrecerle a Moore el guión de *La Cosa del Pantano.* Retomando la idea del horror en esta serie, podemos extraer sus pautas principales de un texto que escribió Moore acerca de su trabajo en *La Cosa del Pantano*:



Obras de Moore de ciencia ficción para *2000 AD* nº 270 (1980) y *Doctor Who* nº 51 (1981).

> En un siglo repleto de paradojas, una de las más desconcertantes es seguramente el meteórico ascenso del horror como género en la literatura, cine e incluso música, justo cuando cada día parecemos más conscientes de los horrores de la vida real que nos rodea. Mientras caras de niños desaparecidos nos miran desde envases de leche, las colas para ver la última película juvenil de terror dan la vuelta a nuestras manzanas. Mientras el virus del Sida se extiende a través de la sociedad con estremecedora facilidad, nacido entre la gigantesca ola de ignorancia y prejuicios (...), [m]ientras nubes radioactivas viajan hacia Occidente y las pruebas nucleares inundan el cielo con hongos de humo venenoso[8], bandas punk consumen la imaginería de las películas de terror con una violencia y ferocidad que en el mejor de los casos indica un desafío sin esperanza y en el peor un conformismo perverso y nihilista de la situación.
>
> Nos guste o no, el horror es parte de nuestro entorno, de nuestra cultura, de nuestras vidas (...)[9].

Está claro: el horror rodea nuestra cultura; es, en palabras de Moore, un "tótem" del siglo XX[10]. "Cuando lees algo en los periódicos que te afecta, te sientes inquieto, pero tienes que analizar tu reacción profundamente para saber por qué", dijo Moore acerca de su método de trabajo en *La Cosa del Pantano*[11]. La primera pauta general del acercamiento de Moore al horror será, pues, su anclaje en la realidad social y política del mundo occidental contemporáneo; la realidad transformada en horror a través de los mecanismos del género.

El segundo principio rector del horror mooreano es, en realidad, aplicable a toda su obra: el planteamiento de un enfoque diferente del género en virtud de la propia naturaleza del cómic como medio artístico. Moore argumenta que el cómic presenta formas de expresión y "rasgos extraños y peculiares no compartidos por el mismo género [de horror]"[12]: por un lado, las grandes posibilidades que ofrece el ocuparse de una colección enmarcada en un universo de ficción dado (en este caso, el de la editorial DC Comics); por otro, la duración de las series, que dota de una historia potencialmente larga a los personajes. En una entrevista de 1984 Moore partía de la necesidad de renovar géneros como el de humor, el de aventuras o el de horror, dado que "lo que ha ocurrido gradualmente durante los últimos 30 o 40 años es que cada uno de esos géneros ha desarrollado gradualmente un arsenal de tópicos que han inundado y asfixiado totalmente los conceptos originales". En el caso del horror, el género ha sido reducido a una especie de fórmula: "Si un hombre lobo salta de detrás de un árbol y le aúlla a una chica, dará miedo". Pero, por supuesto, no es así... el *shock* del horror, y el parecido *shock* del humor, están basados en cierta medida en el reconocimiento repentino de algo totalmente extraño. Un hombre lobo que salta de detrás de un árbol es una imagen de almacén, hasta el punto de que no genera el más mínimo sobresalto en la mayoría del público"[13].

Veremos que la solución mooreana a ese "arsenal de tópicos" consistirá en fundar el sentimiento del horror en la propia mente humana. En una entrevista de 1997 Moore expondrá ideas análogas a los principios que rigen *La Cosa del Pantano*, en este caso sobre su aproximación a la figura de Drácula y el subgénero de vampiros:

> El principal problema de los vampiros es que se han convertido en un motivo repetitivo, lleno de clichés como los ojos rojos, los colmillos, el murciélago de goma colgando de una cuerda... lo que he intentado es hacer de Drácula algo desconocido. Le he despojado del castillo gótico, ubicándo-

lo en un contexto moderno preocupante. El efecto, espero, es refrescar la paleta hastiada de vampiros del lector[14].

Vampirismo en "The New European", publicado en *Vampirella / Dracula: The Centennial* en octubre de 1997 (Harris Comics).

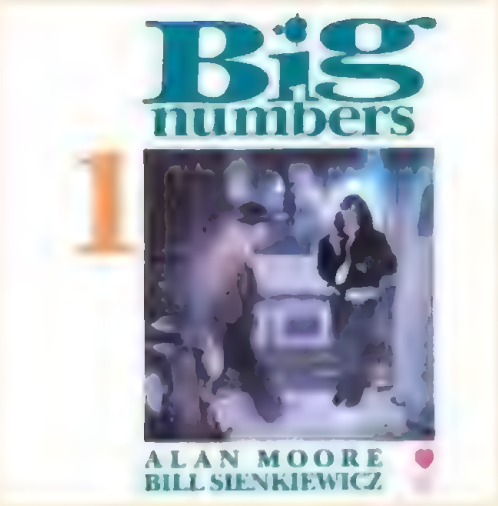
Frente a la fosilización y estandarización de la mecánica de las historias de vampiros, Moore dice que en la historieta sobre vampiros "The New European", de 1997, intentó "restaurar algo del escalofrío sobrenatural del ser extraño [Drácula] haciendo de él un tipo de concepto desconocido"[15]. Esta insistencia de Moore en lo "desconocido" ("*unfamiliar*") es análoga a lo expuesto años antes sobre "el reconocimiento repentino de algo totalmente extraño", lo que demuestra la persistencia de su concepto del horror.

En realidad, los dos principios rectores del horror mooreano que mencionábamos más arriba se funden en la práctica: la auténtica novedad de *La Cosa del Pantano* radica en anclar la fuente última del horror en (a) la conciencia humana y (b) la cultura y la sociedad, escapando así de los tópicos del género. No obstante, Moore también cumple con los cánones definitorios del género, y tenemos, por supuesto, muchos monstruos en la serie; sin ir más lejos, el mismo protagonista, la criatura vegetal conocida como "La Cosa del Pantano". Pero conforme Moore va desarrollando el personaje, tanto biológica como psicológicamente, se transforma en algo más que una criatura amenazante y repugnante, por citar los elementos definitorios de Noël Carroll: un ser de asombrosos poderes generado periódicamente por la propia Naturaleza para que actúe en épocas en que el mundo afronta crisis extremas. Para que quede patente que no es un mero montón de tierra y de hierba, uno de los personajes lo define como la única persona que conoce "que no es estúpida o cínica"[16].

Lo mismo sucede con la mayoría de los monstruos que pueblan esta serie, cuya supuesta amenaza es en realidad un reflejo de problemas y mecánicas sociales, según los principios rectores mooreanos. Hay que especificar, en todo caso, que por realidad social y política no debemos entender sólo las cuestiones de ecología, racismo, etc. que veremos a continuación, sino también su dimensión más elemental: las relaciones humanas y, en general, la vida cotidiana. La idea de que el horror y la monstruosidad están en el corazón de lo cotidiano y en la gente con que convivimos ya fue anticipada por maestros del género fantástico como Kafka u Horacio Quiroga; en el caso del cómic de Moore, el "horror que subyace en estas historias", señaló el escritor Ramsey Campbell, "(...) puede irrumpir en cualquier momento sin previo aviso"[17]. Se trata, hasta cierto punto, de algo parecido a lo que en literatura se ha denominado "neofantástico", por seguir la terminología de Jaime Alazraki (no por casualidad, uno de los más importantes estudiosos de otro de los pilares del género neofantástico: Jorge Luis Borges).

> A través del discurso neo-fantástico se plantean posibilidades de percepción literaria que escapan al discurso realista. El relato neo-fantástico no se propone una descripción o representación causal de la realidad; busca, en cambio, establecer relaciones nuevas, que, aunque en apariencia niegan nuestro sistema de relaciones lógicas, propenden, en el fondo, a una expansión del *campo de posibilidades* de la lógica realista. Si

sus mensajes resultan indescifrables es porque nos empeñamos en descifrarlos según un código que no es el suyo (...)[18].



Número 1 de *Big Numbers*, publicado en abril de 1990 por Mad Love Publishing.

Lo neofantástico implica una apertura significativa, múltiple y ambigua, que atenta contra el mismísimo principio de identidad y de no-contradicción que sostiene a la razón. Por otro lado, el personaje más definitorio de lo neofantástico se aleja de los esquemas clásicos (monstruos, fantasmas, espíritus, etc.) y se acerca al antropocentrismo: el hombre y su situación en el mundo van a ser los nuevos objetos del género. Ya veremos que la visión que del horror tiene Moore está basada esencialmente en la conciencia humana; es, de alguna forma, de naturaleza ética. Por otro lado, la teoría de lo neofantástico responde a transformaciones en la gnoseología y en la ciencia que, en general, ponen en cuestión el orden racional. El desarrollo de la geometría no euclidiana[19] es una de esas transformaciones que abren múltiples posibilidades creativas. Hasta cierto punto, estas nuevas posturas científicas podrían relacionarse con lo que hoy se conoce como "Teoría del Caos"; no por casualidad, Alan Moore ha demostrado un gran interés en la caología y, de hecho, llegó a proyectar toda una serie basada en las matemáticas fractales: *Big Numbers*.

Página del episodio mencionado: "Another Green World", en su versión española.

La teoría lovecraftiana del horror también participa de algunas de las implicaciones de lo neofantástico. Para Lovecraft, lo cósmico es el elemento o tipo definitorio del auténtico horror. El horror cósmico se basa en el miedo "ante la idea de mundos ocultos e insondables de extraña vida que pueden latir en los abismos que se abren más allá de las estrellas, o acosar espantosamente a nuestro propio planeta desde impías dimensiones (...)", y Lovecraft encuentra en Edgar Allan Poe, "deidad y fuente de toda la ficción diabólica moderna", al gran maestro del horror en el sentido citado[20]. Para Lovecraft, el verdadero horror debe contener atmósferas de miedo a fuerzas exteriores y desconocidas, a "los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables"[21] que transgreden las leyes de la Naturaleza; miedo, en otras palabras, a mundos y seres ocultos que violan el orden natural y científico. A esta lista de cultivadores del horror puede añadirse a Arthur Machen, que prefigura los repugnantes monstruos lovecraftianos y es un importante paso adelante en lo relativo al concepto del horror como algo agazapado tras las apa-

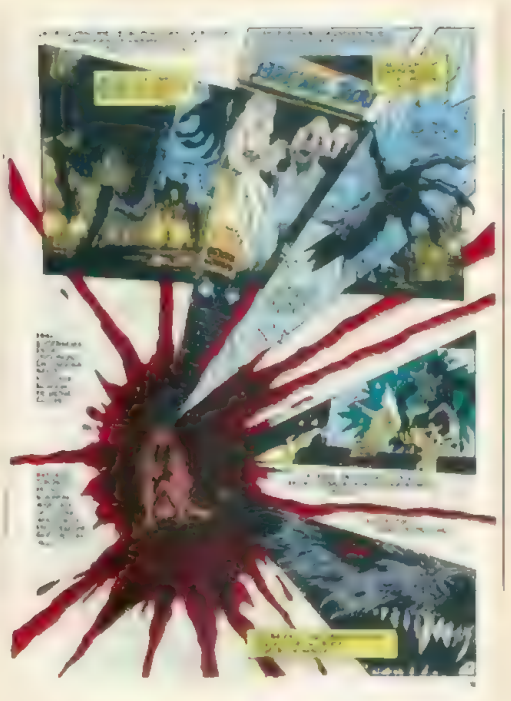
riencias de la realidad conocida.

Alazraki señala a Kafka como el punto de partida contemporáneo de lo neofantástico; como en Kafka, el horror mooreano juega con criaturas extrañas que se cuelan por las rendijas de la realidad. "Algo ríe mientras se desenrosca bajo la cama. Algo susurra al bajar por las cortinas. Matt Cable es feliz en un cielo muy personal..."[22], leemos en un episodio de *La Cosa del Pantano*. En otro episodio, "Another Green World" (título inspirado en un álbum del músico Brian Eno), Abby Arcane, amiga y futura compañera de La Cosa del Pantano, confiesa que "a veces imagina que la vigilan... que la rodea algo extraño y hostil"[23]. Así va gestándose una subtrama protagonizada por el marido de Abby, el mencionado Matt Cable, quien, tras una aparente normalidad, está poseído por una realidad plagada de monstruos lovecraftianos con los que Abby tiene alucinaciones. Se trata de una atmósfera parecida a la del extraordinario relato de Horacio Quiroga "El almohadón de pluma", donde una mujer es vampirizada sin saberlo por un extraño monstruo oculto en la almohada de su cama. Otro episodio de *La Cosa del Pantano* combina una atmósfera de irrealidad propia de la película *El resplandor*, de Stanley Kubrick, con elementos definitorios del genéro, como la repugnancia física (en este caso, un olor repugnante), y con la misma idea del horror cotidiano: por un lado, la realidad percibida, una normalidad aparente que es, en verdad, una alucinación; por otro, la auténtica realidad, poblada de *zombies*. Ambas realidades son mediadas por pequeños signos e intuiciones que van indicando que la situación no es tan "normal". Lo más horrendo de todo es que la protagonista se acuesta con su marido siendo éste en realidad un *zombie*, sin ella percibirlo. En definitiva, una realidad desestructurada donde se mezclan distintos planos, como la del neofantástico. Cuando la protagonista se percata de la verdad, las "sombras de la habitación se arremolinaron", escribe Moore, "y ella se agarró desesperadamente al hilo de sus ideas, una luz negra en un paisaje aún más negro". El horror encubierto por la realidad cotidiana sale a la luz, "y sus sueños son cosas apestosas e insoportables..."[24]. En la citada entrevista de 1997, Moore dirá que "lo sobrenatural no concuerda plenamente con el resto de la realidad, y por eso asusta tanto"[25].

La pesadilla, tanto en la literatura neofantástica citada como en los cómics de Moore, no suele estar oculta en una casa encantada, una mazmorra gótica o el laboratorio de un médico enloquecido, sino en un hogar cualquiera. Desde una perspectiva más general sobre el arte y el horror, Pedro Azara ha señalado que "el arte del horror contemporáneo, o el arte contemporáneo del horror, como todo arte contemporáneo, no revela nada, porque nada oculta. Todo está a la vista. Carece de trasfondo, de fin. Son expresiones que repiten la violencia diaria, muestras inútiles o redundantes"[26]. El cine contemporáneo ha reflejado esta transformación en el concepto de lo horrible. Roman Polanski intentó plasmar en su extraordinaria *La semilla del diablo* (1968) "una historia de terror que puede suceder aquí mismo, en la que los vecinos son gente normal y corriente", tratando de evitar la atmósfera tradicional del cine de terror. Otro cineasta que ha cultivado el género fantástico, Álex de la Iglesia, comentaba a propósito de *La Comunidad* (2000) que el terror "no es una cosa fantástica y extraña, sino lo que nos rodea. El monstruo es ese señor que te mira en el ascensor sin decirte nada todos los días o esa señora con la que nos cruzamos cada mañana cuando vamos a comprar el pan"[27]. Reflexionando sobre la violencia en el cine contemporáneo, Gérard Imbert observa que se ha pasado "de una violencia fácilmente localizable –formalmente codificada, con sus escenarios tópicos, sus «campos de batalla» y también sus géneros establecidos– a una violencia difusa (...) donde la figura del enemigo ha desaparecido, donde la violencia está por doquier, en forma de violencia urbana, amenaza latente"[28], lo que podría relacionarse con la idea mooreana de que los códigos y escenarios del terror se han solidificado, haciéndose

necesarias nuevas soluciones estéticas.

Moore también parece ser consciente de la cualidad transparente del horror moderno. Así, defendía la labor artística del dibujante Eddie Campbell en *From Hell* (una de las obras por las que Moore ha sido más laureado) explicando que el estilo de Campbell "crea un naturalismo sorprendentemente creíble, y parece que todas las escenas suceden en el mismo mundo –no hay una excursión repentina al «Mundo del Horror»–"[29]. No es necesario tal viaje a un mundo de horror, porque el horror ya circunda nuestra realidad. Algo parecido dirá Moore sobre el estilo moderno y claro del dibujante Gary Frank, elegido para ilustrar "The New European": el horror funcionará mejor sin la estética teatral del terror gótico. "Librándose de todos esos adornos de detalles góticos inútiles de mortajas y sombras, el horror se hace más espantoso", afirma el guionista británico[30]. Insertar lo horrible en un entorno claro y reconocible es más efectivo que apelar de nuevo a las escenografías góticas.



Distorsión de los recuadros de las viñetas para romper la diagramación clásica. Página de la edición española de *Swamp Thing* 40 (septiembre 1985), publicada en *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 5, junio de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 19..

No obstante, la mayoría de las historias de *La Cosa del Pantano* trata cuestiones sociales que trascienden lo cotidiano. Tenemos, en primer lugar, al Dr. Woodrue, El Hombre Florónico, un científico que se ha transformado en un híbrido de humano y vegetal para el que las personas normales son "ganado" o "filetes" de carne; un hombre mutado que quiere ser una planta y cuyo deseo de fusión total con el elemento vegetal le lleva a la locura y el crimen. Pero no es un mero mutante psicópata. Paradójicamente, usa argumentos ecologistas (por ejemplo, las talas de árboles a los que considera "su gente") y dice que viene "a anunciar el milenio verde"[31]; es decir, intenta justificar el exterminio de la raza humana. Se trata de un rasgo clave en la escritura de Moore: nada es gratuito; incluso al mayor y más monstruoso psicópata se le dota de una psicología y unas razones. Lo clásico hubiera sido presentar a Woodrue como un monstruo que mata sin más; Moore hace de él un lunático con argumentos sacados de la cultura de su tiempo (recuérdese que *La Cosa del Pantano* se escribe en la década de 1980, en pleno despertar de la conciencia ecologista). "¡Destruye a las criaturas que nos destruyen, que destruyen la ecosfera con sus venenos y sus excavadoras!"[32], es el tipo de mensaje que, según Woodrue, le comunica el mundo vegetal. ¿Podemos imaginarnos al Hombre Lobo racionalizando sus ataques debido a que algunas especies salvajes están en extinción? Poco probable. Pero Moore, al poner estos argumentos en boca del Hombre Florónico, plantea el peligro de todo radicalismo que no respete lo diferente, incluido el de la defensa de la Naturaleza. Como revela La Cosa del Pantano, el Hombre Florónico es en realidad una anomalía del Verde, un elemento peligroso para el mismo.

Como señaló Ramsey Campbell, Woodrue no es sino "el yo oscuro de La

Cosa del Pantano"[33]. Para el Hombre Florónico, la humanidad es carne a sacrificar por el nuevo orden verde; para La Cosa del Pantano, una especie tan digna de protección como el mundo vegetal[34]. Simbólicamente, el Hombre Florónico le arrebata una sierra mecánica a uno de los lugareños del pueblo que pretende exterminar; una referencia intertextual explícita de Moore al cine *gore* de las décadas de 1970 y 1980, que se enriquece al ser relacionada con la tala de árboles: "La industria del cine ha canonizado este instrumento, ¿verdad?", dice Woodrue. "Películas de carne... donde el horror es hacer a los humanos lo que ellos hacen a miles con los árboles"[35]. El que hasta ahora había sido un supervillano secundario del universo de DC Comics se convierte gracias a Moore en un rico juego de espejos entre la cultura de su tiempo y determinados subgéneros del terror. La maestría de los dibujantes Stephen Bissette y John Totleben para el género queda plasmada en imágenes impactantes, donde el horror inherente a la "impureza" (que diría Carroll) del híbrido humano-vegetal se refuerza con la disposición irregular de las viñetas, articuladas como trozos rotos de cristal; quizá un correlato metafórico de la locura de Woodrue. En este punto, es interesante subrayar el uso frecuente en *La Cosa del Pantano* de viñetas irregulares de tipo triangular o pentagonal que rompen el esquema rectangular habitual de la viñeta historietística, así como el empleo de viñetas superpuestas, descentradas o con bordes difusos. Un uso que influye en la connotación de semas propios del género de horror, como el desequilibrio, el caos o el movimiento violento.

Jason Woodrue, el Hombre Florónico. Página de la edición española de *Swamp Thing* nº 24, abril '91, publicada en *Clásicos DC* nº 25. Traducción de Ernie Blitz, p. 47.

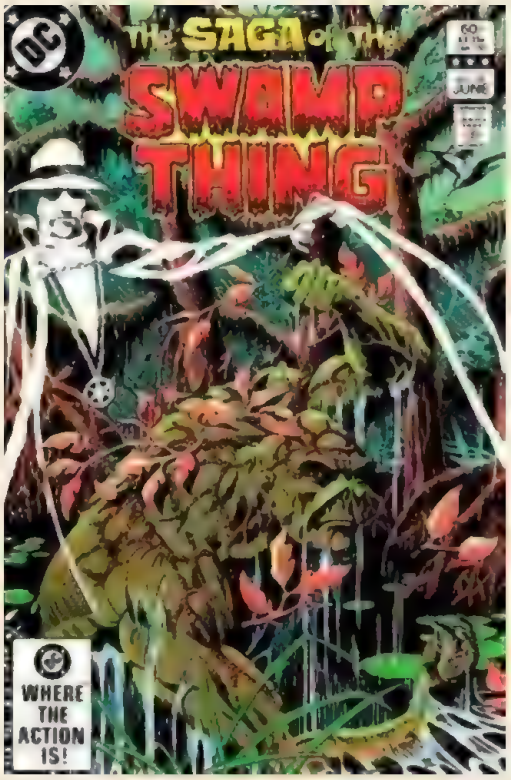
El principio de que la política y la sociedad sean los auténticos temas bajo el disfraz del género prosigue en la historia de Cara-Nuclear, un hombre transformado por desechos nucleares y residuos tóxicos. Cara-Nuclear podría ser un supervillano cualquiera de un cómic de superhéroes, pero Moore le dota de un alcance mayor al relacionarlo con la política nuclear, el discurso militarista y la propaganda anticomunista estadounidense: "¿Quién puede soportar todas esas tonterías sobre la salud y el movimiento antinuclear?", dice el personaje. "Estamos comprometidos con la energía nuclear. No podemos fingir que no existe... ¿«Energía natural»? Olvídala (...). ¡Necesitamos la energía nuclear!... ¡para la defensa! De [sic] las plantas nucleares se fabrican los missiles [sic] y todo eso... Ciérralas y acabaremos en una granja colectiva tragando vodka". Un buen resumen de los tópicos de la propaganda conservadora de principios de la década de 1980, pero dotado de una ironía feroz: "¡Estamos comprometidos!", grita Cara-Nuclear mientras la imagen muestra a un "americano" corroído por la misma energía que se supone ha de defender. Más irónico aún es que esta víctima de los residuos lleva puesta una vieja chaqueta militar[37]. La historia de Cara-Nuclear es un ejemplo evidente de cómo la política sirve de armazón de una historia fantástica: un mendigo transformado

en una especie de contaminante radioactivo viviente tras beber agua expuesta a residuos nucleares, con una estética parecida a la de los monstruos de la ciencia-ficción post-apocalíptica (no hay que olvidar que el subtexto político es un recurso usado con frecuencia en la ciencia-ficción, género que en ocasiones se funde con el horror), y con el izquierdismo de Moore de fondo[38]: los residuos fueron vertidos en pozos por una corporación, en una mina abandonada a la que "sólo venían vagabundos y borrachos"[39]. Los abusos de estas corporaciones también son denunciados cuando intentan echar ilegalmente barriles tóxicos en el pantano. El peligro social, en fin, como una fuente de horror.

La historia "Pog", homenaje a la serie de historietas *Pogo*, de Walt Kelly, incide especialmente en lo social y político. Está protagonizada por unos extraterrestres expulsados de su planeta por los horrores causados por "animales solitarios": violencia, intolerancia, genocidio, canibalismo y experimentos médicos que recuerdan claramente a los del Tercer Reich (y que también están presentes en *V de Vendetta*, una de las principales obras de Moore). El líder de los pequeños y afables extraterrestres, el capitán Pog, cree que su búsqueda de un planeta sin crueldades ha finalizado al llegar a la Tierra, pero no es así. "Pog" se publica en 1985; un año después sale a la luz una historia de Moore sobre los Green Lantern Corps (superhéroes de DC Comics) donde se habla de un mundo parecido, lleno de indescriptibles máquinas de tortura y cuyos regentes (de apariencia monstruosa, por supuesto. Es difícil encontrar otra historia de Moore con monstruos tan repugnantes físicamente como los que dibuja aquí Kevin O´Neill) son "esencias (...) inmortales cuyas crueldades eran demasiado sofisticadas para sus formas mortales"[40], tienen poder absoluto y su imperio se llama "imperio de lágrimas". La monstruosidad física, en este caso, nunca puede alcanzar los niveles de horror a los que llega la crueldad; en otras ocasiones, lo físico es un reflejo de lo moral (Oscar Wilde ya exploró el tema en *El retrato de Dorian Gray* –1891–); en cualquier caso, la idea de la monstruosidad física como materialización del horror social o ético es una pauta recurrente en el tratamiento mooreano del horror.

La historia titulada "La maldición" es, a nuestro juicio, la cima artística de Moore en *La Cosa del Pantano*. Fuera de sus excelencias técnicas, es probablemente la narración donde puede verse con mayor claridad el anclaje social y político del horror: el "monstruo" del episodio es una mujer, Phoebe, que se transforma en un licántropo, una Mujer-Lobo. De entrada, el que sea una mujer ya implica una innovación en el arquetipo del "Hombre"-Lobo, pero es el nivel más superficial en la revisión de este arquetipo del horror. La Mujer-Lobo no quiere asustar a nadie, ni devorar víctimas indefensas; lo que quiere es escapar del "vergonzoso lugar" que han construido para ella: una cultura machista donde la mujer es poco más que un objeto, una cultura erigida en torno a la vida del ama de casa, la cultura del consumo y la publicidad (en una viñeta se ve un paquete de compresas "Feminex" con el eslogan "Tu libertad"), el culto a la imagen y la belleza física, el matrimonio (su marido es un imbécil y un machista), el mercado de la pornografía (donde la mujer es, más que en ningún otro sitio, un mero objeto) y, en general, el milenario sometimiento de la mujer a través de las culturas. Tras su mutación en lobo, Phoebe destruye los espacios de la cultura de la dominación (el hogar –incluido un buzón donde puede verse una carta publicitaria que reza "¡Señoras! ¡Podrían ser ganadoras!"–, una tienda de vestidos de novia, una tienda de pornografía y un supermercado), pero la única sangre que hay en el episodio es precisamente la de esta víctima del "vergonzoso lugar" diseñado por la cultura masculina: al final, se suicida empalándose en una hilera de cuchillos de plata puestos a la venta en un supermercado, cuchillos publicitados con el texto "¡Buenas noticias para las amas de casa!". Las implicaciones simbólicas (las formas fálicas de los cuchillos sobre los que se inmola la mujer) e intertextuales (cuchillos de plata, que es la sustancia letal para los licántropos) son, por otro lado,

evidentes.



En resumen, el horror no radica en el monstruo de la historia (que es una víctima), sino en la cultura y la sociedad que rodean a las mujeres de la historia. Como ha dicho Moore, con "La maldición" los autores no sólo pretendían sorprender, sino expresar una opinión, una idea[41].

Un tema tan estadounidense como el del racismo no podría quedar fuera del escrutinio de Moore. La historia "Fruto extraño" comienza con un toque de ironía macabra a lo E.C. Comics y con uno de los elementos propios del horror de esta editorial, los *zombies*, pero adopta inmediatamente una óptica distinta a la de las versiones contemporáneas del tema *zombie* (por ejemplo, la de los caníbales del cine de George A. Romero), ya que el despertar de los *zombies* se transforma en un alegato social contra el racismo entre lo irónico y lo siniestro. Los *zombies* quieren "liberarse de esa tierra (...) donde la injusticia enterrada envenenó las raíces del mundo y todas sus culturas". El racismo es lo que genera el horror físico de la historia, "emociones... tan crueles y violentas que han dejado su huella... hasta en la tierra..."[42]. De hecho, la trama de la historia se basa en una posesión por parte de espíritus que reviven el despellejamiento de un esclavo negro a manos del dueño de una plantación de Louisiana en el siglo XIX. La trama se presenta en el número anterior, "Costumbres del sur" (título que habla por sí solo): en 1842, el dueño de la plantación manda despellejar vivo al amante negro de su prometida (la violencia del racismo es así llevada al límite); más de un siglo después, el racismo persiste en algunos de los actores que protagonizan una serie de televisión en la misma plantación. Lo que también ha persistido es el aura de maldad de aquel crimen: la plantación es invadida gradualmente por una presencia que va poseyendo a los protagonistas y haciendo que reproduzcan palabra por palabra y acto por acto lo que ocurrió allí hace más de un siglo. En esta historia de *La Cosa del Pantano*, el origen de la realidad "X" que invade la realidad "Y" no es puramente extraterrestre o paranormal, como suele ser habitual en la cultura de masas; es en parte (y mediante el género fantástico) consecuencia de la depravación individual y social. En palabras de Moore, es el sueño de un lugar que rememora "viejos horrores"[43].

Una vez más, la sensibilidad neofantástica de Moore sale a la luz, pues el tema de la invasión gradual de una casa ya fue anticipado en la literatura fantástica por autores como Julio Cortázar, y tiene otro magnífico precedente cinematográfico en *El resplandor*, de Kubrick[44]. Y aunque los dos capítulos de esta historia están recorridos por la imaginería del horror vudú y la magia de la cultura negra de Louisiana y el sur de Estados Unidos (*zombies*, calaveras, muñecos de vudú, sacrificios de aves, nombres en francés, timbales), lo que realmente vertebra estos números de *La Cosa del Pantano* es, una vez más, la idea de lo social como fuente del horror[45].

"Ghost Dance", "Baile de fantasmas", narra un cuento de fantasmas protagonizado por las víctimas de la cultura de las armas estadounidense que sigue en buena medida la trama de *El resplandor* de Kubrick: de nuevo, la invasión gradual de una casa por espectros del pasado. La casa está poseída por cientos de víctimas de la violencia que recorre la historia de Estados Unidos: personajes envueltos en duelos del *Western*, indios masacrados, víctimas de pelotones de fusilamiento, y hasta manadas de bisontes abatidos por cazadores. Todos ellos víctimas de rifles Cambridge: "las balas Cambridge", se dice en un momento de la historia, "hicieron un país"[46].

Todas estas figuras, excepto la del Hombre Florónico, están incluidas en una saga titulada, no por casualidad, "American Gothic", "Gótico americano", que es en realidad, bajo el desfile de vampiros y licántropos, un ataque demoledor a las peores lacras de la cultura estadounidense (y por extensión, diríamos, a las del mundo occidental en general): el horror de la energía nuclear, el machismo, el racismo, los *serial killers*, la violencia del *Western* y la cultura del *cowboy* (que se proyectan sobre la cultura de las armas)... Puede pensarse que son lacras antiguas, pero a lo largo de "American Gothic" queda muy claro que el horror no consiste en *zombies* y fantasmas del pasado que vuelven a la vida, sino en un fenómeno persistente en la sociedad. Al fin y al cabo, el nombre de la saga está sacado del famoso cuadro de Grant Wood que, según suele decirse, plasma a la perfección el espíritu de la América profunda; la respuesta de Moore sería que esa América profunda está llena de horrores. Y aunque se supone que los acontecimientos de "American Gothic" responden a una conspiración de brujos suramericanos que fomentan el horror por todo el continente, no es menos cierto que lo más jugoso de *La Cosa del Pantano* subordina lo metafísico y las fuerzas externas a las pesadillas de la sociedad y al interior de la conciencia humana. Así resume el protagonista todos estos hechos al final de "American Gothic": "He visto... seres humanos... encerrados en un sombrío círculo... de dolor y castigo... sexo contra sexo... raza contra raza... generaciones perdidas... en un laberinto de muerte y culpa... he visto monstruos humanos... regocijándose... en la insensatez que ven en la vida... matando sin motivo..."[47].

Desde una perspectiva histórica, Moore no ha sido el primero en utilizar el género fantástico y de horror para deslizar una crítica social progresista. La misma E.C. Comics publicó historietas que "no dudaban en criticar el racismo imperante en los EE.UU., ni la violencia policial, ni el clasismo, ni el individualismo exacerbado, ni el intervencionismo militar en Corea, ni la corrupción política, ni cualquier aspecto que les pareciera criticable"[48]. No obstante, no lo hacen de forma sistemática como Moore, sino en números aislados. Además, en Moore lo social es mucho más que un recurso puntual a emplear en un género determinado: la reflexión sobre la sociedad es un tema fundamental que recorre toda su obra (probablemente, es el tema más importante de su producción). En el caso de *La Cosa del Pantano* podría decirse que, de la misma forma que el homenajeado cómic de

Kelly, *Pogo*, fue un reflejo de la sociedad estadounidense de su época, los episodios de Moore suponen una formidable crítica y un espejo de la sociedad de su tiempo.

El propio Moore nos ofrece en una entrevista con Jonathan Ross otra clave que verifica nuestra hipótesis de que la crítica política y social está en la base de la motivación de *La Cosa del Pantano*. Reflexionando casi veinte años después de empezar a trabajar para DC, Moore piensa que la línea de cómics *Vertigo* publicada por esa editorial, "su atmósfera, su ética, o lo que sea, parece estar basada en el mal humor que tenía hace unos 18 años (...). Estaba un poco molesto, ya sabes, sobre la política en general, debido a la etapa de Thatcher"[49], y no hay que olvidar que *La Cosa del Pantano* fue una obra de influencia determinante en la creación de *Vertigo*[50]. De la misma forma que *Watchmen*, una de las obras capitales de Moore, era en parte un alegato contra la política de Ronald Reagan, puede conjeturarse que obras como *La Cosa del Pantano* (y lo mismo puede decirse de *V de Vendetta*) responden a una reacción negativa contra el thatcherismo; en definitiva, una reacción básicamente política.

LA PESADILLA INDIVIDUAL

Moore declaró en 1985 que su objetivo era añadir, junto a los dibujantes, "una gran dosis de profundidad emocional y realismo" a las historias de horror; producir en la gente "impresiones (...) que no son percibidas muy a menudo" si se comparan con el "nivel más superficial de entretenimiento" que buscan otras historias[51]. Un año antes, el guionista había señalado en una entrevista lo siguiente:

> En concreto, cuando me aproximé a *La Cosa del Pantano* encontré algunos problemas. El primero es que el concepto original del personaje que crearon Len [Wein] y Berni [Wrightson], que funcionó perfectamente a principios de los 70, no podría funcionar para el público de los 80. El público ha cambiado, su ambiente ha cambiado, y su noción del horror ha cambiado (...). Por ejemplo, un gran porcentaje de nuestro público tiene hoy día acceso a equipos de vídeo. Si lo desean, pueden ver con entusiasmo películas en las que a una mujer le arrancan los pezones con unos alicates. A un nivel más aceptable, pueden ver *La Cosa*, de John Carpenter y contemplar una vívida y desagradable rareza mucho más real e imaginativa que nada que se haya experimentado en el cómic... a pesar de la idea de que el cómic tiene un "programa ilimitado de efectos especiales". Es decir, el problema es que mientras podríamos aproximarnos a ese programa ilimitado de efectos especiales con nuestras líneas sobre el papel, gente como Spielberg y Lucas *tienen* realmente un programa ilimitado de efectos especiales (...). En mi opinión, las únicas áreas en que podemos competir con éxito se encuentran en las novedades que podemos ensayar con nuestra narrativa, que no pueden ser duplicadas completamente por otros medios, así como en la medida, profundidad e importancia de nuestras historias (...). Con *La Cosa del Pantano* estamos haciendo todo lo que podemos para construir historias que tengan algún tipo de resonancia humana real en el alma humana y algunos momentos de genuina intranquilidad[52].

Esto nos lleva a la segunda dimensión del acercamiento mooreano al género de horror, que complementa el aspecto social. Si los tópicos clásicos del género están fosilizados y la violencia extrema del cine *hardgore* es difícil de superar, habrá que buscar esa "resonancia humana" de la que habla Moore: la preeminencia, en suma, de lo psicológico, como han demostrado en las últimas déca-

das obras maestras del terror como la ya citada *La semilla del diablo* de Polanski, si bien se trata de una constante del género desde (al menos) Edgar Allan Poe. Como recordaba Jorge Luis Borges, cuando Poe fue tildado de discípulo de los románticos alemanes contestó que "el horror no llega de Alemania; llega del alma"[53]. El mundo de Poe es un universo de obsesiones monomaníacas, de fenómenos que repugnan a la razón, de actos sádicos que bien pueden responder al título de uno de sus relatos, "El demonio de la perversidad".

En este punto también podemos citar a Lovecraft, para quien "[l]a única prueba de lo verdaderamente preternatural es la siguiente: saber si despierta o no en el lector un profundo sentimiento de pavor, y de haber entrado en contacto con esferas y poderes desconocidos (...)"[54]. En otras palabras, la definición lovecraftiana de la literatura de horror depende de los *efectos*, de las emociones despertadas en el receptor, de la misma manera en que Moore pretendía conseguir una "resonancia real" y "momentos de genuina intranquilidad" con sus historias.

La idea de la naturaleza psicológica del horror como trasfondo del puro miedo físico a lo sobrenatural se materializa en distintas ocasiones en *La Cosa del Pantano*; por ejemplo, en los horribles sueños que tiene el protagonista en uno de los episodios al saber que no es humano. No obstante, la figura central en el caso del horror psicológico es el monstruo llamado "Rey Mono", una especie de vampiro psíquico que se alimenta del miedo infantil y es capaz de mutar (como el miedo) en mil formas lovecraftianas, según sea el horror del niño que sufra su ataque. Además, su aparición cumple con cánones del género como la repulsión física que causa el monstruo, y no sólo por su aspecto, sino también por el "asco" que provoca su olor. Además, se trata de un monstruo que ejemplifica a la perfección lo que señalábamos sobre el neofantástico: se dice que el Rey Mono penetró "con garras y dientes" en "nuestro mundo de cordura y razón"[55]. En la estela de Kafka, Borges o Cortázar, lo que Moore plantea de nuevo es un mundo por cuyos intersticios se cuelan dimensiones ajenas a la razón. El monstruoso Rey Mono que desafía los límites y la estructura de la realidad no chupa sangre, ni devora a la gente, sino que se alimenta del *miedo* de los niños, como ya hemos dicho. Este vampiro psíquico es producto del "sueño de la razón", como insinúa Moore al cerrar el capítulo con una reproducción del grabado de Goya *El sueño de la razón produce monstruos* junto al rostro del Rey Mono. El episodio "La hora de correr", en la misma historia del Rey Mono, apunta a los miedos más profundos: los infantiles, reforzando así la idea de horror psicológico. Como señalaba Henry James en una de las novelas pioneras del terror psicológico, *The Turn of the Screw*, *Otra vuelta de tuerca* (1898), los cuentos de fantasmas y apariciones tienen un mayor impacto emocional si hay niños de por medio[56]. "No hay palabra que describa el miedo de un niño", repite Moore en la primera página del episodio (se trata de una cita del guión de James Agee para *La noche del cazador*[57]). Es uno de los episodios más terroríficos de *La Cosa del Pantano*, desde el título (la "hora de correr" es un elemento imprescindible en todo *film* de horror que se precie) a descripciones del miedo como "un gusano gordo y oscuro que se retuerce en los intestinos"[58], pasando por niños autistas que atacan a sus cuidadores o un monstruo introducido en este mundo por un tablero *ouija*. El Rey Mono, desde la perspectiva del género, es muy interesante y hasta innovador: si usualmente los monstruos del género de horror *provocan* miedo, el Rey Mono se *alimenta* del horror que genera, sacando a la luz los miedos más profundos de cada individuo al que se acerca: "Comía miedo. Vomitaba miedo. Vivía del miedo. Y mataba con miedo"[59]. En otras palabras, el monstruo es un reflejo de las experiencias de cada cual.

El horror de los abusos. Página de *Clásicos DC* nº 27 [no se indica el traductor], p. 20

De este modo, tenemos el principal sema del género, el miedo, personificado. Lo más espantoso del capítulo es ver, mediante las excelentes ilustraciones, los distintos miedos de los niños víctimas del monstruo. En uno de ellos se verifica de nuevo el carácter social del horror mooreano, derivado de aberraciones éticas en este caso. El miedo que el Rey Mono encuentra "más grande", "más delicioso", "más intoxicante"[60] es el de una niña que ve a alguien diciéndole "Mamá no lo sabrá"; evidentemente, un caso de abuso sexual infantil que se transmuta en una imagen del violador no menos espeluznante. El miedo, en consecuencia, no es sólo una reacción de repulsa a un vampiro o un *zombie*; el miedo más profundo es psicosocial y está enraizado en las experiencias (infantiles o no) más espantosas. La representación visual de estos horrores a lo largo del episodio es puramente lovecraftiana, lo que supone un interesante contrapunto de horror físico al horror moral.

Hemos hablado de aberraciones éticas. Efectivamente, Moore cuenta entre las causas del mal y el horror determinadas conductas y rasgos de la personalidad escasamente dignos. La debilidad es uno de ellos: Matt Cable, acusado por Abby de débil y corrupto, le dice a La Cosa del Pantano que "no existe la maldad, Alec... ninguna oscuridad reservada a demonios y monstruos. Sólo existe la debilidad... hice una elección..."[62]. Aquí está la clave, una vez más: la pesadilla no es patrimonio de amenazas externas, sino que depende de las elecciones humanas, de la conducta, cuyos efectos negativos se transforman en horrores materiales (es decir, en monstruos) con consecuencias no menos horrendas para el que los causa y para otras personas. John Constantine, un famoso personaje de DC Comics creado durante el periplo de Moore en *La Cosa del Pantano*, afirma en el episodio "La hora de los cuervos" que estuvo en prisión "en una celda con un tipo que violó y torturó ancianas. Apestaba. No de sudor o suciedad. A maldad"; el mismo "olor" que Constantine percibe en la guarida de La Brujería, el grupo suramericano de conspiradores que está detrás de los horrores de "American Gothic"[63]. La debilidad que torturaba a Matt Cable aparece en este episodio en forma de la ambición que lleva a una amiga de Constantine, Judith, a traicionarle a él y a La Cosa del Pantano, coadyuvando así en el horror de La Brujería.

Otro ejemplo se encuentra en la visión que del infierno nos ofrece Moore en el *Annual* #2 (1985) de *La Cosa del Pantano*. Estéticamente, parece una mezcla de las criaturas de Lovecraft y los mundos que el dibujante Steve Ditko creó para el *Doctor Strange* de Marvel Comics; éticamente, es un lugar de pura maldad donde "hay criaturas que arrancarían las alas de los ángeles para salir de su aburrimiento"; metafísicamente, es un lugar creado por la Humanidad, no por Dios, "en una vida de locura irracional" y mediante faltas como la codicia, la soberbia y el desamor[64]. Esta visión del infierno reaparece en episodios posteriores de *La Cosa del Pantano* como "Reunión", donde el averno se caracteriza por "la penitencia sin redención", entre otros atributos poco agradables, y con las habituales

imágenes repugnantes. La culpa y el remordimiento, podría interpretarse, son lo que conduce a los más espantosos horrores.

La conclusión es clara: el horror procede en última instancia de la conciencia y/o la conducta humanas. La conciencia individual contiene el infierno en su interior, y el horror es un reflejo (amplificado y mediado por lo monstruoso) de la misma. Esta concepción de lo infernal persiste en la obra del guionista británico Neil Gaiman[65], uno de los autores más renombrados del género de terror en la década de 1990, que no ha ocultado su admiración y pasión por la obra de Moore (*La Cosa del Pantano* en particular), la cual ha ejercido un indudable magisterio en él. En uno de los números de la serie escrita por Gaiman *The Sandman*, leemos que unos personajes "hacen lo mismo que siempre hicieron. Se lo hacen a sí mismos. Eso es el Infierno"[66]. Una definición, como puede comprobarse, en consonancia con algunos aspectos clave de *La Cosa del Pantano*.

En suma, la conciencia de la degradación moral es lo que canaliza en ocasiones el horror social. En la historia de Cara-Nuclear, por ejemplo, el auténtico horror no es contemplar el aspecto del mutante, ni los efectos de su radioactividad; el horror (ético y, por sus causas, social) es la escena donde Wallace Monroe, un ex-empleado de la compañía causante de los vertidos tóxicos, obsesionado por los crímenes ecológicos que ha encubierto, huye ante la ironía cruel de que su mujer, embarazada, también ha sido contaminada por Cara-Nuclear (para más inri, la chica es una persona bondadosa y humanitaria). El auténtico horror es ver a Monroe retrocediendo, alejándose de su esposa, casi enloquecido: "No puedo soportar tu mirada", le dice a la mujer en voz interior. "Dí la vuelta y empecé a correr... sabiendo que nunca me detendría"[67]. Huir y no detenerse nunca... ¿cabe acaso mayor pesadilla? Esta idea de pesadilla infinita está también presente en la ya citada "Reunión", historieta que muestra el averno. Como en el caso de Matt Cable, el horror está en la conciencia, en el remordimiento. Y más horror aún produce pensar en cómo puede afectar la radioactividad al niño que la esposa de Monroe porta en su vientre.

La saga "American Gothic", que comienza justo después de la historia de Cara-Nuclear, también participa del principio de que el auténtico horror radica en la conciencia; más aún, es su principio rector. En la historia sobre el racismo del sur de Estados Unidos, uno de los personajes racistas que son poseídos dice hacia el final lo siguiente: "¡Esta pesadilla... este horror! ¡Miré en su interior, Billy, y... ¡... y me reconocí!"[68], con lo que el elemento social (racista) y el psicológico y ético (la reacción conductual ante ese elemento) se imbrican. En el número titulado "El retorno", que va generando una atmósfera basada en la anticipación del regreso de una poderosa fuerza apocalíptica, el Mal venidero es identificado por cada personaje con su idea particular del mismo (Satán, un monstruo lovecraftiano, etc.) y, en concreto, se explicita que esta pesadilla depende de la psique humana: "Para generar la energía necesaria deberán aumentar la creencia en el mal de toda la humanidad", dice uno de los personajes acerca de los conspiradores que planean traer el apocalipsis. "Sí, eso es lo que van a hacer. Es obvio", responde otro. "Usarán los clásicos monstruos... hombres-lobo, vampiros, casas encantadas, sueños..."[69]. Palabras reveladoras que prefiguran una América co-

rroída por la creencia de sus habitantes en lo espantoso (ese es el "Gótico americano", generador del mal cósmico o, al menos, imán de los horrores que van surgiendo por toda América[70]) y, lo que es más destacable desde una perspectiva atenta a la historia del género, conciben las figuras clásicas del horror no como un detonante *per se* de la pesadilla o un fin en sí mismo que lleva a la gente a gritar y a esconderse, sino como la mera materialización (ahí entra el elemento fantástico: lo *monstruoso*, que define el concepto de *horror*) de las pesadillas de la conciencia. Lo que hace Moore es trasladar el origen real del miedo a la mente humana, a las creencias y experiencias del sujeto, más que a un objeto externo (las figuras clásicas del género: licántropos, vampiros, etc.) que, en todo caso, cumple una función instrumental. En otras palabras, la clave es que la oleada psíquica de horror ante lo que se encuentra en el alma humana (o en la sociedad) es lo que genera la monstruosidad, en vez de una monstruosidad que provoca, según los patrones clásicos, un sentimiento de horror. Una historia que sirve de intermedio a "American Gothic", "Fruta del cielo", verifica esta teoría. Dos personajes comen el mismo producto alucinógeno, pero sus visiones son muy distintas. Uno contempla un océano de amor y vida; el otro, un infierno plagado de horrores. No es casual que el segundo personaje esté motivado por el egoísmo y la crueldad, mientras que la chica que percibe amor y vida está motivada por estos mismos sentimientos.

La percepción del horror. Página de la edición española de *Swamp Thing* N.º 43 (diciembre 1985), publicada en *La Cosa del Pantano,* primera maxiserie de 12 episodios, n? 7, agosto de 1989. Traducción: Dunia Gras, p. 28.

Una vez más, el infierno (o el paraíso) está en el alma humana, y el horror (o el placer) es percibirlo de forma amplificada. "Una ciudad, un continente, todo un planeta lleno de tortura, locura (...)", dice el sujeto que percibe el horror, palabras ilustradas por las imágenes de Stan Woch y Ron Randall que muestran un panorama dantesco con cuervos carroñeros y niños quemando vivo a un perro. La sustancia alucinógena no hace sino amplificar "lo que ya hay en una persona"[71]; el elemento catalizador o mediador de esta amplificación de lo moral es lo fantástico.

Fuera de "American Gothic" existen también excelentes muestras de cómo el horror físico es un mero soporte o representación de su fuente, la conciencia. Las espantosas descripciones del desbaratamiento del mundo artificial e ilusorio creado por La Cosa del Pantano en el episodio "Mi cielo azul", a medio camino entre el cine de David Cronenberg y el *gore*, son un reflejo de la conciencia de estar absolutamente aislado en un planeta vacío y de la locura que ha llevado al protagonista a intentar reconstruir una alteridad ilusoria: "¿Cómo? ¿Cómo... me he construido... esta cárcel? Este purgatorio..."[72]. La idea es crucial: la mente puede generar su propia pesadilla, su propio "purgatorio", y la expresión de La Cosa del Pantano en la página citada lo dice todo al respecto. En otras palabras, la decadencia, la monstruosidad y la repulsión física son meros trasuntos materiales del descubrimiento de un hecho mental o conductual repugnante a la razón (la palabra "locura" aparece a menudo en "Mi cielo azul") o a la ética (como ya vimos en los personajes de Matt Cable, el Rey Mono, etc.). En una de las últimas historias de Moo-

re para la serie, "Toda carne es hierba", el género de ciencia-ficción envuelve una situación monstruosa y basada en la conducta y la conciencia humanas. El espíritu de La Cosa del Pantano llega al planeta "J586" y se materializa en formas vegetales, pero encuentra un gran problema: esas formas ya son sensibles e inteligentes, generándose así una amalgama corporal (interpretable como una versión vegetal de Lovecraft) que destruye el *principium individuationis* y crea un espacio donde todas las conciencias coexisten y se (auto)contemplan de forma transparente. "El cielo y el infierno estaban en su interior"[74], sentencia Moore. Roto el principio de individuación, todo sale a la luz en este amasijo de cuerpos y conciencias vegetales. La soledad, el desamor o la amargura son la base de las experiencias que tienen algunos de los vegetales inteligentes absorbidos por La Cosa del Pantano.

> "He visto la maldad... la crueldad con la que destruye... y la culpa que genera...", dice La Cosa del Pantano en la conclusión de "American Gothic". Esta idea del mal como suma de crueldad y arrepentimiento (de nuevo, la conciencia) es, en definitiva, el trasfondo de las monstruosidades mooreanas. "Quizás... la maldad... es el humus formado por la virtud [de nuevo, la ética]..." cuando la virtud se ha acabado, expresa el monstruo, si bien "... quizás... de esa oscuridad... la virtud... renazca... más fuerte..."[75].

La Cosa del Pantano no es sólo una obra innovadora en el cómic de horror. Hasta cierto punto, y aunque no nos detendremos demasiado en ello, es también un compendio de muy distintas influencias del género procedentes de diversos ámbitos artísticos. Así, y para no desentonar con los clásicos, en esta obra hallamos *zombies* putrefactos llenos de gusanos y moscas, personas que se transforman en animales y todo tipo de criaturas repugnantes e insectos monstruosos. En general, y como tantas otras obras de Moore, *La Cosa del Pantano* es un auténtico tejido transtextual plagado de citas e influencias de todo tipo, desde el horror psicológico hasta la reelaboración de las figuras clásicas del género, pasando por el *gore*, Lovecraft[76] o la cotidianeidad macabra de los cómics E.C. Y, por supuesto, todo tipo de temas de actualidad que revelan la condición última del miedo: los horrores de la sociedad y la política humanas. En cuanto al aspecto estético, uno de los principales dibujantes de la serie durante la estancia de Moore como guionista, Stephen Bissette, además de estar especialmente interesado en el cómic de terror y el dibujo de monstruos, apuntaba entre sus influencias a los dibujantes Neal Adams, Richard Corben, Berni Wrightson (el creador visual de La Cosa del Pantano), Gene Colan (de estos dos últimos pueden provenir los inquietantes claroscuros del dibujo de la serie) o Frank Miller (de quien probablemente adapta Bissette los tipos de viñetas alargadas), así como "las texturas de los films de David Lynch y David Cronenberg"[77]. De Cronenberg, señalaríamos, adoptan Moore y Bissette la idea de la Nueva Carne, las mu-

El infierno mental. Página de la edición española de *Swamp Thing* 56 (enero 1987), publicada en *La Cosa del Pantano,* segunda maxiserie de 12 episodios, nº 5, julio de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 30.

taciones biológicas y cierta repugnancia visual[78]; de Lynch, la inquietante atmósfera de su cine neofantástico: un mundo extraño con puertas a otras dimensiones que pueden abrirse en cualquier momento. A Cronenberg y Lynch puede añadirse otro maestro del cine fantástico contemporáneo, John Carpenter (ya vimos que Moore cita *La cosa* como ejemplo de terror "real e imaginativo") y su mezcla de Lovecraft y horror psicológico. Por nuestra parte, añadiríamos a estas influencias estéticas la de Graham Ingels, uno de los dibujantes más personales y admirados de E.C. Comics (lo que supondría un referente transtextual dentro del contexto del cómic de horror), que tiene una posible reminiscencia en las figuras retorcidas y barrocas y en el dinamismo desgarrado de Bissette y Totleben.

Y no sólo son las influencias estéticas las que hacen de *La Cosa del Pantano* un catálogo del género de horror. Las técnicas narrativas y visuales también juegan un papel importante. Así, por ejemplo, encontramos la técnica de adelantar e insinuar el final, clásica en el género de suspense y terror, y que en algunos episodios adopta una forma simétrica, como en los cuentos de Borges.

Portada de la obra *La broma asesina*.

OTROS MONSTRUOS

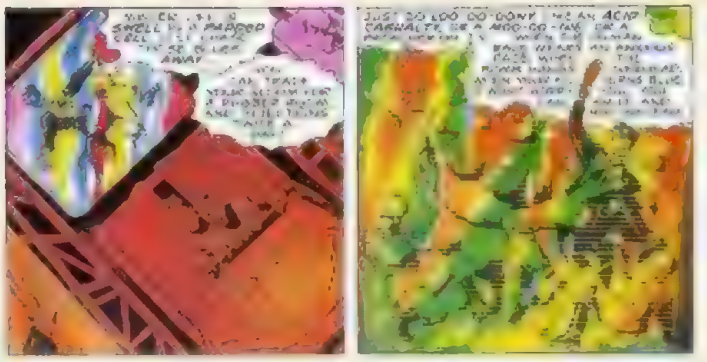
Tras "American Gothic", el tono de horror en *La Cosa del Pantano* se relaja bastante y cede paso a otros temas. Nos centraremos, por consiguiente, en otras obras de Moore donde el horror hace acto de presencia.

Si bien no puede encajarse estrictamente en el género de horror, la novela gráfica *The Killing Joke*, *La Broma Asesina* (1988), se acerca bastante al mismo (al menos, en sus efectos). Protagonizada por Batman y su archienemigo Joker, *La Broma Asesina* es un estudio sobre la locura con escenas propias de un cuento cruel cercano a la pesadilla y orquestado por el Joker y su particular circo de los horrores (donde están presentes los "monstruos" de los espectáculos de feria: enanos, siamesas, hombres lobo, etc., que dotan de una atmósfera siniestra al relato). Entre las humillaciones a las que el Joker somete al Comisario Gordon (personaje habitual de los cómics de Batman) y su pelea con el Hombre Murciélago, escuchamos las razones que da el maníaco para justificar su locura. Según el Joker, el hombre común es "el más extraño y trágico error de la naturaleza"; además,

> ¿Cómo puede vivir? (...). ¿Cómo puede este pobre y patético espécimen sobrevivir en el cruel e irracional mundo de hoy? La triste respuesta es "No muy bien". Frente al hecho inevitable de que la existencia humana es demente, azarosa y sin objetivos, uno de cada ocho se vuelve loco (...). ¿Quién puede culparles? En un mundo tan psicótico como éste... ¡cualquier otra respuesta no sería sensata!

El del Joker es un mundo "lleno de preocupación", donde "cada titular

grita desesperación", lleno de "violaciones, hambrunas, guerra y vileza" [79]; en definitiva, el mundo que en otras obras de Moore genera la monstruosidad física, y que en este caso reafirma más que nunca el anclaje antropológico, social y político de la pesadilla.



Viñetas de The *Killing Joke* (1988), p. 25.

Una obra que comenzó a publicarse antes que *La Cosa del Pantano* y que también incluye escenas de auténtico horror es *Miracleman*, uno de cuyos episodios ha sido descrito como uno de los cómics más violentos jamás realizados[80] debido a la masacre indescriptiblemente violenta que narra. La violencia, tema que aún no hemos tratado, es un ingrediente consustancial al género de horror. Hasta cierto punto, hay una especie de "puente" entre géneros que va desde el policíaco hasta el horror, pasando por la ficción criminal y los *pulps*, conforme se incrementa la violencia y (en el caso del horror) se incluye un elemento de corte fantástico[81]. La historia del cómic de horror está sembrada de ultraviolencia y *gore*, presentes tanto en los extraordinarios trabajos de la E.C. como en otros títulos de la década de 1950 que, por cierto, superaban en mucho los niveles de violencia de la E.C[82]. En general, y aunque la obra de Moore es pródiga en escenas violentas (impuestas, en todo caso, por géneros como el de superhéroes, el policíaco o el de horror, naturalmente violentos), no se limita al mero regodeo en los efectos (que resumen, al fin y al cabo, el papel de la violencia en estos géneros), sino atiende más bien a las causas. Analizar en la citada historia de *Miracleman* las causas últimas del despliegue del horror y la monstruosidad nos llevaría a entrar en el concepto que Moore tiene de la figura del superhéroe (lo cual excede este trabajo), en tanto en cuanto el causante de este festival *hardgore* es un antiguo superhéroe. Baste decir, en todo caso, que lo que ha hecho del antiguo Kid Miracleman un asesino de masas es la degradación moral y el abuso del poder; es decir, cuestiones éticas y políticas.

Esto nos lleva al asesinato masivo y al monstruo que han hecho más famoso a Moore: los presentados en el último episodio de *Watchmen*, probablemente la obra maestra del guionista de Northampton. Como en *Miracleman*, el causante es un antiguo superhéroe, pero a diferencia de *Miracleman* las motivaciones del asesino son más humanas. Lo relevante, en cualquier caso, es señalar que aunque esta criatura cumple los cánones del género de horror (un monstruo de apariencia amenazante, y evidentemente repulsivo), no tendríamos que sorprendernos a estas alturas si descubriésemos que su monstruosidad física no significa absolutamente nada. El monstruo no ha sido creado en un castillo de sombras expresionistas durante una noche de tormenta, ni es una abominación proveniente de tiempos primigenios, sino un puro artificio con fines exclusivamente políticos e incluso antropológicos, pues lo que el creador del monstruo pretende es, hasta cierto punto, una transformación en el clima psicosocial del mundo, una renovación del espíritu humano. Evidentemente, el tema es demasiado complejo para desarrollarlo aquí, pues una de las cuestiones más discutidas de *Watchmen* es, a nuestro juicio, la postura de Moore como autor respecto a esta peculiar "solución final". Quedémonos, en todo caso, con la que puede significar la subversión más profunda del género de horror: monstruosidad y violencia extrema provocadas no por lo paranormal, sino por seres humanos, y con causas sociales y políticas.

El monstruo político de *Watchmen*. Página de la edición española de *Watchmen*, n? 12.

Monstruos y *hardgore*. Página de la edición española de *Violator* nº 3 (VII/1994), publicada en *Violator*, edición española en formato libro, Mayo de 1995. Traducción: Fco. Pérez Navarro, p. 65.

La normalización del horror. Página de la historia "The New European", publicada en *Vampirella / Dracula. The Centennial*, octubre de 1997, p. 27.

Moore también trató lo monstruoso en diversos trabajos de la década de 1990, como sus obras sobre el personaje Violator y el universo de la serie de Todd McFarlane *Spawn*, que persiguen una comercialidad evidente. De mayor calidad es la ya citada historieta de 1997, "The New European", cuya aportación está en la línea de uno de los ejes de *La Cosa del Pantano*: la integración plena del horror en la sociedad contemporánea. Así lo percibe Jack Halloran, el protagonista de la historia, al perseguir a Drácula hasta un moderno *pub* de estética siniestra y sadomasoquista donde el público escucha al Señor de los Vampiros con indiferencia, sin pavor. El horror, pues, radica en el sentimiento de Halloran sobre la naturalidad/normalidad que un vampiro asesino supone en la sociedad contemporánea. "No les importaba", dice Halloran sobre la gente del *pub*. "Es América, es 1997, es Drácula. ¿Por qué no?"[84]. El motivo del horror, como en *La Cosa del Pantano*, se eleva a reflexión sociológica. De hecho, Drácula es ese "nuevo europeo" que da título a la historia. "A la noche moderna no le importa. La noche moderna duerme para él, indefensa... Simplemente, pidiéndolo. ¿Por qué no?"[85], son las palabras que cierran este cómic, con un tono sadomasoquista y derrotista que describe a la sociedad contemporánea como corderos que piden ser llevados al matadero.

De 1997-1998 es la miniserie *Voodoo*, obra de escasa calidad pero que ilustra una vez más la sensibilidad neofantástica de Moore, además de reflejar, lógicamente, la imaginería del horror vudú (calaveras, esqueletos, brujos, etc.). En esta serie se muestra que junto al plano empírico "A" (lo que concebimos como la "realidad", con apariencia de normalidad y tiempo lineal) existe un plano suprasensible "B" (una realidad fantástica, no sujeta a leyes racionales, y con un tiempo no–lineal que puede ser alterado y remontado por criaturas que no son humanas). El efecto del horror se produce cuando "B" se infiltra en y comienza a modificar "A". El policía de la historia dice que sólo está viendo "la superficie de todo esto. Que hay otra historia completamente distinta ocurriendo tras la cortina"[86]. En la misma viñeta, un enorme ojo perteneciente a un ser sobrenatural que está manipulando al policía y a la protagonista (Vudú), les mira a través de la ventana sin que éstos lo perciban. Además, como en algunos episodios de *La Cosa del*

Pantano, hay una relación entre el horror y el espacio, dado que la acción transcurre en lugares que, tras la apariencia empírica, encubren otras dimensiones, otros planos de la realidad, lo que supone una actualización de la casa encantada o el castillo gótico, clásicos en la tradición del horror. También como en *La Cosa del Pantano*, los seres fantásticos de *Voodoo* tienen, a su vez, una forma humana, falsa, y una forma natural, inconcebiblemente horrorosa (son seres de otros mundos), que lleva a los personajes a taparse los ojos ante su visión. Atmósferas extrañas, fantasmas que surgen de fotografías antiguas y se introducen a través de ellas en el mundo físico, fuerzas sobrenaturales del pasado que se apoderan de un edificio (como en la saga sobre el racismo de *La Cosa del Pantano*), y una realidad desarticulada –"(...) todo se ha roto", se dice cuando esas fuerzas sobrenaturales regresan[87]–, son otros elementos de esta serie.

La noción de lo neofantástico como fenómenos que ponen en cuestión el orden racional también está presente en *Voodoo*:

> Si no hubiera Puerta, el mundo sería mucho menos divino... pero también sería más razonable y más justo. Porque el tal Carrefour es quien puede lanzar al mundo los Demonios de la mala suerte, la desgracia y la destrucción deliberada. Ningún hombre... por mucho cuidado que tenga en construir la estructura lógica de un destino bueno y apropiado... está a salvo de tal disrupción[88].

El horror insoportable. Página de la edición española de *Voodoo* nº 2 (XII-97), publicada en *Voodoo*, edición española, nº 2, mayo de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, p. 9.

Queda claro: la razón y la lógica presentan grietas ante las fuerzas del Caos; el Bien está a merced del Mal. Finalmente, *Voodoo* también evidencia el anclaje psicológico del horror: como dice un ser sobrenatural en la serie, "las aguas residuales del alma retroceden", y lo obsoleto vuelve a la existencia "a través de la oscura y brillante puerta..."[89]. El horror y la putrefacción proceden del alma humana, en la misma medida en que cuando se habla del *infierno* se muestra una escena de sangre y cuerpos acuchillados, es decir, una escena de horrores *humanos*. Y el ser de apariencia monstruosa, cuya visión casi vuelve locos a algunos personajes, es en realidad una materialización del miedo –"¡(...) soy el Portal Oscuro! ¡Todo lo que el mundo teme!"[90]–; léase, una emoción *humana*, como ocurría con el Rey Mono.

También hay monstruos y situaciones de horror en otros trabajos recientes de Alan Moore, como los que aparecen en la serie *Top Ten* (una versión de *Canción triste de Hill Street* protagonizada por superhéroes policías) o en *The League of Extraordinary Gentlemen*, que ganó en 2001 el premio Bram Stoker a la mejor narración ilustrada de terror del año[91]. En esta última asistimos a un interesante experimento transtextual basado en un grupo de héroes victorianos formado por personajes clásicos de la narrativa del siglo XIX, y también encontramos un monstruo: la simiesca y gigantesca versión que Moore y el dibujante Kevin O´Neill dan del Mr.

Hyde de Robert Louis Stevenson, así como escenas *hardgore* protagonizadas por el mismo. Pero este hombre-bestia y otras monstruosidades que aparecen en el serial no implican nada más allá de fabular una Inglaterra victoriana plagada de horrores ocultos. La única referencia a una de las premisas mooreanas de lo monstruoso, el aspecto sociopolítico, nos la ofrece otro de los protagonistas de *The League of Extraordinary Gentlemen*, el Capitán Nemo de las novelas de Julio Verne, cuando afirma en el segundo episodio del serial que el agente gubernamental que reúne a los protagonistas, Campion Bond, "colecciona monstruos"[92].

En todo caso, lo más interesante de *The League of Extraordinary Gentlemen* en lo relativo al horror según Alan Moore es el relato en prosa (con ilustraciones de O´Neill) que se publica de forma seriada en los 6 números de la colección: "Allan y el velo rasgado", protagonizado por Allan Quatermain, aventurero creado por Henry Rider Haggard y protagonista de novelas como *Las minas del rey Salomón* (1885). "Allan y el velo rasgado" es un compendio intertextual de onirismo, erotismo, ciencia-ficción y, lo que más nos interesa, puro horror; horror que compendia los principios rectores de la aproximación mooreana, además de presentar elementos del horror clásico (como la ambientación gótica: "la masa decadente de [un] edificio que antaño había sido majestuoso y que ahora era una carcasa abierta y fantasmagórica"[93]) y la persistente influencia plástica de Lovecraft ("El vaho de la llama esmeralda iluminó brevemente algo que parecía un ciempiés monstruoso de gelatina translúcida, con un racimo de renacuajos con una docena de ojos agrupados en un extremo y que brilló momentáneamente bajo la fantasmagórica luz turquesa. Y peores formas se movían sugerentemente en la oscuridad que se encontraba más allá de ella"[94]). Junto a estas representaciones pueden hallarse también ecos de la idea del horror como perversión de la conducta. Por ejemplo, en un momento dado Allan Quatermain tiene acceso a una visión de su futuro, visión que lo muestra como "un anciano desgastado y casi esquelético (...) estirado sobre un jergón en lo que parecía una alfombrilla beige de un fumadero de opio (...). Cuando Quatermain se dio cuenta de que la criatura destrozada y drogada que estaba ahí tirada, sobre la mugre y rodeada de bichos, era él, tuvo un repentino acceso *del más puro horror*"[95]. Esta misma idea aparece en la última parte del relato, tras concluir el viaje de Quatermain a los abismos del tiempo y la mente con una experiencia aún más horrenda, y que vuelve a insinuar la existencia puramente mental de la pesadilla.

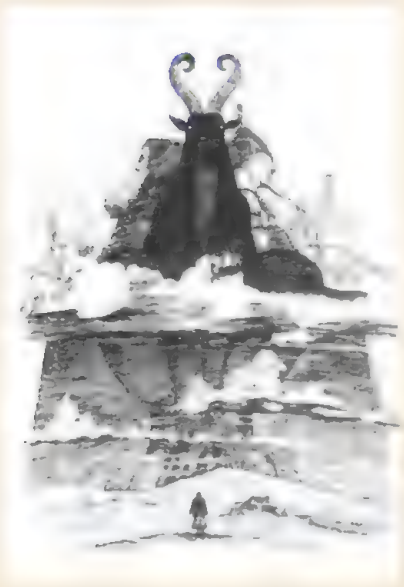
Allan Quatermain se horroriza de sí mismo. Ilustración incluida en la edición española de *The League of Extraordinary Gentlemen* nº 4 XI/99), publicada en *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 4, julio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30.

> Tan sólo tenía una mínima apariencia de un ser, de una identidad. En reposo, y en su estado natural, era una simple faceta de algo que podría definirse como una idea consciente de sí misma, un símbolo compuesto viviente que tan sólo existía en las profundidades más abismales de la mente humana, o en los océanos inmateriales, extraños y desenfrenados a los que daban acceso dichas profundidades[96].

Entre los entes que habitan estas simas de la mente se encuentran cria-

turas monstruosas que rompen el principio racional de identidad, y que, como en *La Cosa del Pantano*, se materializan en formas de horror repugnante. Si bien menos explícitamente, la idea básica es la misma que se vio en *Voodoo*: seres o estados puramente mentales que van "a la deriva en las oscuras aguas estancadas de la mente y el alma humanas"[97], y que al materializarse en el plano físico (usualmente mediante formas lovecraftianas, o del horror clásico en la colección de la criatura del pantano) provocan la repulsión propia del horror.

Aparte de la referencia al horror como un hecho de las profundidades mentales o de la conciencia personal de la degradación, "Allan y el velo rasgado" también ofrece interesantes muestras de la sensibilidad neofantástica compartida por Moore. La idea de una geometría no euclidiana, fundamental en el género neofantástico, está presente en el relato mediante la descripción de una figura que se percibe en cuatro dimensiones[98], "con una forma procedente de una geometría alienígena"; una "forma no-euclidiana" que se agita "contraviniendo" violentamente "las leyes que rigen normalmente el espacio y la razón"[99]. Una inmejorable definición del universo neofantástico. Otro ejemplo lo tenemos en uno de los personajes del relato (probable trasunto del viajero del tiempo de la novela de H.G. Wells *The Time Machine*), quien revela que sus viajes por el tiempo le han convencido de que "nuestro propio Universo material, su pasado, su presente y su futuro, no son más que un plano con una estructura esplendorosa e infinitamente gigantesca"; no obstante, esta estructura (que reflejaría la existencia de un Orden en la realidad) está sometida a los ataques y desarticulaciones que suponen la esencia de lo neofantástico: "¡Comprenderán ustedes *mi horror* cuando descubrí que parece existir un agujero enorme, casi inimaginable, en el tejido de la Creación, y que determinadas atmósferas y entidades, que proceden de otro sitio, se están colando por ese pozo terrible y apocalíptico!"[100]. La naturaleza de esta sensibilidad neofantástica es también propia de Lovecraft: las fuerzas que desestructuran el tejido racional de la realidad son "grotescos e indescriptibles seres extraterrestres"[101]; en otras palabras, criaturas "de más allá de la frontera racional del ser, que flotaban en el límite del espacio y el tiempo y que tan sólo buscaban una forma de entrar en el mundo humano, para reclamarlo como suyo"[102].



Página de la edición española de *From Hell*, Capítulo segundo, publicada en *From Hell*, edición española. Primera parte (III-2000) Traducción. Jaime Rodríguez, p. 58.

Además de estos trabajos, suele decirse que la última historia de horror salida por el momento de la pluma de Moore es la famosa *From Hell*, *Desde el infierno*, una revisión del mito de Jack el Destripador popularizada aún más si cabe por su adaptación cinematográfica. Pero creemos que es erróneo caracterizar *From Hell* como una obra de "horror"; al menos, si atendemos al principio de monstruosidad y el carácter fantástico que caracterizan al género. Ciertas imágenes de *From Hell* pueden provocar inquietud, pero de ahí al horror hay un largo trecho. Las cosas que más aterrorizan de *From Hell* son cuestiones sociales como el relato de las condiciones de vida de la clase baja en la Gran Bretaña de finales del siglo XIX, o la impasibilidad de las clases altas a la hora de disponer de las prostitutas como carne de experimentos. Pero por muchas imágenes oníricas, amenazantes o *hardgore* que haya en este cómic, nunca se llega a la peculiar inquietud causada por el horror fantástico. En todo caso, *From Hell* parti-

cipa de un concepto de "terror" muy amplio, que rebasa los límites de nuestro marco teórico y que nos llevaría a analizar casi toda la obra de Moore. Sí es cierto que *From Hell* desarrolla de un modo muy interesante y concienzudo la noción, ya apuntada en *La Cosa del Pantano*, de que el infierno está en la mente, o que, al menos, es una creación de la Humanidad, pero sus consecuencias derivan hacia los intereses actuales de Moore, como la magia, en lugar del horror puro. Y sólo la presencia de lo monstruoso, de lo sobrenatural, garantiza que los abismos de crueldad que (por desgracia) lleva en su interior el ser humano, así como los infiernos poco perceptibles que creamos en nuestras sociedades, salgan a la luz con el peculiar alcance y la amplificación emocional que implica el género de horror.

CONCLUSIONES

La influencia del periplo de Alan Moore en *La Cosa del Pantano* es destacable tanto para el mundo del cómic en general como para el género de horror en particular, hasta el punto de que puede equipararse a la influencia ejercida por los cómics de horror de E.C. En lo que respecta al mundo del cómic en general, Moore es en parte conocido por haber elevado el nivel cultural de la historieta *mainstream* hasta límites que han permitido a sus obras recibir cierta atención por parte de los medios de comunicación y (en menor medida) la comunidad académica. Este hecho ha sido reconocido por los profesionales del medio, como Karen Berger (editora de *La Cosa del Pantano* y responsable de la línea de cómics *Vertigo*, lanzada en 1993 y generada en parte bajo el magisterio de Moore), para quien Moore fue el primer escritor de cómics *mainstream* que escribió para adultos[103]. También desde la etapa del guionista británico, *La Cosa del Pantano* fue uno de los primeros cómics en abandonar el Comics Code Authority, sistema de censura autoimpuesto por la industria para evitar la plasmación de determinados contenidos[104], aunque ya existían precedentes puntuales (como ciertos números de 1971 de la colección *The Amazing Spider-Man*, editada por Marvel Comics) en el abandono del Comics Code. Parece un caso de justicia poética que haya sido un cómic de horror como *La Cosa del Pantano* y su progenie, la línea *Vertigo* (que también posee un fuerte componente de horror y terror), las publicaciones que hayan coadyuvado a desechar a través de la etiqueta "Suggested for Mature Readers" el mismo Comics Code que, en buena medida, fue diseñado por la propia industria para apartar del negocio a los extraordinariamente comerciales E.C. Comics. Al igual que los títulos de E.C., *La Cosa del Pantano* y algunas de las series de *Vertigo* pasarán a la historia del medio como un intento de desarrollar historias inteligentes, adultas y (en la medida de lo posible) críticas, dentro de un formato tradicionalmente dirigido a un público infantil-juvenil, elevando así sus potencialidades[105]. Como ha señalado Stefan Robak, Moore y sus dibujantes crearon los "cómics de horror cerebrales" con *La Cosa del Pantano*[106]. Desde una perspectiva histórica más general,

Gótico americano. Portada de la edición española de *Swamp Thing* N.º 50 (julio 1.986), publicada en *La Cosa del Pantano* n? 12, primera maxiserie de 12 episodios, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras.

es plausible que esta serie, junto a otras obras de Moore, contribuyese al renacer de los géneros de horror y terror en la segunda mitad de la década de 1980 (incluso en la competidora de DC, Marvel Comics), ya sea reactualizando personajes clásicos como Drácula, introduciendo lo terrorífico en los superhéroes (Daredevil, Batman, etc.) o creando nuevas vías para el género (*Hellraiser*, *Sandman*, etc.)[107]. En esta línea, Moore mantenía en una entrevista de 1994 que "quería hacer *La Cosa del Pantano* tan versátil como fuera posible. No quería que fuese solamente un cómic de horror", si bien cuando tratase este género "no habría barreras para el horror"[108]. La presencia y mezcla del horror en *La Cosa del Pantano* con otros géneros como el de superhéroes, ciencia-ficción o romántico, anticipa buena parte del enfoque que se le dará al horror por parte de las grandes editoriales estadounidenses en las décadas de 1980 y 1990.

Concluiremos este escrito intentando resumir en qué consiste, en concreto, la aportación de Alan Moore al cómic de horror. En primer lugar, hay que especificar que la renovación del género que Moore alumbró con *La Cosa del Pantano* responde, como es habitual en toda su obra, al deseo de expandir temáticamente y elevar cualitativamente el medio historietístico y, en concreto, el cómic *mainstream* o de tendencia principal y público masivo. En el caso del género de horror, el deseo de renovación responde al agotamiento y estandarización del horror clásico y al incremento de los niveles de representación de la violencia audiovisual[109]. En segundo lugar, esa renovación podría sintetizarse en función del siguiente principio rector: las manifestaciones de monstruosidad, que son el elemento definitorio del concepto de *horror* como género, se configuran en la obra de Moore como una plasmación física o materialización de (a) situaciones sociales y políticas criticadas por el autor (racismo, machismo, destrucción del medio ambiente, etc.) y (b) las experiencias, creencias y hasta entidades que martillean la conciencia humana creando un caldo de cultivo de culpa y miedo, y que sólo ulteriormente se articularán en forma de amenazas físicas; amenazas que de esta forma son resemantizadas y aportan una significación añadida a las figuras clásicas del licántropo o el *zombie*. La capacidad explicativa de esta hipótesis puede verificarse incluso en obras de Moore que no pertenecen genéricamente al horror, como la novela gráfica *A Small Killing* (1991), realizada junto al dibujante Oscar Zárate. En este trabajo hay una escena alucinatoria donde se ven unos insectos de tamaño monstruoso que hacen vomitar al protagonista, Timothy Hole; no es casual que tales monstruos sean en realidad una metáfora de la culpa de Hole, una materialización (ilusoria) de sus remordimientos de conciencia, un encuentro con sus faltas éticas del pasado.

La monstruosidad y el pasado. Página de A small killing (1991), p. 86.

Los tres principios rectores mencionados, a saber, la búsqueda de novedad en el género, el trasfondo de situaciones sociopolíticas reales y la profundidad psicológica son, no por casualidad, los objetivos que Moore fijaba hacia 1985 para *La Cosa del Pantano*: generación de impresiones poco comunes, realismo y profundidad emocional. Otro aspecto de importancia a destacar en estas conclusiones es el concepto mooreano del Infierno en tanto que dimensión eminentemente *humana*, residente en la conciencia del sujeto. Una idea que reaparecerá en la obra capital *From Hell* y que se relaciona con el punto (b) señalado más arriba a través de la sustitución, en general, de lo que podríamos llamar una concepción *externa* del horror y la amenaza (es decir, la del horror clásico: el monstruo como estímulo externo que provoca una situación de miedo) por una concepción *interna* de los mismos (lo

monstruoso como dimensión que habita en la mente humana y que se materializa *a posteriori* en el mundo físico)[110]. Y, como marco estético, no hay que olvidar la inclusión de la obra de Alan Moore en la sensibilidad neofantástica, cuyos motivos filosóficos y creativos tienen un buen exponente en *La Cosa del Pantano* y otros trabajos del guionista de Northampton.

NOTAS:

[1] Moore comenzó a escribir *The Saga of the Swamp Thing* en el número 20 de la colección, de enero de 1984. No obstante, *Swamp Thing*, la primera colección protagonizada por el mismo personaje, "Alec Holland" (si bien lo primero que hace Moore es renovarlo completamente), se publicó entre 1972 y 1976, y presentaba elementos del horror clásico (brujos, hombres-lobo, *zombies*, etc.) junto a otros modernos (como mutantes radioactivos). El personaje de La Cosa del Pantano fue creado originalmente por Len Wein y Berni Wrightson en el número 92 de la colección *House of Secrets* (junio de 1971), ambientado en 1905. Se trata de una Cosa del Pantano distinta a la que escribe Moore, pero su naturaleza y origen son idénticos.
[2] Véase Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*. Londres y Nueva York, Routledge, 1990, pp. 12-13.
[3] H.P. Lovecraft, *El horror en la literatura*. Madrid, Alianza, 1989. Traducción de Francisco Torres Oliver, p. 46.
[4] Carroll, *op. cit.* Traducción propia, p. 13.
[5] Véase *Idem*, p. 15.
[6] Lovecraft, *op. cit.*, p. 7.
[7] Carroll, *op. cit.* Traducción propia, pp. 16 y 27.
[8] Este texto está escrito en la década de 1980.
[9] Alan Moore, "Swamp-Horror", en *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 1. Traducción y adaptación de Sergio Pradera, p. 32.
[10] *Idem*.
[11] Fragmento de una entrevista realizada por Kim Thompson y publicada en *Amazing Heroes* nº 71, 15 de mayo de 1985. Reproducido en Sergio Pradera, "Cosas del pantano", en *La Cosa del Pantano*, Miniserie de 4 episodios, nº 1, p. 2.
[12] Moore, "Swamp-Horror", p. 32.
[13] Alan Moore, en "Alan Moore", entrevista con Mark Burbey, en *The Comics Journal* nº 93, septiembre de 1984. Traducción propia, p. 5. Disponible en Internet (17.08.2002): http://www.geocities.com/Paris/Arc/6084/temp/moore.html
En 1997, Moore definirá el miedo de forma parecida: "Sobre eso versa auténticamente el miedo –lo incierto, lo inesperado" (Moore, en "Dracula, Graveyard Poets, & an Interview with Alan Moore", en *Vampirella/Dracula: The Centennial*, octubre de 1997. Traducción propia, p. 46).
[14] Moore, en "Dracula...". Traducción propia, p. 45.
[15] *Idem*.
[16] *Clásicos DC* nº 27 [No se indica el traductor], p. 16.
[17] Ramsey Campbell, "Presentación" a *Clásicos DC* nº 25, p. 2.
[18] Jaime Alazraki, *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*. Madrid, Gredos, 1983, p. 70.
[19] Véase *Idem*, pp. 59-62.
[20] Lovecraft, *op. cit.*, pp. 10 y 55.
[21] *Idem*, p. 11.
[22] *Clásicos DC* nº 26. Traducción de Ernest Riera, p. 37.
[23] *Clásicos DC* nº 24 [No se indica el traductor], p. 33.
[24] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 1. Traducción de Dunia Gras, pp. 22 y 24.
[25] Moore, en "Dracula...". Traducción propia, p. 45.
[26] Pedro Azara, "Belleza y horror en el arte contemporáneo", en *ABC Cultural*, 2 de septiembre de 2000, p. 21.
[27] Roman Polanski, entrevista en *Blanco y Negro Dominical*, agosto de 1999, p. 18; Álex de la Iglesia, citado en *Fotogramas*, septiembre de 2000, p. 110.
[28] Gérard Imbert, "Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales", en Gloria Camarero (ed.), *La mirada que habla (cine e ideologías)*. Madrid, Akal, 2002, p. 93.
[29] Alan Moore, en "The House That Jack Built", entrevista con Saxon Bullock, en *Slate Magazine*. Traducción propia, p. 2. Disponible en Internet (14.07.2002): http://www.users.waitrose.com/~capek/alanmoore.html
[30] Moore, en "Dracula...". Traducción Propia, p. 46.
[31] *Clásicos DC* nº 24 [No se indica el traductor], pp. 46-47.
[32] *Idem*, p. 47.
[33] Campbell, *op. cit.*, p. 2.
[34] Si bien hacia el final del episodio Moore expone alguna (y muy razonable) duda sobre si el hombre será capaz de respetar la naturaleza, en una de las típicas viñetas mooreanas donde la imagen y el texto se apoyan mutuamente para reforzar el significado, esta vez con un primer plano en sombra de una sierra mecánica mientras La Cosa del Pantano expresa sus dudas sobre el cuidado que el ser humano profesará al mundo vegetal.

[35] *Clásicos DC* nº 25. Traducción de Ernie Blitz, p. 37.
[37] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 1, febrero de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 41.
[38] El propio Moore ha afirmado que su posición política es anarquista. Véase la entrevista de Moore con Jon B. Cooke, "Toasting Absent Heroes", en *Comic Book Artist*, nº 9, agosto de 2000, p. 105.
[39] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 1, febrero de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 34.
[40] *Clásicos DC* nº 18. Traducción de Ernie Blitz, p. 4.
[41] Moore, en Steve Darnell, "Some Moore. Part Two of the Interview From Hell!", en *Hero Illustrated* nº 8, febrero de 1994. Traducción propia, p. 106.
[42] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 6, julio de 1989. Traducción de Dunia Gras, pp. 1 y 2.
[43] *Idem*, p. 30.
[44] Otra figura fundamental del género neofantástico con la que pueden establecerse paralelismos es Jorge Luis Borges. Por ejemplo, la idea de un ciclo temporal que se repite sin cesar es típicamente borgeana (y, por cierto, está también presente en una excelente película de horror de John Carpenter, *En la boca del miedo*, de 1994). Frases como la siguiente indican cuando menos una sorprendente coincidencia de motivos entre Borges y Moore: "Debéis romper... este terrible *ciclo*... lo que hicisteis hace tiempo... es ahora un *laberinto*... que captura a los vivos...", dice La Cosa del Pantano en "Fruto extraño" (*Idem*, p. 33. El subrayado es nuestro).
[45] Hay que señalar, no obstante, que el tema del racismo ya fue tratado por Len Wein y Berni Wrightson en un número de la primera colección de *Swamp Thing*, el # 10, donde se narra la historia de una vieja plantación de algodón cuyo dueño es calificado como "monstruo". "Samson Parminter, era su nombre... Pero también podrían haberle llamado Lucifer... Belcebú... ¡o Satán! ¡(...) había... nacido con algo ausente en su alma... había nacido con una poderosa necesidad de hacer daño... de causar dolor a aquellos que le servían!" (Len Wein y Berni Wrightson, *Swamp Thing: Dark Genesis*. Nueva York, DC Comics, 1991. Traducción propia, p. 224). Como en "Costumbres del sur" y "Fruto extraño", también en esta historia de Wein y Wrightson se muestran los horrores y la crueldad del dueño de la plantación y la aparición fantasmal o *zombie* de los esclavos negros (véase *Idem*, pp. 224-225 y 233-238).
[46] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 8, septiembre de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 41.
[47] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 12, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras, p. 7.
[48] Francisco José Cerrejón Aranda y Jesús Jiménez Varea, *Historia de la E.C.* Granada, Ediciones Veleta, 1999, p. 21. Para algunos ejemplos de este talante progresista, véase *Idem*, pp. 21-24.
[49] Alan Moore, en "Jonathan Ross Meets Alan Moore", entrevista con Jonathan Ross, en *The Idler* nº 28. Traducción propia, p. 3. Disponible en Internet (10.06.2002): http://www.idler.co.uk/html/interviews/rossmoore.htm
[50] "*La Cosa del Pantano* fue, probablemente, un modelo para los cómics de *Vertigo* en mayor medida en que lo fue *Watchmen*. En el caso de *La Cosa del Pantano* tienes todas esas historias que son realmente horribles, realmente oscuras y realmente deprimentes... pero también puedes encontrar esas pequeñas historias como el episodio sexual en el pantano, que es, más o menos, un poema de amor" (Moore, en *Idem*, p. 7).
[51] Fragmento de una entrevista realizada por Kim Thompson, *op. cit.*, p. 2.
[52] Moore, en Burbey, *op. cit.*, pp. 5-6.
[53] Edgar Allan Poe, citado en Jorge Luis Borges, *Obras completas IV*. Barcelona, Emecé Editores España, 1996, p. 520.
[54] Lovecraft, *op. cit.*, pp. 11-12.
[55] *Clásicos DC* nº 26. Traducción de Ernest Riera, p. 44.
[56] De hecho, "the turn of the screw" no significa sino reforzar el efecto del terror haciendo que se le aparezca un fantasma a un niño; con dos niños, se daría otra vuelta de tuerca. Véase Henry James, *The Turn of the Screw and Other Short Novels*. Nueva York y Toronto, The New American Library of World Literature, 1962, p. 292.
[57] *Clásicos DC* nº 27 [No se indica el traductor], p. 3.
[58] *Idem*, p. 8.
[59] *Idem*, p. 18.
[60] *Idem*, p. 20.
[62] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 3. Traducción de Dunia Gras, p. 20.
[63] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 10, noviembre de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 26.
[64] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 4. Traducción de Dunia Gras, pp. 27 y 31.
[65] Hecho señalado por Francisco López Jiménez, "Comentario" de *Swamp Thing*, en *Tebeosfera*, Edición 020628 (Sexta Edición), p. 2. Disponible en Internet (29.06.2002): http://www.iespana.es/tebeosfera/Obra/Tebeo/Zinco/CosaPantano.htm
[66] *Sandman.* Traducción de Ernest Riera, p. 25. , edición española, nº 18.
[67] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 2, marzo de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 11.
[68] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 7, agosto de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 8.
[69] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 3, abril de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 5.
[70] En un cartel de Rosewood, la ciudad sumergida donde viven los vampiros subacuáticos que protagonizan una historia de "American Gothic", se lee "Pride of the Midwest" ("Orgullo del Medio

Oeste"). ¿Se trata de una ironía mooreana sobre el horror encerrado en el "Gótico americano"?
[71] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 7, agosto de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 32.
[72] *La Cosa del Pantano*, segunda maxiserie de 12 episodios, nº 5, julio de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 30.
[74] *La Cosa del Pantano*, segunda maxiserie de 12 episodios, nº 9, noviembre de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 11.
[75] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 12, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras, pp. 36 y 37.
[76] La influencia de Lovecraft en Moore, como puede comprobarse a lo largo de este escrito, no es meramente estética. El guionista británico escribió una historia, "The Courtyard", "dentro de la mitología de H.P. Lovecraft, que no intenta regurgitar el estilo de Lovecraft", en palabras del propio Moore. Esta historia "siempre ha sido una de mis favoritas en lo relativo a lo que he escrito sobre horror" (Moore, citado en "Avatar Ventures into Alan Moore´s Courtyard", en *Alan Moore Fan Site*, noticia del 10 de octubre de 2002. Traducción propia. Disponible en Internet (13.10.2002):
http://www.alanmoorefansite.com/news/index.html
[77] Stephen Bissette, citado en "Universo DC. Perfil Stephen Bissette", en *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 3, p. 26.
[78] Pueden citarse imágenes en *La Cosa del Pantano*, propias del cine de Cronenberg, que llevan la repelencia física al paroxismo, como la escena donde Matt Cable abre la boca para que se le introduzca una mosca parlante. Una mezcla de surrealismo y horror más propia de películas como *El almuerzo desnudo* (1991) que de cualquier historieta de horror. A su vez, esta película es una adaptación de la obra *The Naked Lunch* de William Burroughs, escritor reconocido como una influencia por Alan Moore.
[79] *Batman: The Killing Joke*. Nueva York, DC Comics, 1988. Traducción propia, pp. 36 y 27.
[80] Véase la entrevista de Alan Moore con George Khoury, "Revival and Revelation", en George Khoury, *Kimota! The Miracleman Companion*. Raleigh, TwoMorrows Publishing, 2001, pp. 18-20.
[81] Véase Armando Boix, "Los cómics de terror en Norteamérica", en *Sitio de Ciencia-Ficción*, 11 de julio de 1999, pp. 2 y 7, y también para algunas reflexiones sobre la violencia en el cómic de terror. Disponible en Internet (27.03.2002): Http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op206.htm.
[82] Véase al respecto el interesante artículo de Lawrence Watt-Evans "Horror Comics of the 1950´s. The Other Guys", en *The Scream Factory* nº 19, verano de 1997. Disponible en Internet (27.03.2002):
Http://www.sff.net/people/lwe/miscellaneous/articles/SCREAM.HTM. Este texto también desmonta más de un mito creado alrededor de la (siempre genial) editorial EC Comics.
[84] *Vampirella/Dracula: The Centennial*, octubre de 1997. Traducción propia, p. 27.
[85] *Idem*, p. 28.
[86] *Voodoo* # 3, enero de 1998. Traducción propia, p. 11.
[87] *Idem*, p. 23.
[88] *Voodoo*, edición española, nº 2, mayo de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, pp. 18-19.
[89] *Voodoo* # 3, enero de 1998. Traducción propia, p. 10.
[90] *Voodoo*, edición española, nº 4, julio de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, p. 15.
[91] *Trama* nº 4, junio de 2001, p. 20.
[92] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 11.
[93] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 1, abril de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28.
[94] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30.
[95] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 4, julio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30. El subrayado es nuestro.
[96] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 6, noviembre de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 27.
[97] *Idem*.
[98] "(...) si el hombre movía sus miembros de algún modo, se hacía aparente un fenómeno aún más horrible: cada gesto dejaba detrás, en el aire, un surco de imágenes de apariencia sólida (...)" (*The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 27). La contemplación de esta criatura por parte de uno de los personajes del relato tiene también tintes propios de la literatura de Borges, como la cualidad "aléphica" de dicha contemplación: la criatura podía percibirse "como si uno estuviera observando desde un punto de vista aventajado e inimaginable que permitiera ver dentro y fuera y que viera ambos aspectos a la vez" (*Idem*).
[99] *Idem*, pp. 27 y 28.
[100] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 3, junio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28. El subrayado es nuestro.
[101] *Idem*.
[102] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 6, noviembre de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28.
[103] Karen Berger, citada en Mitchell Brown, "Saga of the Swamp Thing # 20", en *The 100 Greatest Comics Of The 20th Century*,. Traducción propia, p. 2. Disponible en Internet (22.06.2002):
http://www.geocities.com/mbrown123/greatest_comics/swampthing20.html
[104] El Comics Code Authority intentó censurar el número 29 de *The Saga of the Swamp Thing*, y

DC Comics siguió adelante sin el sello de censura.
[105] No obstante, es necesario señalar que el propio Alan Moore ha criticado en ocasiones la óptica creativo-industrial del sello Vertigo, insinuando que se ha intentado crear "una especie de granja de Alan Moores. El problema es que los Alan Moore no crecemos en granjas (...). Parece que hay una orden no hablada en sitios como Vertigo, donde casi se espera que escribas una historia del tipo de Alan Moore, sea eso lo que sea. Ahí se han producido algunos buenos trabajos, estoy seguro, pero me da la impresión de que esa no es la forma en que *yo* me desarrollé como escritor" (Moore, en Steve Darnell, "Alan Moore: the interview from hell...", en *Hero Illustrated* nº 7, enero de 1994. Traducción propia, p. 97). Moore salva de esta quema a Neil Gaiman y pocos autores más.
[106] Stefan Robak, "Word Balloons: The Rebirth of the Swamp Thing", en *The Brunswickan Online*, Universidad de New Brunswick, 26 de octubre de 2001. Traducción propia, p. 1. Disponible en Internet (16.08.2002):
http://www.unb.ca/web/bruns/0102/07/entertainment/wordballoons.htm
[107] Véase el interesante artículo de Jesús Palacios "Terror en U.S.A. Un panorama del infierno", en *Krazy Comics* nº 15, diciembre de 1990, pp. 14-17. Palacios destaca que, respecto a esa "nueva era dorada del comic de horror", "todo comenzó con Alan Moore" (*Idem*, pp. 14 y 15).
[108] Moore, en Darnell, "Some Moore...". Traducción propia, p. 106.
[109] La profusión de escenas *gore* y *hardgore* en la obra de Moore (*Miracleman*, *From Hell*, *Violator*, *Voodoo*, etc.) parece implicar una pauta, pero no supone una premisa teórica y no es determinante en su representación del horror.

[110] Gérard Imbert señala el paso, en el ámbito del cine, "de una estética del terror –el mal es exterior, visible, social y moralmente localizable– a una estética del horror, de lo *inminente*, en la que el mal es potencial (acecha por doquier), virtual (se puede encarnar en cualquiera de nosotros) y evanescente (no tiene una cara única, sus plasmaciones son múltiples, a veces ni siquiera es encarnado: funciona como amenaza, creación de la mente, fantasma)" (*op. cit.*, p. 94). Imbert ubica esta transformación en "el cine a finales de los 80" (*Idem*); salvando las distancias, Moore ya la había practicado en el cómic algunos años antes.

TEBEOAFINES
Adaptaciones relacionadas
- SWAMP THING (SWAMPFILMS, 1982)
- SWAMP THING, THE RETURN OF (LIGHTYEAR, 1989)

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO PINEDA CACHERO (2010): "EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_en_el_comic_de_alan_moore.html

HELLBLAZER, DE JAMIE DELANO (ALGECIRAS, 06-V-2010)

Autor: JOSÉ MANUEL HINOJOSA

Imagen de Hellblazer, con Londres al fondo.

HELLBLAZER, DE JAMIE DELANO

John Constantine es uno de los muchos, y memorables, personajes surgidos de la fértil imaginación de Alan Moore, que confiesa en una entrevista que, sencillamente, este personaje se le apareció en un bar, con una imagen que es ya símbolo y referencia del mundo del cómic un tipo enfrascado en un cigarro y embutido en una gabardina:

> «One day, I was in Westminster in London—this was after we had introduced the character—and I was sitting in a sandwich bar. All of a sudden, up the stairs came John Constantine. He was wearing the trenchcoat, a short cut—he looked—no, he didn't even look exactly like Sting. He looked exactly like John Constantine. He looked at me, stared me straight in the eyes, smiled, nodded almost conspiratorially and then just walked off around the corner to the other part of the snack bar.
> I sat there and thought, should I go around that corner and see if he is really there, or should I just eat my sandwich and leave? I opted for the latter; I thought it was the safest. I'm not making any claims to anything. I'm just saying that it happened. Strange little story.
> Years later, in another place, he steps out of the dark and speaks to me. He whispers: 'I'll tell you the ultimate secret of magic. Any cunt could do it.» [i]

Este personaje apareció por primera vez, de forma triunfal, en las páginas de la historia "Pautas de crecimiento", de la serie *Swamp Thing*, historia que ahondaba en una de las características básicas de la extensa carrera de este autor: que un personaje, en apariencia normal, sin superpoder alguno, alcance maravillosas cotas de protagonismo en tramas que forman ya parte de la historia del llamado noveno arte. En este caso concreto, en la trama de *American Gothic*, se nos presentaba a John Constantine como un personaje sombrío, manipulador, que llevó a Swamp Thing a través de las raíces mágicas y oscuras de una América terrorífica. En este escenario nada era lo que parecía ser y el bien y el mal acabarían por luchar entre sí en una batalla sin cuartel que dejó como víctimas a muchos de aqué-

llos que caen atrapados en la red de medias mentiras y medias verdades que este personaje considera necesaria para mostrar que hay momentos en que el fin justifica cualquier medio. Ésta fue la presentación triunfal de un personaje que fue creciendo verdaderamente en manos de Alan Moore, su creador.

El aspectos del hombre de *gabardina infernal*.

Está claro que, con estos elementos, el personaje no podría tardar mucho en obtener serie propia, serie para la que fue elegido Jaime Delano, autor de origen británico, que usó en las primeras historias unos argumentos similares que hicieron de Constantine uno de los personajes más interesantes de la factoría DC. Sin embargo, el problema que se planteaba a continuación era saber si uno de los secundarios más interesantes del Universo DC tendría suficientes posibilidades como para ser el protagonista absoluto de una serie, y si las tramas y el coro de secundarios estarían a la altura de las historias narradas en *Swamp Thing*. La respuesta no llega a ser satisfactoria del todo, porque, aunque los primeros números de la serie dejaban un regusto delicioso en el paladar de los lectores, en especial en aquellas narraciones en las que Constantine maneja a su antojo a los personajes que caen en su red, y en las que la compañía de los fantasmas que una vez fueron sus amigos, y que perdieron su vida en una de las sagas memorables de *Swamp Thing*, aflora por las calles de un Nueva York casi apocalíptico.

La importancia de John Constantine puede apreciarse en la aparición de un cómic mensual del que se erigió en protagonista absoluto, en unas historias cercanas inicialmente al personaje manipulador y enigmático ideado por Alan Moore, un protagonista inmensamente carismático, un hombre con numerosas sombras en un pasado del que poco o nada se sabe, aunque Delano suela referirse, desde muy pronto, a un hecho de vital y trágica importancia ocurrido en Newscastle que todavía le marca. El autor de estas historias que fue Jaime Delano, narrador de unos argumentos iniciales, par los primeros números, que fueron de más a menos, diluyéndose poco a poco en nuestra opinión, convirtiendo a un personaje memorable en uno mediocre a través de historias que naufragaban en episodios

melodramáticos en los que se mostraba la imagen de un hombre destrozado por el mundo que le rodea, un aspecto totalmente alejado del concepto con el que se concibió al mismo personaje.

El primer tebeo propio de Hellblazer y siguientes encarnaciones en viñetas, siempre con la misma gabardina.

Portada del núm. 3 de la primera colección americana, en el que se publicó la historieta "Going for it".

Entre los aciertos, hay que advertir que, inteligentemente, Jaime Delano comprendió que Constantine era un personaje mucho más interesante si no lo convertía en el protagonista absoluto de su serie, sino en uno más, aunque fuera el más importante. Eso sí, el más interesante de un coro de personajes por el que pasan seres humanos que quieren vender su alma, demonios de medio pelo y de diversa importancia que se mueven en un territorio, el Reino Unido, paradigma una vez del Estado del Bienestar pero convertido aquí en una especie de infierno mundano en el que la maldad absoluta («*Hay más de un camino hacia el infierno*, -dice el autor en la historia "Going for it", que aparece en el número tres de la serie- *con la imagen aterradora de Constantine viendo una pantalla de televisión en la que aparece Margaret Tatcher*") y la política salvajemente conservadora, harían de este país foco central de miserias, con una situación económica brutal para las clases más desfavorecidas y con un paro galopante en las antaño prósperas comunidades industriales. El sistema político como infierno cotidiano forma parte de la trama desarrollada en muchos de los cómics guionizados por autores ingleses de la época, como Morrison, Moore, el mismo Delano, en las que reflejaban sus convicciones progresistas y mostraban un pesimismo absoluto por un futuro que se iba construyendo sobre un presente atroz. Así, en las historias de *Hellblazer*, aparecen una serie de personajes de todo tipo, mundanos y mágicos; hinchas, tan radicales como descerebrados, de fútbol, que llegan a la autodestrucción porque forman parte de aficiones diferentes, hecho usado por este autor inglés para mostrar el sinsentido del odio más visceral; veteranos de la guerra del Vietnam; toda clase de demonios aunque sean los seres humanos más corrientes los causantes de la maldad que corroe el mundo. Esta ha sido una de las ideas principales, también, en muchos de los cómics de Alan Moore, por ejemplo en *V for Vendetta*, donde se nos re-

cuerda que el mal existe porque nosotros lo hemos elegido; o en *Swamp Thing*, donde se nos dice que la maldad no existe, sólo la debilidad. Así, Jaime Delano usa los primeros números de esta serie para comentar aspectos que le parecían relevantes del Reino Unido de los años ochenta del siglo pasado: «*but generally I was interested in commenting on 1980s Britain. That was where I was living, it was shit, and I wanted to tell everybody*»[ii].

La situación política, el racismo latente en la sociedad occidental, el temor al SIDA y el desprecio por lo diferente, todo esto y más tienen cabida en unos primeros números donde Delano se muestra ágil e inteligente, y en los que los temas y las tramas se muestran tan interesantes como bien construidos, aunque los detalles referidos al mundo de la magia sean algo más flojos, lo cual se incrementa en los números siguientes, logrando que su trabajo sea más notable cuando escribe para denunciar la situación política de un país a la deriva, aunque esto suele conllevar que preste mucha menos atención a los aspectos mágicos de un personaje tan conseguido por el autor que le dio vida y fama originalmente. En estas primeras historias, Delano nos presenta a Constantine en su Inglaterra natal, acaso, como él mismo nos dice, por el exotismo que despertaba en la audiencia americana y porque también escribir sobre Inglaterra les servía, a los británicos, para escribir sobre la política que, por entonces, no solía aparecer en los cómics:

> «*I think some of Hellblazer's initial appeal to the American audience particularly lay in some kind of perceived exoticism of England and also, because it was England we were writing about, we started to be able to talk about politics and things like that, which didn't happen in comics.*» [iii]

Sin embargo, Jaime Delano incurrió, a nuestro juicio, en un gran error de cálculo en las siguientes historias: arrojar luz sobre el oscuro pasado de John Constantine y explicar de manera clara el ritual mágico que acabó con la vida de una chica inocente en Newscastle, hecho imprescindible para entender las siguientes tramas, y que convirtió a este personaje en un ser humano tremendamente débil, consumido por la culpa, que se movía entre el patetismo y la debilidad psicológica. Un personaje en busca de sí mismo en historias como "Shot to Hell", hechos que se narran en el número once de la serie original, por ejemplo, donde John Constantine, en una versión insólita hasta entonces, se ve acosado por su pasado, incluso por su propio fantasma; un tipo alcoholizado, alejado ya de la versión más sarcástica un carismático personaje que se fue empequeñeciendo en manos de Jaime Delano.

Portada del annual de 1989, en el que se buscan los orígenes del personaje.

Una vez descubierto el hecho fundamental que configura el pasado de Constantine en la historia "Newscastle, a taste of tings to come", la política y los aspectos sociales fueron desapareciendo poco a poco de la serie para cobrar mayor protagonismo los detalles de un mundo mágico en que lo sobrenatural se va haciendo omnipotente y que acaba por convertir esta serie en un cómic al uso de superhéroes sin superhéroes, con guiones de gran calidad en algunos momentos, eso sí: con un personaje principal perseguido por la policía y sus fantasmas, recorriendo los más diversos lugares del Reino Unido, huyendo hacia ninguna parte, luchando contra sociedades secretas (por ejemplo en la subserie *The fear machina,* trama que se da entre

los números14 y 22

Portada del núm. 22 de la colección primera.

de la serie original), a la búsqueda de sí mismo y de un potencial irremediablemente perdido en unas tramas y subtramas de ámbito romántico, en las que el amor, o un sentimiento cercano a éste, aflora en el corazón del protagonista; de corte policíaco, en las que Constantine busca desesperadamente a una chica llamada Mary; de corte casi bucólico, en historias como "On the beach", que se cuenta en el número 13 de la serie original, en las que el mago, es apenas una sombra sin sentido de sí mismo. Historias, y personajes, como podemos comprobar, lejos ya del magnetismo con que nos asombraron en sus inicios, ya que hay tramas en las que, por encima de todo, asombran muchos lugares comunes y apenas cabe en ellas una segunda lectura, algo habitual en las primeras historias de este personaje. Quizás, como el mismo guionista reconocía, era feliz por creer que se podrían hacer más de doce números con ese personaje; y no deja de ser curioso, respecto a estas declaraciones, que la calidad de los guiones disminuyó a partir del número 12 de esta colección:

> «*I took it on thinking, we'll be lucky if we make more than twelve issues out of this but, what the hell, it's twelve issues, let's go for it. And I pretty much started writing it to entertain myself, basically hoping against hope that it might entertain a few other people as well. Luckily it did.*»[iv]

Páginas de Hellblazer 28 y, a la derecha, 38.

Podríamos destacar, finalmente, en cuanto a la falta de profundidad del personaje y de las historias, una trama que se nos antoja básica en este aspecto: "Family man", en la que Jaime Delano nos presenta a un Constantine más íntimo, desbordado por las circunstancias, como podemos observar, por ejemplo, en la escena en la que llora desconsolado en una esquina al conocer el asesinato de su padre. Delano llevaba al protagonista y antagonista a un desenlace, que corresponde al número 30 de la serie original, en el que el guionista traicionaba el carácter y la mítica de John Constantine al convertirlo, sencillamente, en un pistolero ahogado por la sed de venganza, que se sacia en un final tan inesperado como superficial. Son estos errores de cálculo en las historias de Jaime Delano los que, tristemente, consiguieron que su trabajo a lo largo de los casi primeros cuarenta números de la serie *Hellblazer* no formasen, ni mucho menos, una etapa redonda. Aunque

hubo números que alcanzaron la categoría de soberbios, sobre todo, obviamente, los primeros, cercanos todavía al carácter sarcástico, manipulador, cínico, de vuelta de todo, temible, cercano a lo oscuro, de un personaje que es hoy un hito en la historia reciente del cómic.

NOTAS

[i] http://www.insanerantings.com/hell/interviews/halan.html
"Un día estaba en Westminter, en Londres –después de que hubiéramos presentado al personaje y yo estaba sentado en un bar. De repente, desde las escaleras, llegó John Constantine. Llevaba la gabardina, el pelo corto, -parecía- no, no parecía exactamente Sting. Parecía realmente John Constantine. Me miró directamente a los ojos, sonrió, asintió de forma casi conspiratoria y caminó alrededor de la esquina hacia la otra parte del bar.
Me senté allí y pensé si debería ir hacia la esquina y ver si era él realmente o debería comerme mi sándwich e irme. Opté por esto último; pensé que era lo más seguro. Estoy diciendo que sucedió realmente. Una historia un poco extraña.
Años después, en otro lugar, salió de la oscuridad y se dirigió a mí. Me susurró: te diré el último secreto de la magia. Cualquier mago podría hacerlo."

[ii] http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html
"Pero generalmente estaba interesado en comentar la Inglaterra de los años 80. Era donde yo vivía; todo era una mierda y quería decírselo a todo el mundo".

[iii] http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html
"Pienso que algo del hechizo inicial de Hellblazer para el público estadounidense recae en algún tipo de exotismo percibido hacia Inglaterra y, además, como era Inglaterra sobre lo que estábamos escribiendo, pudimos hablar sobre política y temas similares, que no habían sido tratados en los cómics."

[iv] http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html
"Pensé, tendremos suerte si podíamos hacer más de doce números de (Hellblazer), qué demonios, vamos a por ello. Y empecé a escribir sobre todo para entretenerme a mí mismo, con la esperanza de que aquello que me entretenía a mí, pudiera entretener a más gente. Afortunadamente, así fue.
"

BIBLIOGRAFÍA

- http://www.insanerantings.com/hell/interviews/halan.html
- http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html
- http://es.wikipedia.org/wiki/Hellblazer
- http://en.wikipedia.org/wiki/Jamie_Delano
- http://en.wikipedia.org/wiki/Hellblazer

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JOSÉ MANUEL HINOJOSA (2010): "HELLBLAZER, DE JAMIE DELANO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ALGECIRAS : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/hellblazer_de_jamie_delano.html

VERTIGO Y EL HORROR EN LOS NOVENTA (SEVILLA, 09-V-2010)

Autor: RAFAEL RUIZ-DÁVILA

Portada de The Vertigo Encyclopedia

TERROR SOBRENATURAL Y REALISMO ARCANO. VERTIGO Y EL HORROR EN LOS NOVENTA.

Karen Berger. El cerebro tras VERTIGO

Quizá haya muchas maneras de definir qué es VERTIGO pero, para el que firma, VERTIGO fue el momento en el que el cómic *mainstream* estadounidense alcanzó la plena mayoría de edad; el momento en el que los cómics de las grandes editoriales se pudieron desembarazar completamente de las cadenas de la Comics Code Authority. Fue, además, una apuesta valiente hecha en el momento justo cuando terminaban los ochenta (Guerra Fría, caída del Muro de Berlín, Guerra de las Malvinas, desastre de Chernóbil, John Lennon es asesinado, Reagan asume la presidencia de EE UU, se da a conocer el SIDA como la nueva epidemia a escala mundial) y comenzaba la nueva década (Guerra del Golfo, invasión de Kuwait, unificación de Alemania, dimisión de Margaret Thatcher, guerra civil Yugoslava, muerte de Freddy Mercury). El sello fue, sobre todo, la visión de una mujer, la editora Karen Berger, que hizo posible su creación y desarrollo; amén de que también se dieron cita allí las personas indicadas (jóvenes guionistas británicos que habían sufrido la política conservadora del gobierno de Margaret Thatcher), que hubo algunos lanzamientos pobres (los sellos Touchmark o Piranha no llegaron a cuajar), y con algunas excepciones nacidas fuera de Vertigo (algunos títulos como *Hellblazer*, *Animal Man* o *Doom Patrol*).

VERTIGO se creó, en un principio, para paliar la falta de historias que no contaran más de lo mismo, la falta de historias "de género" (género de horror, se entiende). Los superhéroes, que habían entrado en un curioso vórtice de autoparodia, cuando no se oponían a los clásicos modelos, antes inalterables y monolíticos, copaban el mercado de los comic books y VERTIGO ofreció un producto nuevo en un momento en el que los tiempos cambiaban: seres normales envueltos en cir-

cunstancias extraordinarias y en un marco que rescataba la magia, el horror y la mística para conjugarlos con la política, la sociedad y la cultura que se establecían durante la década de los ochenta. Nuestros miedos habían cambiado y el horror, con ellos.

En las siguientes líneas, se intentará aproximar al lector, de la manera lo más general posible, a los inicios y al desarrollo de dicho fenómeno editorial prestando una especial atención a cuánto aportó VERTIGO a un género en particular, el terror sobrenatural u horror.

EL NIÑO ABRE LOS OJOS. ORÍGENES DE LA MADUREZ EN LOS *COMIC BOOKS*

Portada de *Swamp Thing*, 129.

Portada de *Animal Man*, 57.

Aunque oficialmente se considera 1993 como el año del nacimiento de VERTIGO, con la edición del primer cómic que llevaba la característica banda en el lateral izquierdo, *Death: The High Cost of Living* #1 (con fecha de publicación de marzo de dicho año y junto con la continuación de otros títulos que ya se publicaban desde hacía tiempo pero que entraron a formar parte de esta editorial editorial; *Swamp Thing* #129, *Hellblazer* #63, *The Sandman* #47, *Doom Patrol* #64, *Animal Man* #57 y *Shade, the Changing Man* #33), se ha tomado 1982 como el año en el que se colocó la primera piedra para construir la línea. Aquel año, un británico llamado Alan Moore se hacía cargo del personaje que en 1971 habían creado Len Wein y Bernie Wrightson a semejanza de las viejas películas de terror de Universal Studios o Hammer Productions[1] , *Swamp Thing* (que en España se tradujo literalmente como La Cosa del Pantano), en un conjunto de arcos argumentales que más tarde se conocerían colectivamente con el nombre de *Saga of the Swamp Thing*.

Si consideramos el paso de testigo de los guiones de *Swamp Thing* al británico Alan Moore como una primera prueba para alcanzar la mayoría de edad, algo así como los 18 años en Estados Unidos (es decir, puedes ir a la cárcel pero no beber alcohol), el cómic estadounidense se sacó el carnet de conducir (pongamos unos 16 años, más o menos, cuando comienza la rebeldía en la mayoría de adolescentes tardíos) con personajes de distintas editoriales que fueron quebrando, fusionándose o cerrando para, al final, pasar a ser propiedad de la poderosísima DC Comics (no en vano, ahora, es filial de Time Warner Company con el nombre "cambiado" a DC Entertainment). Así, los personajes que muy posteriormente Alan Moore remedó (pues él y Dave Gibbons querían usar los originales en su propio supergrupo [2]) por problemas legales y editoriales dentro de las mismas oficinas de los editores de DC, para su celebérrima y, ahora, mediática serie *Watchmen* [3], habían pertenecido antes a Charlton Comics. Captain Atom, Blue Beetle, Thunderbolt, Nightshade, Peacemaker y, sobretodo, The Question, fueron personajes que utilizaban su poder como vigilantes enmascarados ocupándose de los criminales de manera bastante expeditiva (recordemos que, salvo Blue Beetle, todos estos superhéroes fueron creados y desarrollados en plena Guerra Fría [4]).

La semilla para el antihéroe había sido plantada.

EL HORROR DE LA AMÉRICA PROFUNDA REINVENTADO POR UN BRITÁNICO

La Cosa del Pantano fue creada por el ingenio de Len Wein y el arte del maestro del horror Bernie Wrightson en julio de 1971, en el número 92 de *House of Secrets* y con el nombre de Alex Olsen (en un juego de palabras que claramente homenajeba al poeta norteamericano Alix Olson). La Cosa del Pantano fue, un año más tarde (*Swamp Thing* #1; noviembre, 1972), adaptada a la continuidad regular del universo DC en la figura de Alec Holland. Como un simple hombre transformado y deformado, un monstruo que la sociedad rehúye y a quien la justicia (encarnada por el agente del FBI y antiguo amigo de Alec, Mathew Cable) atribuye el asesinato del mismo Holland (la sociedad culpa a sus monstruos, esta vez, verdes y grotescos). La Cosa del Pantano huye de un mundo que lo teme por su deformidad, mientras intenta proteger su ciénaga de cuantos seres (mortales o sobrenaturales) acudan con el ánimo equivocado al oscuro, y a la vez románticamente decadente, estado de Luisiana. Poco a poco, la serie fue decayendo hasta desaparecer entre los títulos editoriales de DC que ya no se vendían.

El director de cine Wes Craven, en 1982, realizó su film basado en el personaje, *Swamp Thing* [5], de considerable éxito, por lo que Wein, ahora editor en la compañía, decidió revivir al viejo personaje en una adaptación de la película seguido de una continuación de la misma (emulando, de nuevo, al cine). Tras las ventas conseguidas, Wein se animó y resolvió crear el segundo volumen de La Cosa del Pantano, otorgando los guiones a un poco esforzado Martin Pasko, cuyo trabajo con el personaje no terminó de cuajar del todo.

Los números 1 y 11 de la revista *WARRIOR* (Quality Communications 1982), donde escribía Moore y donde nacieron *V for Vendetta* y *Marvelman (Miracleman)*

Admirador de las cabeceras británicas *Dr. Who, Warrior*[6], de IPC, y de la revista *2000 AD*, Len Wein confió su creación al guionista británico oriundo de Northampton, Alan Moore, cuando llevaban más de una veintena de números ya publicados. A su llegada al cargo de editora, Karen Berger (futura y auténtica artífice de

la creación del sello VERTIGO, como veremos más adelante), otorgó plena libertad creativa al británico que, tras un número en el que cerraba argumentos dejados en el aire por Pasko (*Swamp Thing. Loose Ends*), comenzó una larga y exitosa continuación cuyos arcos argumentales (como los afamados "American Gothic" y "The Anatomy Lesson") serían conocidos en su conjunto como *Saga of the Swamp Thing.* Por cierto, que aquí fue donde nació el personaje que se convertiría en la puta de lanza de la futura línea editorial, el ácido mago posmoderno John Constantine. *Saga of the Swamp Thing* se convirtió en el primer *comic book* del *mainstream* americano en el que se trabajaba aparte de las normas impuestas por la Comics Code Authority para publicar directamente material dirigido a lectores maduros. Podemos considerar *Swamp Thing* una suerte de analogía de los prejuicios sufridos por las minorías, el desprecio por lo diferente, encarnado aquí en La Cosa del Pantano, como si de un moderno Frankenstein se tratara.

El cómic comercial, el de las grandes editoriales (*major*, las llaman ellos), había alcanzado la mayoría de edad.

KAREN BERGER Y LA INVASIÓN DE LETRAS BRITÁNICAS

Hacia 1987, Karen Berger conoció en un viaje en busca de talentos a otro británico (más joven que Alan Moore, de quien aprendió el oficio) cuya visión oscurantista y retorcidamente mágica de narrar llamó poderosamente la atención de la editora. El inglés Neil Gaiman entró en DC Comics con una oscura serie emparentada levemente con el espíritu elemental y "verde" que había planificado Moore en su *Swamp Thing*: la serie limitada *Black Orchid* (1988), que Gaiman realizó junto a Dave McKean y donde se entrelazaban las vidas de algunos de los seres "vegetales" del universo DC[7]. Pudo ser la primera serie con vistas a convertirse en primer ladrillo de VERTIGO aunque acabó al poco, y no regresó hasta 1993.

Sebastian O.

En 1988, Berger animó al joven Gaiman a crear lo que le dictase su inspiración. Sus palabras, según la propia Berger, fueron «We'd like a new Sandman. Keep the name. But the rest is up to you (Nos gustaría un nuevo Sandman. Toma su nombre. Pero el resto es todo tuyo)» [8] . De ahí salieron los 75 números (1988-96) de la serie regular y limitada *The Sandman,* limitada porque la condición que puso Neil Gaiman fue que nunca se continuase la serie que había creado llegados al número 75, aunque, como veremos más adelante, DC buscó la manera de sortear esta "promesa". Y la encontró. Tras la presión que recibió por dejar que otros pudieran explotar las posibilidades del personaje, Alan Moore cedió al mago nacido entre las páginas de La Cosa del Pantano, John Constantine, al guionista británico, también de Northampton, Jamie Delano para que, en 1988 (al mismo tiempo que *The Sandman*), protagonizara el primer número de Hellblazer (serie que aún hoy se publica).

Después de Gaiman y Delano, Karen Berger reclutó a otros británicos y les dio la libertad creativa que necesitaban para crear las historias de auténtico horror que hoy son ya clásicos. Estos fueron Peter Milligan y Grant Morrison.

Peter Milligan creó *Shade, the Changing Man* (1990-96) además de una de las dos series que abrieron desde el #1 el sello VERTIGO, *The Enigma* (VERTIGO, marzo 1993), y Grant Morrison escribió los primeros 26 números de *Animal Man* (1988-1990) y cogió el testigo de *Doom Patrol* (números del 19 al 63, 1989-92), además

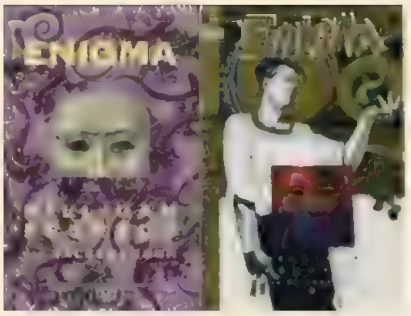
de crear más adelante el título *Sebastian O* (VERTIGO, mayo 1993).

TOUCHMARK COMICS. EL HORROR NO ES PARA DISNEY

A principios de la década de los noventa, Disney tenía en mente una línea editorial de cómics para lectores adultos, pero la compañía sufrió una "implosión económica" en el año 1991[9] . El sello iba a denominarse Touchmark Comics, pero murió antes de nacer. Las expectativas de unas series que iban a ser comisionadas por DC Comics (el proyecto fue una propuesta del editor Art Young) para su adquisición y explotación por parte de la productora americana, se deshicieron como humo y el proyecto fue abandonado. Las series en cuestión fueron la de temática *steampunk* titulada *Sebastian O* (Grant Morrison y Steve Yeowell), la poco estereotipada historia de superhéroes *Enigma* (de Peter Milligan y Duncan Fegredo) y el casi desconocido título *Mercy* (J.M. DeMatteis y Paul Johnsons).

Karen Berger, amante del horror como género y de lo sobrenatural en los cómics, seguía dándole vueltas en su cabeza a una idea que poco a poco iba tomando forma. Se hizo con estos títulos que Disney no pudo editar finalmente para esa hipotética Touchmark Comics y planificó su publicación para la idea que estaba a punto de convertirse en realidad.

1993. NACE VERTIGO

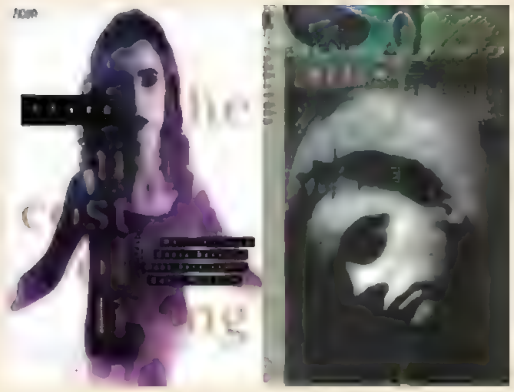


Recopilatorio y número 1 de *Enigma* (Milligan y Fegredo)

Con un buen surtido de series que ya estaban siendo editadas por DC Comics (*Swamp Thing, Hellblazer, Doom Patrol, Animal Man, The Sandman, Shade*) y los títulos que fueron aprovechados gracias al problema de Disney para lanzar Touchmark, así como añadiendo nuevas cabeceras creadas a propósito, Berger creó el sello editorial que redefinió el horror durante la década de los noventa con series ya en circulación desde hacía algunos años[10] y otras creadas o adquiridas para la ocasión, dando el pistoletazo de salida a la nueva línea en enero de 1993[11]. Junto a los citados títulos salió a la venta el primer número de una serie enteramente creada para VERTIGO: *Death: the High Cost of Living* (con guión de Gaiman y arte de Chris Bachallo y Mark Buckingham), que tuvo tres números aparecidos entre marzo y mayo de 1993, donde asistíamos al día que debe pasar La Muerte entre los vivos cada cierto número de años. A este título le siguió *The Enigma*, de Peter Milligan, una extraña y atípica historia de superhéroes y aficionados. Ambas cabeceras, así como las colecciones que ya tenían continuidad pero que acabó editando VERTIGO, salieron a la luz con una característica banda en la parte izquierda de la portada (excepto *Death: the High Cost of Living*, que tuvo doble edición con portada alternativa), lo que las diferenciaba de los demás *comic books* de DC, amén del consabido logo de VERTIGO y el obligado lema "for mature readers" (*Swamp Thing* se había deshecho del Comics Code, pero éste aún tenía mucho poder).

Las colecciones que ya estaban en marcha, aunque siguieron con su numeración, se empezaron a considerar como el volumen 2 de las mismas. Poco a poco, Karen Berger fue logrando que el sello fuera cada vez más conocido y La cosa del Pantano, John Constantine, Morfeo o el reverendo Jesse Custer penetraron en el imaginario de una sociedad... O de dos, puesto que el atractivo de tantos guionistas

que creaban personajes británicos hizo que estas series se siguiesen con interés en el Reino Unido que, en plena década de los noventa, se encontraba inmersa en un descontento general y un vórtice de continuos cambios: una clase política conservadora, la guerra por el petróleo, la persistente Margaret Thatcher, la proliferación de las bandas callejeras, nuevas drogas, el SIDA como nueva pandemia... Los jóvenes buscaban alternativas a las capas y las mallas y en Vertigo encontraron héroes imperfectos que se equivocaban y mataban, que sangraban, que lloraban, que caían... y que también se levantaban. Y parece que caló. El mundo se había vuelto un lugar mucho más oscuro. Los cómics del momento debían reflejarlo. Y Karen Berger lo sabía.

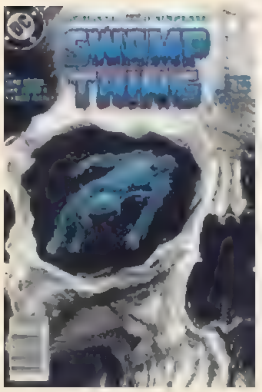


Death: The High Cost of Living, primer tebeo creado para VERTIGO.

A través del horror y la magia como elementos alienantes, VERTIGO mostraba la peor cara de la humanidad, pero también pequeños haces de esperanza. El sello apostó fuerte por una suerte de género temático que englobaba horror, magia, paisajes urbanos, antihéroes... algo así como un Realismo Arcano que entretejía con suma maestría el día a día en una urbe cosmopolita como Londres con demonios del inframundo, las carreteras de Texas con ángeles vengadores, o los pantanos de Luisiana con guardianes sobrenaturales de la tierra. Todo, en títulos que hoy están grabados a fuego en nuestra memoria y que se han convertido en clásicos de la historia del cómic.

Swamp Thing

El personaje creado por Len Wein y Bernie Wrightson cobró un nuevo significado entre las líneas de tinta del excéntrico Alan Moore. De monstruo a forma elemental, de hombre deforme a ente castigado anímicamente por la humanidad perdida, La Cosa del Pantano fue, como se ha dicho antes, una auténtica galería del mundo sobrenatural del universo DC. Se descubrió que todos los personajes "vegetales" de DC estaban interconectados (Alec Holland, la "Cosa", fue compañero de universidad de una joven Poison Ivy, la Hiedra Venenosa, enemiga del Hombre Murciélago; el villano Hombre Florónico encontraba la paz en esa fuerza elemental llamada "El Verde" ("The Green", en versión original); *Black Orchid* (renovada por Gaiman en su primera incursión en DC como guionista) pertenecía a este selecto grupo; asistimos al "Parlamento de los Árboles" en uno de los episodios más inquietantes de la saga, a través del cual se comunicaba "El Verde"... No sólo eso, la serie de Swamp Thing se convirtió en punto de encuentro de algunos de los personajes que coprotagonizaban títulos de VERTIGO, estableciéndose como una suerte de "nexo mágico" en el que cualquier personaje de índole mística podía hacer acto de presencia.



Swamp Thing 56

Hellblazer

Nacido en las páginas del *Swamp Thing* #37, en 1985, el sarcástico mago posmoderno John Constantine se convirtió rápidamente en el estandarte del sello VER-

TIGO. Creado por el místico guionista de Northampton, no cedió a que otros escritores lo tratasen hasta dos años después y hasta 1988 no salió a la venta el primer número de *John Constantine: HELLBLAZER*.

Portada del nº 63 de *Hellblazer*.

Azote del Infierno, hipnotizador, ilusionista, nigromante, demonólogo, archienemigo del ser del Inframundo Nergal, maestro de Tim Hunter (protagonista de *Books of Magic*), líder carismático de la mágica asociación con serie de homónimo título *Trenchcoat Brigade* y, ante todo, detective de lo oculto. Constantine destacó (y lo sigue haciendo) desde un principio por ser el símbolo de los tiempos que a los jóvenes de finales de los ochenta les había tocado vivir: Thatcher y Reagan habían sentado las bases del neoliberalismo, el escándalo Irangate, el desastre financiero internacional de 1987, el auge de los grupos de hard rock, dark pop y punk como AC/DC, Bon Jovi, Depeche Mode, Nirvana o Metallica... John Constantine no es ningún héroe al uso; despierta demonios y maldiciones, destruye universos, deja morir a amigos y amantes con tal de salvar un mundo que quizá estaría mejor sin él jugando a ser El Loco de la baraja del Tarot. El personaje es el auténtico antihéroe, salva el día, sí, pero a costa de cientos de vidas. Constantine es un defensor de "el fin justifica los medios". Al ceder al personaje, Alan Moore no sabía que quien guionizaría la primera etapa del mago sería un paisano de su lugar natal, Northampton, y que desarrollaría de manera impecable el carácter del mago más irónico del Reino Unido pues John Constantine, antiguo líder de la banda punk/rock Mucous Membrane, autor del "Desastre de Newcastle" (una de las más importantes referencias al pasado oscuro del personaje) y con un gran parecido al cantante Sting procedía de la ciudad que vio nacer a The Beatles: Liverpool. Actualmente es la única serie que sigue publicándose como serie regular.

The Sandman

Tres personajes han ostentado este nombre: un hortera con traje de colores chillones creado por Jack Kirby, Wesley Dodds y el que nos ocupa, Morfeo, Señor del Sueño y uno de los Eternos, seres supradivinos que controlan los aspectos abstractos intrínsecos a la realidad: la muerte, el deseo, el dolor, el destino... Este universo fue creado por Neil Gaiman, que se había ganado la confianza de Karen Berger, con su primera incursión en los cómics DC, el *mystery manBlack Orchid*. Gaiman creó un universo complejo, hermoso y terrorífico, de tintes lovecraftianos (en su producción onírica, no en el horror cósmico) y shakesperianos personajes. Un universo en sí mismo y en el que confluyeron compañeros "de vértigo" y que, aun con la cláusula establecida por Gaiman de no continuar con el título tras su marcha en el número 75 (repartidos desde 1989 hasta 1996), ha tenido su propio legado: las historias de su hermana Muerte (*High Cost of Living, The Time of your Life*), su hermano Destino

Death. The Time of your Life.

(*A Chronicles of Death Fortehold*), el mismísimo Diablo como el más carismático de cuantos personajes nacieron en la serie (*Sandman presents LUCIFER*) o una serie que exploraba los rincones del Reino de Morfeo y cuantos personajes vivían allí, *The Dreaming*, con apariciones de entrañables figuras como los hermanos Caín y Abel, el fiel bibliotecario Lucien, el cuervo Matthew (que no es otro que el agente del FBI Matthew Cable, amigo de Alec Holland, La Cosa del Pantano, y antiguo novio de la mujer de éste), entre otras[12]. Dave McKean, portadista estrella de VERTIGO, se esmeró especialmente en las cubiertas de esta cabecera.

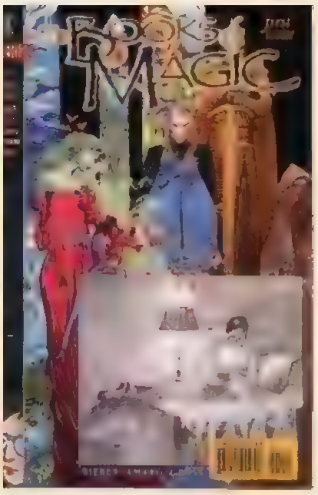
Portada del nº 56 de *Preacher*.

Preacher

Con 66 números, cinco especiales, y una miniserie de cuatro entregas, *Preacher* ha sido una de las cabeceras con mayor trayectoria de VERTIGO. Publicada desde 1995 hasta 2000, la serie de Garth Ennis y Steve Dillon surgió como la necesaria búsqueda de un título que supliera el hueco dejado por *The Sandman*. Y así fue. *Predicador*, como se tradujo en nuestro país, se convirtió en una de las series más seguidas de VERTIGO, sólo por detrás de *Hellblazer*. Las desternillantes aventuras de un reverendo texano armado con el poder de La Voz de Dios, Jesse Custer, que, acompañado por su ex novia Tulip y el que se convertirá en su mejor amigo, el vampiro irlandés y alcohólico Cassidy, buscan al Todopoderoso para que se ocupe de sus obligaciones y arregle toda el mal que ha permitido en el mundo. Los estereotipados símbolos de la América profunda (camionetas Chevrolet, cafés estilo americano, sombreros de vaqueros, endogamia sureña, banjos, coyotes, paletos confederados, un ángel de la guarda con siniestro parecido a John Wayne, un archienemigo llamado el Santo de los Asesinos con cuyas pistola asesinó al Ángel de la Muerte...) cobran una nueva dimensión cuando están escritos por un irlandés como Garth Ennis cuya imagen más real del Lejano Oeste pertenece a una película de John Ford.

Books of Magic

Antes de que se formara VERTIGO, DC Comics publicó una miniserie de 4 números titulada *Books of Magic* (1990), escrita por Gaiman y dibujada por John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess y Paul Johnson. En ella asistíamos a cómo el Constantine de *Hellblazer*, acompañado de otros tres personajes del mundo mágico de DC[13] y que se apodaban a sí mismos como La Brigada de la Gabardina[14], salía al encuentro de un niño de no más de 12 años cuyo destino es convertirse en el mayor mago de todos los tiempos. Cada uno de los cuatro miembros del grupito dan una enseñanza distinta al niño mago (que, dicen las malas lenguas, fue el modelo para crear al Harry Potter de la británica J.K. Rowling). El significado de la Magia, la historia teúrgica, el mundo de feérico de las hadas o el fin de los tiempos con la posibilidad de que el chico, Tim Hunter, se convierta en un destructor de mundos, el mago oscuro más poderoso que el universo haya conocido: Sir Timothy Hunter. En dicha serie limitada,



The Books of Magic, núm. 1 de la serie regular.

Tim conocía a lo más granado del llamado "*bergerverso*": Sandman, Muerte y sus hermanos Eternos, Titania y Oberón, la maga Zatanna, Merlín, un antepasado de Constantine o los Arcanos Mayores del Tarot, entre otros.

Tras el éxito cosechado por el título, Karen Berger se afanó por encontrar un guionista que diera la talla para emprender la tarea de convertir la obra de Gaiman en una serie regular. Al final, John Ney Rieber se hizo cargo de la misma y, cuando la dejó, cayó en manos de un más que bueno Peter Gross. Los 75 números de la serie regular de *Books of Magic* (1994-2000) se organizaron en varios volúmenes, cada uno con su propio subtítulo[15], en los que se analizaba de una manera más precisa aún que en *Hellblazer*, el mundo (o mundos) mágico que se entreteje por tantas colecciones de VERTIGO. Algunos años después de que la serie regular terminara, se inició una serie limitada basada en Los Libros de la Magia, *Books of Magick: Life during Wartime*[16].

Shade, 33

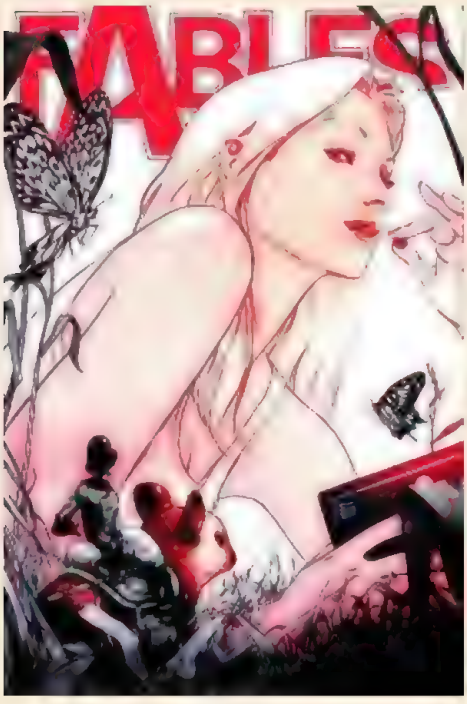
Otras series han contribuido al ampliar las fronteras del universo sobrenatural del sello VERTIGO (algunas son anteriores a la creación del mismo), con mayor o menos cantidad de mitologías propias, y con distinto grado de cohesión en dicho universo. *House of Secrets* (tercera serie, 1996-1999) jugaba con los temores de los adolescentes rebeldes que huyen de sus casas sintiéndose solos y desprotegidos y mezclando todo esto en la clásica casa encantada; *Doom Patrol* (volumen 3), *Animal Man* (etapa Morrison; 1988-1995) era la reinvención del superhéroe en figura terrorífica, en espíritu de vuelve de la muerte pero que no encuentra el camino; *Shade: the Changing Man* (la etapa de Peter Milligan, del 90 al 96, con un especial en 2003) o el melodrama con regusto a cine mudo *Sandman Mystery Theatre* son sólo algunos ejemplos. La moda gótica, grunge, trash... se vieron reflejadas en la mayoría de estas series como *House of Mystery*, *Witchcraft, Vamps*... utilizan el horror como estética, como moda, como elemento diferenciador y no sólo como fuerza de función catártica de nuestro subsonsciente.

EL SELLO DE LOS SELLOS. LOS MIL NOMBRES DE VERTIGO

Piranha Press y Paradox Press

Rebajando la aparente homogeneidad que VERTIGO mostraba con el horror, varios títulos entraron a formar parte en los años noventa (al comenzar el s. XXI, VERTIGO se abrió a la temática negra y policíaca con títulos como *100 Bullets*), principalmente provenientes de otras líneas editoriales que también habían pertenecido, con mayor o menor grado de duración y éxito, a DC Comics. Así, un sello editorial que se alejaba de la fantasía para contar historias cargadas de dramatismo y crudeza llamada Paradox Press, que tuvo una vida desde 1993 a 2001 (anteriormente, Piranha Press[17]), desapareció. Paradox sólo produjo un puñado de títulos en sus casi 10 años de recorrido, alejándose de las historias de superhéroes que producía DC y eliminando los elementos fantásticos que eran marca de la casa en VERTIGO. Así, sus dos títulos más conocidos, *A History of Violence* (1997), de John Wagner y Vince Locke; y *Road to Perdition* (1998), de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, fueron más tarde reimpresos por VERTIGO. Además, Scott McCloud publicó pajo el sello Paradox Press su obra *Understanding Comics*, uno de los referentes teóricos del medio a nivel mundial. Esta fue la "otra

La nueva versión de *Black Orchid* y de *Fables*.



cara" de VERTIGO; títulos donde el realismo primaba sobre otros temas.

Helix

Tres años después de la creación de VERTIGO y la remodelación de Piranha Press en Paradox Press, en DC se planeó una nueva línea editorial que se centrara en historias de ciencia ficción. Este nuevo sello se denominó Helix (anteriormente, en los primeros rastros de publicidad sobre series de la misma, se anunciaba como Matrix pero el film de los hermanos Wachowsky, *The Matrix*, obligó al cambio del nombre) y, tras más de una docena de títulos de varios números cada uno (hasta 60, como *Transmetropolitan*), Helix fue cerrado en sólo dos años (1996-1998). Luego, tres de sus mejores cabeceras fueron absorbidas por VERTIGO: los 60 números de periodismo *gonzo* al estilo *ciberpunk* de *Transmetropolitan* (Warren Ellis y Darick Robertson), el drama eclesiástico en cuatro entregas *Bloody Mary* y las cuatro de su continuación *Lady Liberty* (Garth Ennis y Carlos Ezquerra) o los 12 números del *Michael Moorcock's Multiverse* (dibujados por Walter Simonson, Mark Reeve y John Reedway). Éstas fueron las tres series que, tras el cierre de Helix, publicó VERTIGO a partir de principios del s. XXI, la primera como serie limitada y las dos últimas como libros. El cuarto título recuperado, *Sheva's War*, de Christopher Moeller, fue adquirido por Dark Horse para su reedición.

LOS HIJOS DEL HORROR HOY. HERENCIA Y LEGADO DEL HORROR EN EL S. XXI

Con la entrada de un nuevo editor, Axel Alonso, que prefería el género negro, lo policíaco, las historias de mafiosos macarras estereotipados al estilo de series como *The Sopranos* o videojuegos como *Grand Theft Auto*: coches, trajes italianos, armas y chicas malas. Las series de nuevo cuño fueron cambiando el registro y se desprendieron del horror: *100 Bullets*, *The Loosers, War Story*... eran el nuevo producto, apoyado por una industria cinematográfica que ofrecía más y más films de temática policíaca con protagonistas duros que volvían a los orígenes del cine negro de Humphrey Bogart pero adaptados a los nuevos tiempos, con violencia explícita y antihéroes de torva mirada (*El caso Slevin, La dalia negra*). Pero no el único. DC Comics creo Tangent, un sello ideado por Dan Jurgens, consistente en un conjunto de títulos de números únicos en los que se reconstruían versiones alternativas de personajes de DC en un mundo pa-

ralelo[18]. Así, aunque había un Superman o un Green Lantern, también encontramos las versiones alternativas de Black Orchid o la Doom Patrol, entre otros. En 2007, a Karen Berger se le propuso la creación de un subsello dentro de VERTIGO donde se editasen historias con similares temáticas pero dirigidas a chicas adolescentes. Este subsello, MINX, desapareció tan sólo un año después.

VERTIGO sigue hoy vivo, y con él, algunas de las mejores historietas de horror. A principios de siglo se pusieron en marcha dos proyectos, *The Flinch* (una antología de relatos breves enteramente dedicados al terror sobrenatural), y *Fables*, que aún hoy se sigue publicando, y que es una reinvención posmoderna, adulta, retorcida, cruel y con tintes *orwellianos* (recordemos el segundo volumen, "Rebelión en la granja") de los cuentos clásicos de Grimm, Andersen y tradicionales y con varios títulos derivados (*Jack of Fables*) y que constituye el auténtico "hijo" de *The Books of Magic*. Si el niño Tim Hunter ha crecido, ahora son los cuentos los que encapotan. Una cabecera a la que, muy probablemente, se le augura un halagüeño futuro. Y, por supuesto, la que siempre será la joya de la corona: *Hellblazer,* que ha pasado de largo los dos centenares y medio de números en su serie regular (obviemos especiales, *crossovers* y demás). Para un mago nacido en 1954, el personaje se conserva bien.

UN NUEVO HORROR

Nadie había vendido tan bien el horror como esa mujer llamada Karen Berger, que tuvo la visión de crear un sello enteramente con características sobrenaturales, las cuales se conjugaban con maestría con los elementos que rayaban en el naturalismo de nuestra realidad más acuciante. Si leemos a Spiderman, podemos observar la pulcritud de Manhattan, al acompañar a Constantine somos testigos de cada mancha en el suelo, cada pintada en los callejones, cada cristal roto y cada mendigo. Nos descubrió nuevos antihéroes para el nuevo siglo y héroes oscuros que, aunque matan, lo hacen por un bien mayor y porque el fin justifica los medios. No son los superhéroes amorales de los años 40 que mataban porque "debían hacerlo", sin un atisbo de duda; estos antihéroes sufren con cada muerte, se plantean cada decisión, se hunden en una botella de ginebra o cumplen condena en cárceles (físicas y místicas).

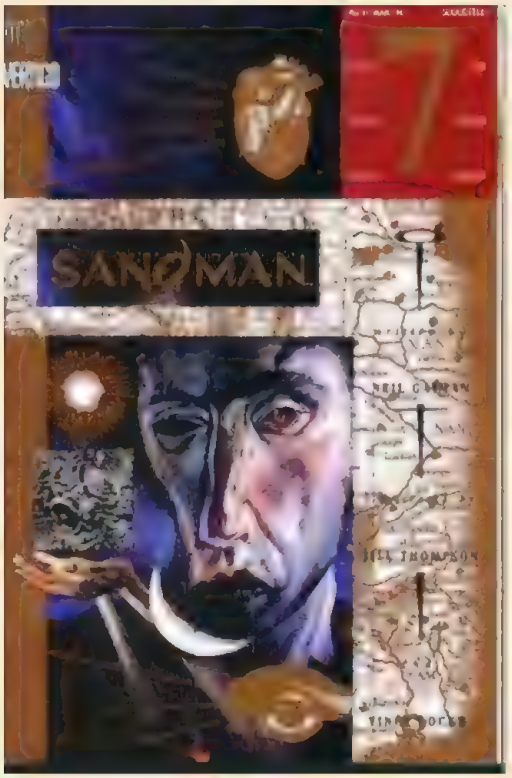
Pero no es este exagerado realismo estético, este naturalismo, lo que es digno del estudio que nos ocupa sino, más bien, el propio HORROR que se plasmó en los cómics de VERTIGO durante toda la década de los noventa y finales de los ochenta. Si nos ponemos en situación, la Guerra Fría entre EE UU y la URSS (que en 1988 habían firmado el Tratado de no Proliferación de Armas Nucleares) daba sus últimos coletazos a finales de los ochenta y, en noviembre de 1989, el símbolo del fin de la II Guerra Mundial, el Muro de Berlín, fue derribado por una sociedad que deseaba desatar unas cadenas ideológicas para dejar de vivir con miedos ya antiguos. El Reloj del Apocalipsis[**19**] (tan famoso entre la afición comiquera por su simbología en la serie de Moore y Gibbons, *Watchmen*) había retrocedido en 1991 (año del fin de la Guerra Fría) hasta los 17 minutos para la medianoche.

El miedo a una debacle nuclear, a un holocausto atómico, desaparecía paulatinamente. El terror real a la extinción, a otra guerra que asolase el mundo y horadase las esperanzas del hombre, iba siendo sustituido por una época de relativa estabilidad internacional para las potencias de Occidente. El miedo es algo necesario en el hombre, nos hace sentir vivos. Cuando el miedo real pasó, se volvió a buscar el miedo sobrenatural. Al igual que en la Inglaterra Victoriana, una época de paz dio algunos de los personajes fantásticos de la literatura romántica (Quatermain, Dracula, Fog, Savage...), la sociedad de entre 1985 y 1999 buscó las emo-

ciones y la manera de evadirse en modelos ya pasados hacía prácticamente un siglo. Esa estructura de historias que se habían dado en el fin de siglo: acción, investigación, exotismo, personajes con habilidades sobrenaturales... volvían a demandarse aunque, esta vez, con algunas diferencias.

El peligro nuclear quizá había pasado (al menos eso parecía), pero la gente fue consciente de las amenazas que moraban en la sombra de años venideros. Ya no había un desinhibido romanticismo, un galán inmortal y canónico que se estableciera como modelo a seguir, no eran tampoco los felices años veinte y el miedo al Apocalipsis quedaba en el imaginario de la gente. Es ahí donde entraron los personajes de los que hablábamos antes: antihéroes que no son modelos, protagonistas especiales, sí, pero muy humanos, con sus flaquezas, sus miedos y sus fracasos. Así, el personaje realista, de cínicos comentarios y esperanzas perdidas se inmiscuía en unos universos que no eran los suyos: magia, monstruos, fantasmas, vampiros... Al fin, un hombre ante el miedo a lo desconocido. Además, el cine de horror tuvo también su resurgimiento en los años noventa con *Bram Stoker's Dracula* (Francis ford Coppola, 1992), *Mary Shelley's Frankenstein* (Kenneth Branagh, 1994), *Interview with the Vampire* (dirigida por el británico Neil Jordan, 1994) o la película de regusto a Serie B *From Dawn till Dusk* (Robert Rodríguez, 1996). Dos años después conocíamos el horror asiático con *Ringu* (Hideo Nakata) y *Ju-On* (Takashi Shimizu). Estas películas habían llegado con unos años setenta y ochenta en los que se utilizaba lo sobrenatural como herramienta para el horror: *El Exorcista* (Friedkin/Batty, 1973) fue todo un fenómeno; *The Omen* (1976) y el miedo a la venida de un anticristo, *Poltergeist* (1982) o *Creepshow* (Stephen King/George Romero, 1987) fueron modelos a seguir por los filmes que vendrían. Lo sobrenatural estaba de moda en el cine. El cómic bebió de éste, y viceversa, en un atractivo matrimonio de conveniencia.

Para crear estas atmósferas que imperarían en la primera etapa de VERTIGO, orígenes cargados de oscurantismo, se tomaron distintos puntos de partida. Neil Gaiman, hombre estudiado y culto, con un soberbio gusto por la literatura decimonónica, aborda sus dos principales creaciones para la línea (*The Sandman* y *The Books of Magic*) de manera distinta.



Sandman 47

En *The Sandman* conforma su propia cosmogonía centrando el mundo, no en el individuo más nimio, sino en uno de los seres más poderosos de la creación: Morfeo, señor de los sueños. Aunque Gaiman absorbe cual romántico elementos exóticos de diferentes religiones y mitologías, los readapta a un panteón propio (Los Eternos) que personifican los abstractos que dominan la vida de todo ser pensante (Sueño, Muerte, Destino, Destrucción, Locura, Deseo, Dolor) y, a partir de ese epicentro, crea un vórtice inverso, un Caribdis que (lejos de tragarse a la tripulación de Odiseo) escupe toda una formación mitológica: un reino para cada Eterno, sirvientes (alguno de ellos extraídos de los anfitriones tradicionales, como Caín y Abel) y atributos físicos que actúan como nexos entre ellos. No sólo eso,

Gaiman toma uno de los grandes personajes del judeocristianismo y lo usa para sus propósitos: Lucifer se convierte en sustituto temporal para Sandman. Sandman, el arenero, es una figura tradicional de las culturas sajonas: un ser que vierte arena en los ojos de los niños para que no despierten. Con eso juega Gaiman. Admirador de Poe, el británico no realza nuestros miedos, sino que nos empequeñece a nosotros antes éstos. Volvemos a ser niños que tememos a la oscuridad, a la soledad, al silencio, a las pesadillas y al hombre del saco... y eso es Sandman. El hombre del saco cargado de pesadillas. Podríamos analizar cada símbolo de la saga (los cuervos de Sueño recuerdan a Odín, el Reino Onírico nos extrapola al *lovecraftiano* relato protagonizado por Kuranes[20], su hijo es el mítico Orfeo narrado por Ovidio[21]...) pero nos quedaríamos sin espacio.

En *The Books of Magic*, Gaiman (que sólo realizó el primer tomo de la saga) idea un mundo paralelo al nuestro, un mundo mágico, invisible, sólo observable por unos pocos elegidos. El llamado Libro 0, establece una narración lineal de lo que Sánchez-Escalonilla llama "Forja del Héroe[22]" y donde el protagonista, Tim Hunter pasa por todos los estadios necesarios para convertirse en mago: paso al mundo sobrenatural desde el mundano, conocimiento de la misión, entrenamiento con el sabio, pérdida del mismo, heridas y descenso a los infiernos, pruebas finales y renacimiento como héroe. En esta recreación de los estudios de V. Propp, Gaiman entremezcla elementos, de nuevo, infantiles: el Reino de las Hadas (Faerie), el miedo a crecer (Tim puede llegar a convertirse, y así se ve en un futuro, en el mago oscuro que doblegue a la raza humana), a perderse (como le ocurre al final de los tiempos) o que los padres no te crean (como le ocurre con el suyo).

Garth Ennis es un caso distinto. Irlandés que creció con las películas del oeste. Admirador de John Ford, John Wayne y Clint Eastwood; Ennis crea una serie con los ingredientes exactos para elaborar un rotundo éxito desde la primera página. El horror de Ennis es menos sobrenatural, más religioso, místico, enraizado en lo judeocristiano. Su protagonista es un reverendo que desafía los poderes que están sobre él. Ennis no duda en poner a la Iglesia como velado antagonista de la historia. Como un antecesor de *El código Da Vinci*, vemos sectas y ramas de la Iglesia Católica persiguiendo a los protagonistas; ángeles y serafines que, lejos de hacernos arrodillarnos con su voz de ultratumba, caen presa del alcohol, las drogas y otros males del mundo; sin ir más lejos, el fin de Custer es "obligar" a Dios a ocuparse de su creación.

VERTIGO se compone de decenas de series y títulos distintos y sería vano intentar analizar en este texto el papel del horror en cada uno de ellos pero no podemos pasar de largo sin hablar de John Constantine. *Hellblazer* es un manifiesto de todo lo que fue VERTIGO en los noventa. Constantine se las ve con demonios y ángeles, con hombres y monstruos; asistimos a ese gusto por lo exótico que comentábamos en personajes como el maestro vudú Papa Midnite; el descreimiento de Constantine, producto de su tiempo, de la política de su país, de la música... pertenece a esa generación post IIGM que quieren y necesitan creer en algo. Constantine, el azote del infierno, es un antropocentrista, se enfrenta al los mismísimos demonios (Lucifer existe, las sagas se relacionan entre sí, pero *Hellblazer* tiene mucho de Dante Alighieri: los círculos infernales, la justicia divina...). El joven que era todo locura durante la época de la movida de los ochenta, se transforma en el sarcástico y descreído John Constantine de los noventa (desastre de Newcastle aparte). Por *Hellblazer* pasaron (y pasan) símbolos cristianos, elementos cabalísticos, la hermenéutica y el orfismo. Es una amalgama de símbolos mágicos, místicos, religiosos, paganos y heréticos. Y parece no tener final.

Berger no sólo nos dio grandes series que han quedado para la posteridad como

auténticas obras maestras del cómic (y del género, sobre todo, del género), sino que descubrió nuevos y jóvenes talentos que nos han estado obsequiando desde entonces con obras que harán las delicias de todos los que lean sus páginas, ahora y después.

Y porque hubo un tiempo en el que el horror susurraba en la oscuridad con marcado acento británico.

Imagen tomada del primer tomo de *Winter's Edge*.

Notas

[1] *The Creature of the Black Lagoon* (Universal Pictures, 1954).
[2] Supergrupo que más tarde se hizo realidad con *L.A.W.* (DC Comics, 2009).
[3] No exactamente sólo a Charlton ya que, si bien todos estos personajes (Captain Atom, Thunderbolt, The Question, Blue Beetle, Peacemaker, Nightshade) concurrieron en algún momento en esta editorial, tenían procedencias diferentes. Así, mientras que Captain Atom fue creado por Gill y Ditko en *Space Adventures* #33 (Charlton Comics, Marzo 1960) y vendido posteriormente a DC Comics (como le ocurrió al violento The Question, aparecido por primera vez en *Blue Beetle* #1, en 1967, y creado también por Ditko); Blue Beetle apareció por vez primera en *Mystery Men Comics* #1 (Fox Feature Syndicate) en 1939 por Charles Nicholas Wojtkowski y, presuntamente, por Will Eisner (según Grand Comics Database), cedido en su número 12 (y hasta el #30) a Holyoke Publishing hasta que a mediados de los cincuenta, Fox Comics (Fox Feature Syndicate) vendió los derechos a Charlton y (con un interludio en el que fue aprovechado por AC Comics), tras el cierre de la misma, fueron adquiridos por DC Comics en 1983.
[4] Captain Atom fue el modelo que Moore y Gibbons utilizaron para crear al Dr. Manhattan de Watchmen, con un nombre de tintes tan apocalípticos como regusto tenía a la Era Atómica. El Proyecto Manhattan fue en el que desarrolló la bomba atómica.
[5] Y su secuela, *The Return of the Swamp Thing* (1989), de pésima calidad; amén de la serie de televisión de imagen real (1990-93) y la serie animada (1991).
[6] *Warrior* (Quality Communications, 1982-1985) fue una revista británica de historietas, fundada por Dez Skinn (editor de IPC y Marvel UK). Skinn buscaba la manera de acercar al público unas historias algo más largas que las frecuentes en revistas como *Doctor Who Magazine* o *Star Wars Weekly*. Dotó de plena libertad artística a sus autores (entre ellos, Alan Moore) para crear historias de corte más serio y dirigidas a un público más adulto. Moore comenzó a publicar entre sus páginas *The Bojeffries Saga* (una suerte de *Family Munster* de clase obrera), el controvertido *Marvelman/Miracleman* (un oscuro trasunto británico de Superman en una sociedad utópica) o la *orwelliana* distopía política *V for Vendetta*. Estas dos últimas quedaron inacabadas al cierre de *Warrior*, siendo continuadas por editoriales americanas. Skinn reunió a un considerable número de autores (entre los que destacaron John Bolton, Brian Bolland, Dave Gibbons, Alan Davis, Steve Dillon y el propio Alan Moore) y, en sólo tres años, la revista de Dez Skinn ganó 17 Eagle Awards (los premios más importantes de la industria historietística del Reino Unido).
[7] Swamp Thing, Floronic Man, Poison Ivy y, evidentemente, Black Orchid.
[8] GAIMAN, Neil. "The Origin of the Comic You Are Now Holding (What It Is and How It Came to Be"; aparecido en *The Sandman #4. (DC Comics; Abril, 1989.*
[9] En 1991, el sello de historietas Disney Comics obtuvo de sus productos (inexplicablemente) unas ventas tan pobres que casi tuvo que cerrar. Sólo continuaron publicándose *Walt Disney's Comics, Wat Disney's Stories, Uncle Scrooge y Donald Duck Adventures*.
[10] A esta altura se publicaban: *SwampThing* #129, *Hellblazer* #63, *The Sandman* #47, *Doom Patrol* #64, *Animal Man* #57 y *Shade, the Changing Man* #33.
[11] Aunque con fecha de créditos de marzo de 1993, puesto que en EE UU se coloca en los

cómics una fecha adelantada en el tiempo debido al sistema de distribución.

[12] Otras obras "subsidiarias" de The Sandman han sido *The Children's Crusade* (1993-1994), *Sandman Midnight Theatre* (1995), *Book of Dreams* (1996), algunas obras de los tres volúmenes anuales de *Winter's Edge* (1997, 1998, 1999), *The Sandman Presents* (1999-2004), *Dream Hunters* (1999), *Companion* (2000), *The Little Endless Storybook* (2001), *Lucifer* (2001-2006), *Endless Nights* (2003), el amerimanga *At Death's Door* (2003) y *The Lords of Luck / The Brave and the Bold: The Book of Destiny* (2007-2008).

[13] The Phantom Stranger, Dr. Occult y Mr. E.

[14] Trenchcoat Brigade (1999); nombre que homenajea el poema "The Charge of the Light Brigade" (1854), del barón Lord Alfred Tennyson, sobre la Batalla de Balaclava, en la Guerra de Crimea, y que reza: *Half a league, half a league,/Half a league onward,/All in the valley of Death/Rode the six hundred./'Forward, the Light Brigade!/Charge for the guns' he said:/Into the valley of Death/Rode the six hundred.*

[15] Los volúmenes, llamados "Libros" y numerados del 1 al 7 (con la miniserie como Libro 0) venían subtitulados: Bindings (1995), Summonings (1996), Reckonings (1997), Transformations (1998), Girl in the Box (1999), The Burning Girl (2000), Death after Death (2001).

[16] *Books of Magick: Life During Wartime* (2004-2005) se componía de 15 números en los que se narraba la historia de dos mundos, uno en continua Guerra entre los Criados (humanos) y los Nacidos (hadas), en un mundo controlado por los Nacidos pero en el que un grupo de ambos bandos desea construir un mundo mejor, entre ellos se encuentran las versiones alternativas de John Constantine y Zatanna, que aquí son generales, magos, espías y amantes; el otro mundo es un universo de bolsillo creado por una versión alternativa mucho más adulta de Tim Hunter, creada para huir de sus enemigos y abstraerse de la horrible realidad.

[17] De 1989 a 1993 se había llamado Piranha Press, con Mark Nevelow como editor y con una producción historietística más alternativa, intimista y alejada de fantasía, ciencia ficción y horror. La obra más conocida de este sello predecesor de Paradox Press fue *Why I hate Saturn* (Piranha Press, 1990), de Kyle Baker, más tarde recuperada por VERTIGO en una reedición en diciembre de 1998.

[18] Creada entre los años 2008 y 2009. Tras la serie *52*, este mundo se ha denominado Tierra-9 (anteriormente, Tierra-97).

[19] Construido en la Universidad de Chicago en los años cuarenta y símbolo del Boletín Científico de la misma desde entonces. Es un reloj simbólico, siempre unos minutos cerca de la medianoche, lo que representa la total destrucción de la Humanidad. El reloj avanza o se atrasa según evolucionen las acciones tomadas por los hombres, ya sean acercándolos a su absoluto e irreversible final, o lo contrario, respectivamente. Fue diseñado por Martyl Langsdorf, esposa del Dr. Alexander Langsdorf Jr., físico principal del Proyecto Manhattan (ver nota 4).

[20] Rey del mundo onírico según el relato "Celephaïs" por HP Lovecraft (*Rainbow magazine*, 1920)

[21] Publio OVIDIO Nasón. *Metamorphoseon* (8 aC).

[22] SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. guión de aventura y forja del héroe (Ariel, 2002).

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
RAFAEL RUIZ-DAVILA (2010): "VERTIGO Y EL HORROR EN LOS NOVENTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/vertigo_y_el_horror_en_los_noventa.html

EL RECRUDECIMIENTO DEL HORROR EN LOS NOVENTA. DE TRAGALDABAS A EYE GRAY (SEVILLA, 16-V-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Reseña de: EYE GRAY (PLANETA-DEAGOSTINI, 1998) 1

Notas: Reseña de dos obras de Corominas: Tragaldabas y Eye Gray. En la imagen, a la derecha: Fragmento de la portada de Tragaldabas, realizado en 2000 por Corominas: el monstruo es un psicópata, la víctima, una mujer.

EL RECRUDECIMIENTO DEL HORROR EN LOS NOVENTA. DE TRAGALDABAS A EYE GRAY.

Llegado el final del siglo XX, las manifestaciones en los medios de comunicación de cualquier fenómeno o género se habían elevado exponencialmente, sobre todo tras la consolidación de un sistema socioeconómico, el capitalista, que proponía una curva de crecimiento del bienestar fundamentada en la inversión y el gasto continuos, y que había convencido ya a la población de todo el mundo (China estaba a punto de desbloquear su comunismo rampante) de que Dios era único y se llamaba Dinero.

El horror evolucionó dentro de un sistema, pues, que confirió más importancia a la explotación que a la exploración, al menos por lo tocante al ámbito editorial y por lo que se refiere a ciertos mercados, como el estadounidense o el japonés, donde las cifras de ventas y las de tebeos impresos entre 1991 y 2000 se vieron multiplicadas varias veces, alcanzándose récords de ventas de números 1, éxitos insospechados en nuevos lanzamientos, y las primeras producciones cinematográficas basadas en cómic que generaron los dividendos con los que se pudieron ir saneando algunas empresas casi en quiebra (Marvel) o engrandecer otras que comenzaron ufanas y pequeñas (Image).

Precisamente en Image hallamos un paradigma de lo que fue esta década para cierto tipo de cómics, los de explotación de géneros. Fue Todd McFarlane quien aplicó la sentencia "Artists don't need writers" (los dibujantes no necesitan guionistas) para resumir una de las características de este periodo, en el que importaba menos lo *que* se contaba que *cómo* se contaba. El resultado fue un muestrario efectista que desembocó en varios fenómenos: la especulación sobre lanzamientos presuntamente espectaculares, que produjeron inflación; la proliferación de mercados anejos de gran auge (cartas y muñecos, sobre todo); la banalización de los temas y de los argumentos en general. Esto, por supuesto, fue bueno. Lo fue porque a la sombra de esta hinchazón de trivialidad generalizada pudieron emerger otros proyectos más serios, densos y trabajados, improbables sin el colchón

A Superman le mata un monstruo. Bajo estas líneas: Hellboy, un demonio que está de nuestra parte.

de beneficios paralelo. También sirvió para detectar dónde estaba la frontera de lo permisible en ciertos modelos editoriales, como el del *comic book* (del cual seguían nutriéndose muchos autores europeos, como los españoles, no lo olvidemos), que durante esta época exploró los límites de la violencia permisible, del nudismo y de la utilización de la mujer como objeto sexual, del lenguaje soez, de la amoralidad, de lo explícito en el crimen y del horror mismo. En EE UU, tomado como ejemplo por haber sido un mercado muy estudiado, puede afirmarse que en función de toda esta variedad y competitividad entre empresas por un pedazo del mercado (Marvel, DC, Image, Malibu, Tundra, Dark Horse, Valiant, etc.) pudieron medrar líneas como Vertigo, donde se narraban historias desde el infierno y el cinismo, pudieron nacer personajes como Lady Death, una suerte de demonio femenino con inmensos pechos, o surgir subsellos como Legend, donde destacó el demonio cazador de demonios Hellboy. El infierno como escenario en todos ellos. O el infierno como tema de fondo en muchos otros lanzamientos, o marcando sus transiciones o cambios de ritmo: los seres infernales o demoníacos se infiltraron en series de superhéroes (en Spider-Man, en las de mutantes, en *crossovers*), Superman cayó abatido por Doomsday (literalmente "Día del Juicio"), y personajes como *Hellblazer* lograron abrirse camino en los quioscos hasta llegar al cine incluso.

En Japón se produjo un fenómeno similar, allí con unas características singulares, en la explotación de cierto tipo de *seinen* en el que los demonios eran legión, lo cual se extendió por todo tipo de géneros (de *kodomo, shonen, shojo, hentai*, etc.) y terminó convirtiéndose más en un *modo* que en una fórmula genérica, dado que gran parte de los mangas y animes aparecidos desde finales de los noventa contuvieron elementos sobrenaturales asociados a demonios familiares o bien guerreras enfrentadas a seres infernales, forzadas por seres infernales o ayudantes de seres infernales. Sobre este particular no nos extenderemos aquí.

Lo interesante de este proceso, el documentado en Estados Unidos, es que llevó a los guionistas a profundizar en el alma de los personajes, reconstruyéndolos en muchos casos. Habiendo sido señalada la ruta ya por *Watchmen*, a nadie extrañó el lanzamiento de *Marvels*, planteamientos como los que se hacían en *Astro City*, o el reflote de panteones como *Kingdom Come*. No obstante, estos proyectos ya estaban sumidos en una curva decreciente de ventas, en la crisis que marcó la segunda mitad de la década en todo el mundo editorial y que provocó grandes cambios en las estructuras empresariales y en los tratamientos de los argumentos y hasta en los formatos. De hecho, si Alan Moore quiso publicar *From Hell* (otra llamada "desde el infierno") tuvo que resignarse a escribir *Spawn*.

Spawn, un ser infernal, y Angela, una muchacha poderosa pero semidesnuda.

Toda esta introducción nos sirve para comprender que en este periodo se experimentó tanto una florescencia de la industria de los cómics en ciertos mercados que dio alas a otros (en España, por ejemplo, afloraron varios intentos de sellos "independientes") como la posibilidad de experimentar con tratamientos en el límite de lo permisible hasta el momento, con dos ejes aparentemente obvios en los temas: la exploración sobre la culpa y el gusto por los movimientos apocalípticos. La culpa provenía del sentimiento general de inseguridad que se produjo en la sociedad occidental a finales del siglo XX, como han observado algunos historiadores (Eric Hobsbawn, A. Solzhenitsyn, M. Stürmer, por ejemplo), en la que los ideales se han desintegrado y el curso de los acontecimientos está dirigido por el mercado de valores y su utilización por unos pocos, con EE UU como potencia principal en este fin de fiesta. Estando la política al servicio del capital, las decisiones globales se toman en función del mercado y eso provoca por una parte un rechazo de las decisiones tomadas por los poderosos (por el fracaso demostrado de todos los programas de cohesión política) y, por el otro, una dependencia cada vez mayor del Estado, en el cual se confía a ciegas (con lo peligroso que esto resulta).

Viñeta de Violator, donde salvajismo y sentido del humor se dan la mano.

En el seno de este decaimiento de las ideas programáticas en el llamado primer mundo hallamos una de las razones para la pérdida de interés por las religiones tradicionales, y por lo tanto de la culpabilidad individual por razón de credo. Este desinterés lo supieron aprovechar los autores de cómics para experimentar con la transgresión (con "peros", no olvidemos que Jeanette Kahn censuró a Rich Veitch por llevar a Jesucristo al pantano de *Swamp Thing*) y hacer al Infierno coprotagonista de gran cantidad de historietas durante esta década. Las incursiones en lo profano de Neil Gaiman o Alan Moore parecían construidas como un rechazo a lo sagrado precisamente. El deambular infernal de *Hellblazer* constituye otro ejemplo, y la irreverencia de la serie *Preacher* puso la guinda a este pastel. Esta pérdida de valores llevó adherida una nueva mirada hacia el fiel de la balanza Bien-Mal, que fue precisamente el tema central de muchas grandes obras producidas durante este tiempo (desde la citada *From Hell* hasta el galardonado *Maus*). Gran parte de los enfoques, dentro del marco del horror, ahora hibridado con otros géneros, se dirigieron hacia ahí. De esta guisa, gran parte de las tetudas muchachas sobrenaturales o demoníacas aparecidas durante los noventa compitieron con demonios para marcar una nueva posición de lo femenino en la sociedad, pero también para afirmar que lo apolíneo

triunfaba sobre lo dionisíaco *por fuerza*. La serie *Spawn*, con un planteamiento de partida algo absurdo, venía a subrayar la idea de que el poder está en manos de los iracundos y que no siempre se gana la batalla por conservar la humanidad cuando se vive demasiado apegado al infierno. Esta creación de McFarlane, mascarón de proa del sello Image, puede servirnos para identificar las nuevas vías para producir miedo en el lector de cómics de los noventa:

- El *héroe* puede ser un brutal y expeditivo militar que se deja llevar por la ira.
- La *justicia* se extiende a la aplicación de castigos en extremo desproporcionados en aras de una "imposibilidad de actuar de otro modo".
- La *maldad* se representa con elegancia cuando es una sustancia ajena a lo humano (demonios atractivos) pero hace horrible al humano que la practica.
- El *crimen* se muestra sin tapujos en su cara más cruda, incluso la pederastia.
- La *mujer*, aunque con nuevos roles protagónicos, sigue siendo víctima, muchas veces sexual (la violación como punto de partida) o sexualizante (a través de la cosificación).

COROMINAS. EL MIEDO COMO CATARSIS.

En la España de los noventa el horror sufrió diferentes tratamientos, la mayor parte de ellos heredados de otras industrias y de otros géneros. Dibujantes como Miguel Ratera, Rafael Garrés, Javier Santonja o Enrique Corominas abundaron en los temas de horror clásico pero con una vuelta de tuerca en lo explícito, influidos en gran medida por los autores norteamericanos. Corominas o Santonja, fundamentalmente, por Wrightson; Frazetta y sus descendientes (Suydam, Bisley) estaban en gran medida en la obra de los otros dos citados (véanse *Hamramr* u *Hombres y Bestias*, respectivamente). Algunos que incursionaron en el género de refilón, como Paco Díaz o Antonio Vázquez, se dejaron inspirar por *hot artists* de superhéroes (*Creatures* o *Judas y Jezabel* permiten apreciarlo). Algún otro autor se dejó instilar por los mangas (por ejemplo, el José María Reyes de *Nacional 666*). De Felipe, en sus días grande del horror español de fin de siglo, mantuvo una ruta más personal, con un estilo más cercano a los maestros de la historieta europea pero trabajando sobre argumentos directamente inspirados por los grandes renovadores del cómic americano (Frank Miller, Alan Moore) y que reincidían en ese grupo de ideas expuestas: el ser humano, domado por el sistema finalmente, se siente culpable del dolor del mundo y muestra su miedo y extravagancia. "El sueño del capital produce monstruos" podría ser la sentencia que lo resume todo en su caso.

Todos los autores citados coincidieron en un aspecto: querían mostrar las raíces del miedo abiertamente, explícitamente. La figura del monstruo sólo se podía hacer más temible con la desmesura y por esa vía se condujeron Garrés o Ratera, por ejemplo. Santonja y Corominas acudieron a mostrar las entrañas del mal: la sevicia del hombre y, en paralelo, los intestinos de sus víctimas. Esta vuelta de tuerca en el género, la llamada *gore* por haber sido previamente explotada en un subgénero cinematográfico que parte de la propuesta de Hershell Gordon Lewis con *2000 Maniacs* muy bien aprovechada por George A. Romero y seguidores (como Fulci), en la muestra de lo visceral y la violencia, se impuso en los cómics de estos años que, si bien no aportaron demasiados elementos originales al propio género del horror, sí constituyeron un "atractivo" festival de vísceras al aire y heridas sin cicatrizar.

Esta corriente modal se extendió prontamente a otros medios. Lo explícito en referencia a la violencia encajaba perfectamente ya en la pronosticada por Román Gubern "pornografía letal" (en uno de los ensayos de *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, publicado por Akal en 1989, que luego rescató para *Patologías de la imagen*, en 2005) que incidía en el hecho de que tras superar las barreras morales que impedían la aceptación de la pornografía genital, la comúnmente conocida como pornografía, llegaba un nuevo modelo de imagen repudiable que poco a poco era admitida por una cultura que miraba el mundo con otros ojos. En efecto, admitiendo las tesis de Gubern, la imagen es siempre "inocente" y quien la hace conflictiva, blasfema y pornográfica son los humanos con su punto de vista. He aquí cómo se puede admitir la dimensión "artística" de productos muy alejados del buen gusto, como las obras del alemán Jörg Buttgereit, o paródicos del mismo, como los comienzos en el cine de Peter Jackson.

Dos portadas de tebeos de Mike Ratera y, bajo estas líneas, de Rafa Garrés y F. de Felipe.

La repulsa que produce el abuso, la tortura, la sangre y finalmente la muerte es tratada así, con ese fin estético, en la obra *Tragaldabas* del historietista e ilustrador vallisoletano Corominas. Este conjunto de historias publicadas a principios de los noventa sobre un maníaco que rapta a una mujer abiertamente contraria a las religiones y que la tortura hasta el extremo, hasta la demencia y la muerte, resulta interesante como punto de partida para un barajado de temas que el mismo autor redondea con su obra *Eye Gray*, resuelta con otro registro completamente distinto al final de los años noventa.

Tragaldabas fue una obra de Corominas que gráficamente arrancaba como débito a Wrightson. No sólo por su acabado con un tramado manual que rememoraba los grabados decimonónicos o por la elección de fuertes contrastes de luz, también por la disposición y el movimiento de personajes y, sobre todo, por sus expresiones de conmiseración o aprensión, muy características del autor de *Freak Show*. La deriva interna de la obra resultaba más que interesante. El estatismo que en principio planteaba con sus abigarradas composiciones fue derivando hacia una narración más dinámica en los últimos capítulos, donde se apreciaban otras fuentes de inspiración gráfica, entre las que podríamos destacar a Sienkiewicz o McKean, sobre todo el primero. Tal es así, que la penúltima página de la historia, construida para mostrar la trayectoria de una cabeza que cae mientras efectúa sus últimos pensamientos está muy alejada de los planteamientos gráficos, de composición y narrativos del Corominas que había iniciado esta obra en las páginas de *Creepy*.

Corominas ya había demostrado interés por el tema de la religión y la violencia que lleva asociada en la historieta "Salvación", la primera que publicó en Creepy, donde se narraba la sumisión de la plebe ante el representante de una religión y

cómo era desbancado por otro iluminado violentamente. También hacía llamadas a la religión en su historieta "Cada pequeña cosa que ella hace es mágica", en la que usó una estructura de página similar a la de "Salvación". En *Tragaldabas*, aparte de que vuelve a usar composiciones alusivas a sus obras primeras, organiza el relato como un conjunto de historietas engarzadas que le va refiriendo el torturador a la secuestrada, todas ellas para ejemplificar diferentes "pecados". Una vez llegados a este punto, podemos detenernos a aislar los temas que interesan a este autor, que en *Tragaldabas* parecen ser:

- Mostrar el mal, el crimen y la truculencia, al desnudo.
- Exacerbar lo grotesco, y no sólo lo visceral, también lo grotesco moral.
- Utilizar la religión para transgredir y formular una parábola sobre el dolor y la culpa.

Primeras páginas de Tragaldabas, con encuadres y personajes típicos de Wrightson.

Dos páginas de *Tragaldabas*, donde se muestran los límites del dolor de la víctima, sobre su cuerpo, con el cuerpo de otros.

Es conveniente detenerse sobre los protagonistas de la obra: el maníaco o psicó-

pata homicida, esa figura elevada a la categoría de mito a través de los medios para el entretenimiento durante este fin de siglo, y la mujer. No es casual que los mismos tipos de personaje estén en la obra producida por este autor apenas una década más tarde, *Eye Gray* (para la línea Laberinto de Planeta-DeAgostini, en diciembre de 1998, también desarrollada como autor completo), en la que un psicópata asesino practica una pederastia atroz sobre niñas y es perseguido por una mujer policía con ayuda de un individuo con poderes extrahumanos. Tanto en *Tragaldabas* como *Eye Gray* el gozne hacia el miedo se articula a través del crimen, en el primer libro con un secuestrador demente que va torturando a una mujer atractiva, y en la segunda obra con un asesino de niñas antropófago que no sólo corta en pedazos a la otra protagonista del relato, la niña muerta, también la viola y se la desayuna. La policía de *Eye Gray*, Anne, adopta en realidad un papel secundario, de mera observadora, presuntamente con intención de desarrollarla en otras entregas de la obra (*Tragaldabas* es una obra obviamente conclusa, *Eye Gray* parece haberse construido como inicio de una serie, que hubiera encajado muy bien en el "universo" Vertigo, por añadidura).

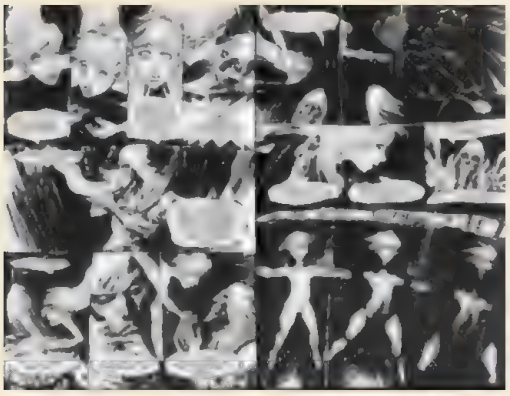
Cuatro páginas de la parte final de Tragaldabas en las que se aprecia el cambio de estilo del autor, hacia uno más influido por otros autores. Sobre todo se aprecia en la composición de la doble página final.

Eye Gray nos permite plantear una turbadora idea: la crudeza gráfica, ese paquete de imágenes conflictivas, blasfemas o pornográficas de las que hablaba Gubern, es más posible en el medio historieta que en otros medios. En literatura pueden describirse crímenes atroces, y en cine puede mostrarse un río de sangre, pero en el cómic se puede, además, ofrecer plasmaciones gráficas del horror que no son permisibles o aceptables en otros medios. Por ejemplo: la imagen de una niña de 7 u 8 años desnuda y cortada en pedazos, sangrando por su abdomen, o siendo violada mientras sus intestinos humean es admisible como dibujo pero no como imagen en movimiento. He aquí un detalle de interés para el desarrollo del género que, por supuesto, sería aprovechado con alborozo por ciertos autores que trabajaron sobre obras de terror u horror pornográfico como Raúlo (*Elisabeth Bathory, Aguas calientes*).

Por más que la historieta permite estas posibilidades, las de la extralimitación, la línea del horror quedaba, en la obra de Corominas y en muchas otras del periodo, desdibujada si el interés se resumía a mostrar lo violento y lo criminal. En *Tragaldabas* es obvio que hay elementos de terror sobrenatural, sobre todo en las historias que le cuenta el secuestrador a su víctima apóstata. En *Eye Gray*, lo sobrenatural está representado por el individuo que da título a la obra, procedente del Egipto faraónico y con poderes sobrenaturales capaces de conducir a la mente humana a un pozo de dolor sin fondo. Mas, no era el tejido fantástico lo que quería mostrar el autor o lo que podría apetecer al lector, es el morbo. En ambas obras se mostraba el mal, se exageraba lo feísta, con un grafismo abigarrado y

barroco en *Tragaldabas*, con uno más expresionista y sucio (rayado, distorsionado, manchado) en *Eye Gray*. Lo más interesante es que Corominas, a través de esta evolución plástica también nos mostraba la leve transformación de un género en el que se ha pasado de representar los miedos ancestrales con monstruos fantásticos a aislar el horror que emana del alma humana con los peores ejemplos de su especie. Este caldo de cultivo propició la vuelta a estéticas del *pulp* y a sus personajes: los detectives de lo oculto procedían de aquellas novelitas baratas de principios del siglo XX, pero si entonces pelearon con sus puños contra representantes humanos del mal, ahora luchaban con armas sobrenaturales contra el mal que anidaba en el propio hombre.

Varias páginas de Eye Gray. En las primeras se muestra al asesino monstruoso, antropófago y pederasta. Abajo aparece la niña asesinada, desnuda y troceada, pero libre...



otros miedos también) que no tenemos perspectiva suficiente para analizar hoy. Baste señalar la calidad de estos dos trabajos, tanto temática como gráficamente, de un autor que no produjo apenas más obra de historieta y dedicó todos sus esfuerzos en una carrera como ilustrador en la que ha cuidado más las texturas que las turbaciones.

Un duro sacrificio, posiblemente, también para él.

A través de estos postulados, Corominas hacía su particular reflexión sobre asuntos de su interés, como el hecho de la inmortalidad (la secuestrada por Tragaldabas comprende que la mejor forma de acabar con el dolor es prometerle la "inmortalidad" en los medios a su torturador; Eye Gray representa un ente inmortal) y del sacrificio a través del dolor. Resulta enormemente interesante, en este sentido, el final "justo" de ambas obras. Ambos villanos acaban capturados, pero ni el secuestrado ni el pederasta reciben el castigo "que merecen": la muerte. Al contrario, la muerte es en el primero de los casos utilizada como fuga, como lenitivo, y en *Eye Gray* el agresor queda convertido en un ser catatónico (libre de toda culpa además) y la niña asesinada se libera de sus miedos tras asumir que de la muerte no se vuelve.

Obviamente, hubo muchas más obras durante los años noventa que podrían servirnos para analizar las derivas del horror, y les seguirían otras en el siglo naciente (con otras fobias globales, y

Eye Gray castiga a la bestia con un paso por el purgatorio para dejarlo catatónico y exonerado.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL HORROR BIEN ENTENDIDO. ENTREVISTA A COROMINAS

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "EL RECRUDECIMIENTO DEL HORROR EN LOS NOVENTA. DE TRAGALDABAS A EYE GRAY" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_recrudecimiento_del_horror_en_los_noventa_de_tragaldabas_a_eye_gray.html

HELLBOY O LA HISTORIA INTERMINABLE DE LA MANO DERECHA DEL DESTINO (SEVILLA, 18-V-2010)

Autor: ANTONIO SANTOS
De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 17

Notas: Texto en el que se revisa gran parte de la trayectoria de este personaje. A la derecha, fragmento de la portada para el libro LA MANO DERECHA DEL DESTINO.

HELLBOY o la historia interminable de la mano derecha del destino

Una sombrosa criatura roja y simiesca, Hellboy (alias humano de ANNUNG UN RAMA), porta un apabullante destino en su antebrazo derecho pétreo. Su vida es una lucha contra las criaturas que le obligan a cumplir este fatal designio, así como pugna por construirse una identidad al margen de lo que se supone que él debe ser. Acabará descubriendo que tiene enemigos a ambos lados de la frontera, negándole la posibilidad de conseguir aun un mínimo santuario.

El primer Hellboy.

UNA HISTORIA ESCALOFRIANTE

«Por debajo de los terrores más superficiales y banales, descubrieron nuevos mundos –viejísimos mundos- de caos y horror. (…) los cuentos de miedo –sus más fieles seguidores- ahondaron su campo de acción. Más allá del simple muerto o el castillo medieval, retrocedieron a épocas primitivas, prehistóricas, prehumanas, a épocas de oscuridad primigenia…»
RAFAEL LLOPIS, en la introducción a *LOS MITOS DE CTHULHU*, ALIANZA ED.

De aquella supernova "gloriosa" de comienzos de los 1990 surgieron, muchos de ustedes saben, convulsivos creadores, contorsionadas obras y malabaristas personajes de los cuales alguna vez hemos comentado algo. Estamos hablando de la explosión que originó las potentes 'independientes' que se iban a merendar pero que tal que así a las *majors*, encarnadas en las arquetípicas MARVEL y DC COMICS. Rugía anarquía el león TODD MCFARLANE y le replicaba, *dionisíaco*, FRANK MILLER denunciando la explotación de la industria a la que aquella hidra bicéfala sometía a los autores de cómic. Y lo hacían con causa justificada; algún día habría que enunciar las canalladas que el *sacro* STAN LEE (por citar uno) cometió con autores como JACK KIRBY para comprender, en toda su desnudez, la importancia de esta rebelión. Así, nos llenaron las estanterías de (atención) no relatos innovadores y fabulosos, al estilo como el Dios Demonio ALAN MOORE entendía que debía 'evolucionar' la historieta (sentando él unas inquietantes bases, no el departamento de emulación de argumentos foscos y tortuosos, imitados hasta la náusea y el estrago, que vino

a continuación), sino de clones, réplicas y *sad copies* de unos estándares gráficos añejos. Por suerte, el lector redujo al absurdo a estos "bastardos" sumergiéndolos en la brea de la extinción. Ahí vimos que el león no es tan fiero como lo pintan, y que una buena iniciativa, destinada a dignificar una labor en muchos cosas muy mal pagada, quedó convertida en una pataleta, una rabieta, y lo que es peor, que era siguiendo un impulso pueril.

Hubo un tiempo en que *SPAWN* y *SUPREME* amenazaron los ancestrales reinados de *BATMAN* y *SUPERMAN*, y fue una época que no deberíamos olvidar a la ligera. Hoy podemos pensar que ¿cuándo, cómo, semejantes copias podrían arrollar a sus "mayores"? Pues fácil: lo harían en un mundo disfuncional saturado de internet veloz y FACEBOOKS superficiales. Actualmente contemplamos cómo yacen sus "esqueletos" en el légamo de lo fracasado. Pero debemos pensar que podrían resucitar, salpicándolo todo con su estática otra vez.

Hellboy, en la hora bruja, tranquilo contra el mal.

No obstante, aparecieron también unos pocos personajes que, sin gran fanfarria o espectaculares promociones *holográficas* en portada, se han asentado en el Parnaso de la Historia de la Historieta, iconos que pueden tutear a los *Primigenios*. Uno de ellos es *Hellboy*, de entrada tan enigmático y equívoco como peregrino. Nada permitía intuir, en aquella miniserie de cuatro números de 1993, *SEMILLA DE DESTRUCCIÓN*, el potencial que germinaría de ella. De esa pequeña "nada", el personaje ha llegado a tener ya su segunda película y, al menos, dos novelas, en tanto que aquél tragasables elevado al bastión de la revolución, alias *Spawn*, es carroña en los cajones de saldos (con suerte) de las tiendas de tebeos, si acaso no está olvidado del todo/completamente.

Hellboy, por otra parte, no es un triunfador completo: un amplio delta de lectores lo encuentran leeeento, cansino, estático, desmayado en los segmentos de sus muchas viñetas negras. Ciertamente no es un personaje dinámico en su serie (aunque actúa rápido y contundente cuando debe); observa pausado desde la opaca floresta cómo sucesos anormales supuran de la niebla o del humus para adueñarse insidiosos de algún alma humana, torturándola con rica variedad de aflicciones. *Hellboy* no es un "escopetado" en plan, no sé, CAPTAIN AMERICA, bravo nazi de la democracia, que agrede al Mal escudo en ristre, muy seguro de quién es el malo y cómo debe tundirlo, saltimbanqui que salta desde los balcones sobre una turba de villanos torpes y estereotipados, vocingleros. Hellboy, tranquilo-tranquilo, aún no es la hora bruja, se fuma un par de cigarrillos y vigila. Calma. Pertenece a la tradición del protagonista de la mejor novela negra (JOE GORES, RICHARD STARK), mirando mucho, pensando a continuación qué hacer, actuando cuando debe. Y cuando surge de debajo de una losa el espectro inquieto al cual debe neutralizar, lo hace como mejor puede... o sabe. Si no con un amuleto, a tiros, o a puñetazos.

Al contrario de la pléyade de uniformados bizarros que pudiéramos citar, Hellboy sangra y le duele cuando le atizan; pierde harapos de carne y sale volando de un extremo al otro de la habitación, conmocionándose a resultas del impacto. Suerte tiene de ser ignífugo y antibalas. Yace en un charco de su sangre en tanto la Amenaza se cierne de él, gravitando un poco teatral, sin estridencias, aunque re-

cita siniestras palabras y conjura extrañas imágenes; le revela su singular sino, del que él abomina, y que no cesará de acosarlo en estos últimos años, tendiéndole todo tipo de celadas para que cumpla su pavoroso designio, antiguo, esperado y largo tiempo temido.

A Hellboy le zarandean.

No, *Hellboy* no es la usual serie de acción, un poco loca. Él es como el RICK DECKARD de *BLADE RUNNER* (RIDLEY SCOTT), paseando su abrigo por los escenarios decadentes de un viejo castillo encantado que, en realidad, sepulta, o disimula, unas ruinas colosales de un culto anterior al Hombre (una comidilla sutil para quienes creen en esas cosas, además de en las Grandes Extinciones Inminentes), altares de cuando éramos algo balbuciente casi aún encaramados a los árboles de la sabana. Hellboy (Annung Un Rama) procede de esos tiempos, mas lo ignora. La vieja piedra le recuerda, grosso modo, su linaje, en tanto él caza al "replicante" de turno por el siniestro lugar.

MIKE MIGNOLA, el cocreador de *Hellboy* (porque el alma y el aparejo serán suyos, SÍ, pero algunas de las partículas del personaje vienen de JOHN BYRNE), que desde la humildad de unos inciertos inicios se ha convertido en autor a imitar, pese, o a propósito de, su escueta y directa línea gráfica, ampliamente descriptiva, "recoge" el "guante caído" de la mano de H.P. LOVECRAFT y, sin llegar a aturdir, dibuja antiguos templos / fortaleza donde increíbles ritos se consumaban a deidades indescriptibles, físicas, inmediatas, palpables. Carecían de la estética helénica o la rudeza asgardiana. Estaban más cerca del tótem de las "culturas primitivas" y no conocían la compasión; dioses caníbales, exigían sangre y adoración sin sentirse obligados a conceder mercedes. Esto va viendo Hellboy mientras el desquiciado pero no menos siniestro y peligroso RASPUTÍN (una suerte de LÁZARO infernal) lo llama desde la penumbra

dándole un dato crucial, luego, para su vida. "Hellboy" es un nombre para la pantomima. (Los nombres tienen cierto poder, y también Mignola lo comprende.) Llamándole así, los Hombres lo aceptan, *lo* amaestran, dejan de temerle. Por Rasputín sabe que él es Annung Un Rama, príncipe y caudillo de los Infiernos, un Grande de los Avernos y tertuliano ausente del Huerco, una personalidad que a Hellboy le produce escalofríos.

Su destino es liberar al Dragón (la clásica estampa del Diablo, por ende) para consumar el Milenio (que, en su iconografía, recibe otro nombre) y traer una nueva Era. Hemos de entender que Rasputín y su Dragón tratarán de reconstruir luego el mundo para ser adorados por sus nuevas gentes. Pero, en realidad, lo que parece es que pretenden devastar por el simple placer de verlo arder todo. Es sólo en el tomo de *EL GUSANO VENCEDOR* cuando nos enteramos de que hay un plan de "reurbanización" posterior a esta demolición.

Las primeras ediciones de *Hellboy* en España nos permitieron descubrira un héroe vagabundo por escenarios intemporales.

LA LLAMADA DE RASPUTÍN

Hay un atractivo en *Hellboy* que suele soslayarse: posee carácter, ego, personalidad. (En la primera película le endosaron unos chirriantes rasgos que no pegaban con él ni con cola.) Tiene tics y una impronta. Posee un humor sutil y algo avinagrado. También es un iconoclasta, y se burla tanto de sí (su sino) como de la nefasta fuerza que le tienta a precipitar el fin, empleando para eso unas pocas y mundanas palabras. Es sardónico. Cínico. Para su desventura, muchos personajes del cómic están tan atascados en el cliché de su apariencia que deben decir una grandiosidad como sea, así sea absurda o revienten en el empeño. Hellboy se calla. O barbota: «*¡Errrr!*», o masculla: «*¡Hijo de...!*» antes de que le desfiguren de un zarpazo o atraviese un muro.

¿Cómo va de puntería? Tirando.

Pero *Hellboy* tiene lastres: su concepción y la *comadrona* que lo trajo al mundo. Rasputín lo invocó de donde quiera que fuera como parte de uno de los 'proyectos sobrenaturales' del III Reich para girar la suerte de la II Guerra Mundial de nuevo a su favor. Cuando Mignola pilota la máquina de escribir (es un decir; planifica las historias abocetándolas), el engranaje nazis/ocultismo funciona. En cuanto es otro el alquimista, malo. (Prueba uno de la acusación: el *crossover BATMAN/Hellboy/STARMAN*. Debieron regalar protección de plomo con ese tebeo.)

Mignola, por otra parte, nos llama la atención sobre los nazis y el grado de delirio que podían demostrar. Hay que admitir que el nazismo fue un "proyecto de civilización" rumboso, porque ¿qué otro gobierno aunó bajo sus pabellones la ciencia ficción, el ocultismo y el genocidio, lustrándolo de manera que aun pareciera alianza idónea? Los nazis del dibujante de *IRONWOLF: LAS LLAMAS DE LA REVOLUCIÓN* no son sólo uniformes que gritan airados o paranoicos mesiánicos estilo RED SKULL u otra basura estereotipada que pulule por ahí. Son gente tenaz, combativa, llena de ingenio e inusitados recursos. Son más los nazis de verdad que de Hollywood. A éstos, más que el enemigo, los derrota la impaciencia. Rasputín, prometiendo una bomba atómica paranormal de empleo inmediato, embauca al III Reich para arrancar a Hellboy de su reino. El "inmortal" y estrafalario Rasputín planifica con vistas a décadas de distancia la destrucción, cierto tipo de triunfo. Finge ser siervo del Führer. Él sirve a un poder aún mayor. El ruso se vuelve una suerte de milenarista de aura azulada que invoca el fin del mundo hacia el 2000.

La pertinaz rebeldía de Hellboy, una vez conocida su importancia en el esquema de la devastación, trunca su plan. La hasta entonces solemne aunque macabra seguridad de Rasputín se vuelve un delirio intrincado y desesperado en *DESPIERTA AL DEMONIO*, donde es figura apocalíptica (en su correcta expresión como *revelador*; a ver si de una puñetera vez lo usamos bien) para Annung Un Rama, el diablo amnésico.

Núm. 2 de La mano derecha del destino: una mirada distinza hacia lo "nazi".

Y RULA POR AHÍ

«Es concebible que tales potencias o seres hayan sobrevivido desde una época infinitamente remota en que la conciencia se manifestaba quizá a través de cuerpos y formas que ya hace tiempo se retiraron ante la marea de las ascendente humanidad.»
H.P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu*.

Aunque este es el eje central de la saga de *Hellboy*, y en historietas cortas se suministran otros tantos datos, el personaje no es tan unidimensional y Mignola nos lo muestra luchando contra toda suerte de terribles trasgos que el autor de *ROCKET RACCON* va perfeccionando a medida que también los torna más grotescos, o sea, ensambla animales con rasgos anatómicos humanos. Además, reparamos, acaso peregrinamente, en que pese a desenvolverse en atmósferas escalofriantes y terroríficas (el muerto parlante, la mansión encantada, el vampiro, el licántropo...), Hellboy realmente no aporta nada (o apenas) al terror entendido como un género universal que ha ido dejando distintos legados a lo largo del tiempo. Como mucho, la serie intenta aturdir con el vértigo insondable de las criaturas cuasi divinas que son tan del más allá como del espacio más profundo y su increíble antigüedad; el terror tipo Lovecraft. Hellboy es investigador/aventurero, INDIANA JONES ante la Máquina del Juicio Final con elementos paranormales; a través de la acción trasciende la atmósfera de los escalofríos y los potentes sustos que los seres sobrenaturales pueden darnos. Les quita hierro. Les hace frangibles. Apela a esa reducción intelectual de CONAN sobre el adversario terrorífico: si sangra, ¡puede morir! Y vaya cómo Hellboy les hace sangrar.

La isla, y La caja del Mal.

Pero, ¿aportar algo al terror, a los escalofríos y demás, a perturbar nuestros sueños con el relato de sus pesadillas? Poco. Creemos que nada, insistimos. Hellboy es SHERLOCK HOLMES investigando al PERRO DE LOS BASKERVILLE: el GRAN DETECTIVE desenmascara la tramoya urdida por el sádico con un perro enloquecido recubierto con una pintura especial, y suelto en un lugar espeluznante. Y ¿de esto teníais miedo?, señalaría el de BAKER STREET irónico. Así procede Hellboy.

Hay un gradual salto tanto en lo narrado de forma literaria (cartuchos de texto, impresiones en primera persona, que desaparecen) como en el apartado gráfico. *Semilla de destrucción* está mucho más cerca de *Ironwolf* (dibujo más depurado, más *humano*) que *LA ISLA*, donde su línea es esquemática, angulosa, directa. Imperan las manchas oscuras y el perfil "de hacha" de Hellboy es tanto, o más acusado, que el del *MARSHAL LAW* de KEVIN O´NEILL. Hay algo (presentido, más que sustancial) de este personaje también en *Hellboy*. Si mal no recordamos, es HÉCATE quien le recrimina algo que el mismo Marshal Law se reprocha: de cazar a los suyos. Pero quizás sea pura coincidencia.

El Mignola de *los últimos tiempos* prescinde de las sutilezas literarias que le empotró Byrne al personaje "en los orígenes". Lo escrito no supera a lo dibujado. Es lacónico, sucinto, cada palabra debe tener una piedra dentro, como una bola de nieve, y golpear diestramente al lector. *Hellboy* es *noir* también y no podemos distraer al respetable con banal palabrería. Se obliga a ser incisivo y visceral. Demuestra que posee filias y fobias, esforzado en conseguir su aspecto de tipo "normal". Hellboy también es uno de los que pelean por integrarse en una cultura ajena. De algún modo, lo logra. Posee tal encanto, pese a su apariencia alarmante, que no asombra a nadie, y es interpelado con toda naturalidad por curas (*LOS LOBOS DE SAN AUGUSTO*, *LA MANO DERECHA DEL DESTINO*) como por transeúntes (*CASI UN COLOSO*), y nos insinúan que ha tenido algo más que flirteos con algunas jovencitas "que pasaban por allí". Esto es otra de las grandezas de *Hellboy*: la naturalidad como encaja en nuestro mundo, no pareciéndonos anormal, ni temible, aunque todo nuestro ser diga lo contrario.

Apelando a un compendio de libros o ilustraciones, como las de DURERO, Mignola recubre gradualmente con un dramático manto de cataclismo a su personaje. Los tomos editados se complementan con bocetos donde viejos nombres infernales reciben un nuevo aspecto, angular, cortante, distinto al que las ilustraciones del *DICCIONARIO INFERNAL* de COLIN DE PLANCY contenía. Sus diablos son gente severa, estricta (¿un legado de cuando ilustró *HELLRAISER*, un trasunto de CENOBITAS?) que, aun caudillos de los Infiernos, tienen también algo de implaca-

bles ejecutivos de la gran corporación donde se purgan los pecados.

Otra grandeza de *Hellboy* reside en cómo Mignola lo dosifica. Esquiva el "continuará" mensual que gaste al personaje inmediatamente. Eso, no obstante, no lo ha salvado de la abominación, encajándolo en proyectos que pudieron agujerear el curtido pellejo de Annung Un Rama.

¡ERRRRR! (LOS *CROSSOVERS*)

«Hubo problemas con ese cómic [Batman/Hellboy/Starman]. *No se hizo bajo circunstancias ideales. (...) y no se creó la mejor atmósfera para que yo hiciera mi trabajo o James Robinson hiciera el suyo, no creo. (...)* Painkiller Jane *fue un error como la copa de un pino. (...) No sé, fue un error*. Painkiller Jane ya sólo… es otro rollo.»
Mike Mignola, entrevista. *MONOGRÁFICOS DOLMEN*, nº 11, págs. 32-33.

«La razón por la que he hecho crossovers *en el pasado era intentar alcanzar una audiencia que no estuviera familiarizada con Hellboy. El problema en* Hellboy/Ghost *fue que Ghost no me preocupaba lo más mínimo. En* Hellboy/Batman/Starman *fue que James Robinson no escribió un argumento tipo Hellboy.»*
Mike Mignola, entrevista. BABA YAGA Y OTROS RELATOS, NORMA ED.

¿Debemos hacer más sangre sobre lo que el propio autor ha declarado? Claro que sí: podemos meter la barrena y retorcerla sádicamente por el puro y perfecto placer de dañar, bordeando, si no cayendo, en lo inmoral.

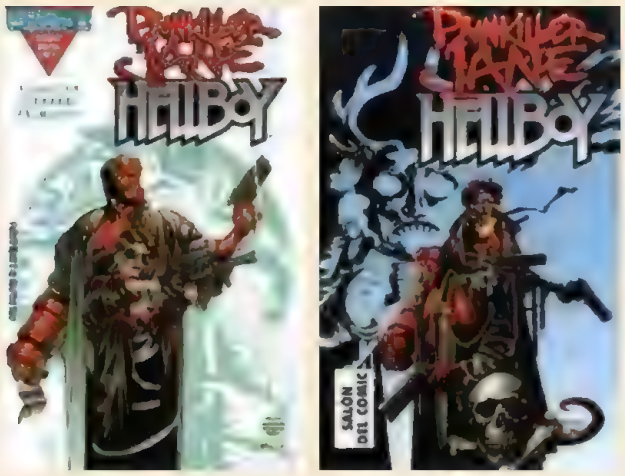
La fantasma y el chico infernal.

Cuanto Mignola haya podido urdir es con vistas a asentar definitivamente a su criatura del averno en la estructura que nace en *Semilla de destrucción* y sigue en *El gusano vencedor*, con un pilar en *Despierta al demonio*. Es trabajo que un autor realiza a un nivel en verdad incógnito. Bajo el cieno del subconsciente mismo, en un estrato inferior/profundo, se cuecen ideas, historias, tramas, detalles y elementos. Como cadáveres emergen y flotan a la deriva hasta el momento de usarlos. A veces, se esparcen por otros relatos sin apreciarlo, descubriendo de golpe que ESTÁN AHÍ desde un momento en que no deberían ni existir.

En el *crossover* de *GHOST* (una de esas féminas-*ya-saben-ustedes*, de las de a realzar con la fusta y que evidencian los misteriosos fetichismos acrónicos que sus creadores fermentan en el magín y exteriorizan así), Mignola plantó varios elementos destinados a un uso posterior, quizás sin que ni él mismo lo notara incluso. Cuando leemos su declaración, notamos que inadvertidamente también miente: NO se promocionaba mediante *Ghost* (¡ese gran GRAN personaje, esencial en nuestras lecturas!), sino que es el rojo corpulento quien le está echando una mano para sacarla del limbo de las fijaciones *fetish* con las ANTIANIRAS de provocativo látex ajustado, tan indispensable para la sicalipsis de la industria.

En cuanto a *PAINKILLER JANE*… qué caramba. Pura verdad. Nefasto hasta la mé-

dula. Y lo peor: mientras que *Ghost* tiene aún un pase fetichista, *Painkiller Jane* es el ejemplo de la tía marimacho borde propia de un manga de MASAMUNE SHIROW, una ANDIÓCTONA que emula a *LOBO* (y, para eso, ya tenemos al original y único), pero semimomificada con esos vendajes.



El chico diablo y la matapenas mataban de aburrimiento.

Aun en un mundo tan volátil con la lógica como es el de los tebeos, *Painkiller Jane* es un personaje torpe, desaliñado, sin sustancia. A saber qué habían fumado JOE QUESADA y JIMMY PALMIOTTI el día que la crearon. Y de poco nos vale que nos digan: "*Pues tiene serie; pues le hacen una película*" (en su disparatado Universo, ¡suerte que Hellboy no le hiciera un niño!), porque es uno de esos *héroes* que no tienen perdón de Dios. ¡La de árboles que han masacrado por mor de su publicación! ¡Que vamos escasos de ellos!

¿Por qué existen estos personajes?, nos planteamos en la solemnidad que sigue a la lectura. Pues porque la maquinaria debe seguir en marcha (según cantó el finado FREDDIE MERCURY) y aún cabe la posibilidad de ganar unos *mortadelos* con los muñequitos, las estampas, las camisetas y los *FRIGGO-CONOS*, si se tercia.

El trío evitable: El hombre murciélago, el hombre estrella y el hombre demonio.

De suerte tan adversa no escapa el relato que empotra (es cierto) a Batman con Hellboy y también al Starman ese de tan luenga carrera y peso en la industria. Otro ejemplo de cómo somos víctimas del tema económico (que Mignola llama "*arrejuntar con los famosos*") pero, esta vez, con un pretexto nazi (son socorridos, los puñeteros) y el gran cataclismo paranormal que engazar, de algún modo, con la saga de *Hellboy*, que bebe de lo mítico, lo religioso y lo tradicional, el vasto legado.

Es materia deleznable y también estación de penitencia del fan del personaje. Dado que hemos pagado ese peaje, al menos aduciremos que tenemos derecho a mostrarnos cítricos con ellos, alertando al desprevenido mundo de a qué se expone si cae en el error. ¡Huid de ellos, muchachos!

RECAPITULANDO

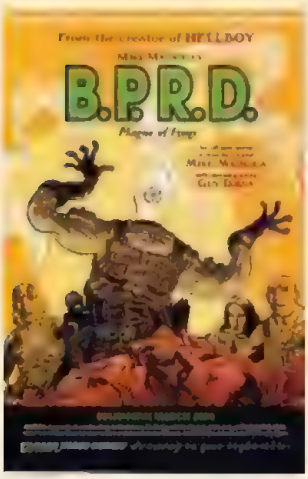
«'Tengo la clase de historia que quiero hacer'. *Por eso acudí a John Byrne. (...) Él dijo:* "Perfecto", *e hizo alguna sugerencias.*»
Mike Mignola, entrevista. *MONOGRÁFICOS DOLMEN*, nº 11, pág. 29.

Cualquier autor puede decirle al lector, siendo honesto, cuánto abarca un "*e hizo*

algunas sugerencias". Experiencia tiene vuestro Scriptor al respecto. Siendo la creación un proceso dinámico, se reciben tantas ideas como se dan y luego se comparten.

Hellboy puede atribuírsele a un hombre, pero, como otras tantas cosas, posee incontables influencias y nos ha parecido que Mignola es muy honesto reconociendo qué sale de dónde para cebar qué parte de su criatura. También, si de algo nos puede ilustrar su experiencia, al menos en el ámbito creativo, es que tuvo el coraje de apostar por una idea suya y pelear por su existencia en todo momento. Medió la suerte de la oportunidad (DARK HORSE COMICS) y el momento (la rebelión contra las *majors*), así como que a la historieta se asomaba una legión nueva de hambrientos lectores a los que satisfacer, tanto neófitos como aquellos "culturetas" que suavizaban su mohíno desprecio por el tebeo, influenciados por un prejuicio popularizado contra las viñetas que sale de lo que se considera "cultura" y "de alcurnia". En España esto sigue vigente, recibiendo además nuevas y saludables muestras de adhesión. ¡Caramba! ¿No iba a ser así? El cómic es yanqui. ¿Lo vamos a apoyar? (La historieta por supuesto no es de invención norteamericana, pero capta el lector la idea, ¿verdad?)

Hellboy con Abe Sapien en El gusano vencedor. Abajo, anuncio de la colección B.P.R.D.



Hellboy tiene un compi, ABRAHAM SAPIEN, que viene a ser su versión anfibia y tan misterioso como él, atlante sin pasaporte hallado en una tinaja el día del magnicidio de LINCOLN; a Mignola no le interesa en absoluto ni Sapien (bueno, un poco) ni ELIZABETH SHERMAN, ni el resto de los cazafantasmas de la *B.R.P.D.*; acaso quien le caiga bien (sí, quizás) sea ROGER, EL HOMÚNCULO, porque también comparte algo del fuego profano que gestó a Annung Un Rama. Sapien es una criatura fría, un segundón entusiasmado de serlo, con un enigma por madre que a Mignola no le ha dado por desvelar. El homúnculo, empero, procede de cuando las brujas, la alquimia, los conjuros que tanto aterraban al ignorante pero poderoso SANTO OFICIO. Tiene solera comprobable en todos esos volúmenes a los que, de vez en cuando, el dibujante afirma echar mano para surtirse de elementos. En Roger hay magia. Atrocidad. Misterio. Cosa antigua. Abraham Sapien es un raro feto en un frasco. Pez antropomorfo.

¿Por qué existe, pues, la B.R.P.D. como un organismo independiente que goza de publicación? ¡Por lo del dinero! Seguro que Mignola no pone ningún reparo al coger esos cheques, aunque la serie le avergüence íntimamente. Demuestra que le importa tanto la adulteración de su obra como evidencian las películas o las novelas: apenas nada.

Y su codicia se la está jugando; no se percata de la sima que existe entre *su* Hellboy y el de GUILLERMO DEL TORO, por ejemplo. Hay reparos (y grandes) que hacer a esas obras *inspiradas* en su personaje, y deberían preocuparle algunas de las "licencias" que se están tomando estos forasteros, porque en la retina del espectador lo que queda es el *Hellboy* RON PERLMAN, no el que él plasma en las viñetas, y acabarán forzándole a prostituirlo para que encaje en lo que la gente cree que es, no es en realidad, Hellboy.

Comparado con otros que nacieron en su misma "nebulosa" y por su época, o aun anteriores, nos ha resultado ser la tortuga de la fábula. Contamos con la suerte de tener un gran "objeto de referencia" con el cual poder compararlo (*Spawn* y sus ínfulas), que salió disparado a meta y se quedó en la cuneta reventado, más que por sobreexplotación, por su origen de *rabieta antisistema*. Hellboy, *pedibus calcantibus*, ha rebasado a todos ésos confiando en no perder su mano de piedra porque se desencadenaría el peor infierno imaginable. Se terminarían sus adoradas tortitas.

Esta progresión merece reconocimiento.

Libro con Cabeza de Tornillo.

POSDATA

(Mención aparte gana algunos relatos cortos y personajes que acompañan a *Hellboy*. Tenemos algunos buenos con *HELLBOY JR*. -siempre que Mignola lo vigile, cuidado- y al enigmático BOGABANTE JOHNSON –tributo puro al *pulp*-. Y está el no menos iconoclasta y asombroso CABEZA DE TORNILLO, una de esas cosas que se inventan en una tarde, como un juego, una materia desengrasante, que puede llegar verdaderamente lejos.)

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: *HELLBOY*
GUIÓN: MIKE MIGNOLA, JOHN BYRNE, BILL WRAY, BRIAN MCDONALD, BRIAN AUGUSTYN, JAMES ROBINSON, STEVE PURCELL
DIBUJO: MIKE MIGNOLA, SCOTT BENEFIELD, BILL WRAY, DAVE COOPER, RYAN SOOK, HILLARY BARTA
TINTA: JASEN RODRIGUEZ, JIMMY PALMIOTTI, RYAN SOOK
COLOR: MARK CHIARELLO, DAVE STEWART, MATTHEW HOLLINSWORTH, JAMES SINCLAIR, PAMELA RAMBO, BILL WRAY, KEVIN KNOWLAN, ELIZABETH & SNAKEBITE, DAVE COOPER
ILUSTRACIONES: BRUCE TIMM, P. CRIAG RUSSELL, DEREK THOMPSON, DAVE COOPER, JAY STEPHENS, OLIVIER VATINE, GARY GIANNI, KEVIN KNOWLAN, MATT SMITH, DUNCAN FEGREDO, DAVE JOHNSON, TIERRY ROBIN, B.C. BOYER, TONY HARRIS, SIMON BISLEY, MIKE ALLRED, ART ADDAMS, FRANK MILLER, FRED BLANCHARD
TEXTOS: ROBERT BLOCH, GUILLERMO DEL TORO, E.A. POE
LOGO: CREADO POR KEVIN KNOWLAN
EDITA (EE.UU): DARK HORSE COMICS
EDITA (ESPAÑA): NORMA EDITORIAL; PLANETA DEAGOSTINI CÓMICS
TRADUCE: E. ABULÍ, CRISTINA MACÍA, ESTUDIO FÉNIX, ERNEST RIERA, CARLOS M. MIRALLES
REALIZACIÓN Y ROTULACIÓN: FERNANDO FERNÁNDEZ, FERNANDO REIG, FRANCECS REIG, ESTUDIO FÉNIX, GIORGIER
FORMATO: TOMO ENCOLADO DISTINTO NÚMERO DE PÁGINAS, ESTILO "NOVELA GRÁFICA"; *PAINKILLER JANE/HELLBOY*: TEBEO GRAPA, 28 PÁGS.
ISBN: 84-8421-457-X; 84-7904-339-3; 84-7904-391-1; 84-7904-559-0; 84-7904-603-1; 84-7904-942-1; 84-7904-884-0; 84-8431-013-2; 84-8431-152-X; 84-8431-257-7; 84-8431-258-5; 84-8431-551-7; 84-8431-804-4; 84-9814-566-X
DEP. LEGAL: B-34524-00 (X/00)
P.V.P.: 1.400 PTAS; 750 PTAS; 850 PTAS; 975 PTAS; 250 PTAS; 850 PTAS; 850 PTAS; 850 PTAS; 850 PTAS; 25 CENTAVOS
PARA: JACK KIRBY, H.P. LOVECRAFT, CHRISTINE, SEÑORA DE MIGNOLA, ELMER NEWTON, DOC SAVAGE, THE SHADOW, THE SPIDER, G-8 8Y LOS HOMBRES QUE LOS ESCRIBIERON). Y PARA EL G.I. JOE ORIGINAL DE 11 PULGADAS Y MEDIA

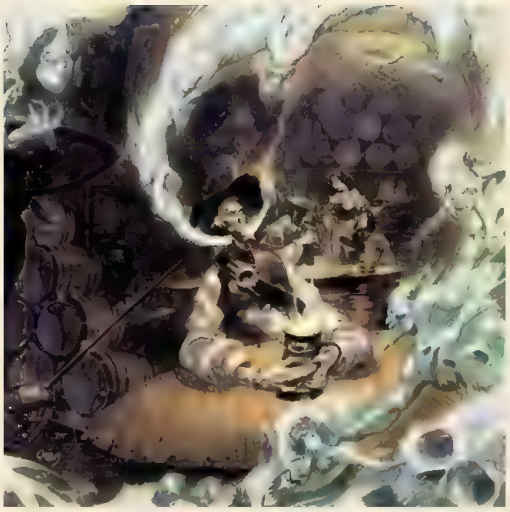
TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- HELLBOY II. ADDENDA
- HELLBOY II. EJERCITOS SIN BIELAS CONTRA EL PODER DEL AMOR
Sagas
HELLBOY

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO SANTOS (2010): "HELLBOY O LA HISTORIA INTERMINABLE DE LA MANO DERECHA DEL DESTINO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/hellboy_o_la_historia_interminable_de_la_mano_derecha_del_destino.html

EL HORROR BIEN ENTENDIDO. ENTREVISTA A COROMINAS (BARCELONA, 20-V-2010)

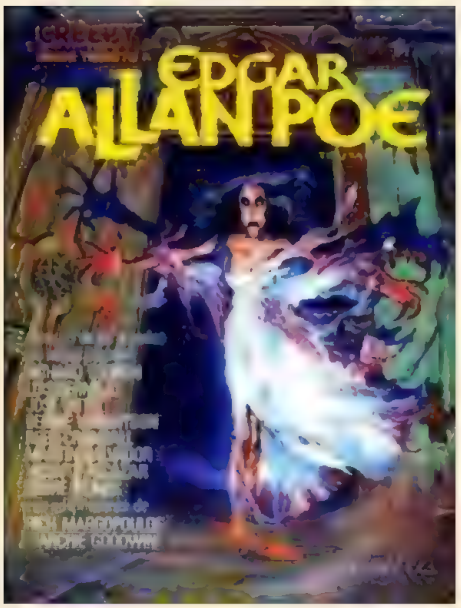
Autor: COROMINAS, JAVIER ALCÁZAR

Notas: Entrevista pactada con el autor en persona y realizada por correo electrónico a lo largo de 2010. A la derecha, ilustración característica de Corominas: "Fantasmas"



EL HORROR BIEN ENTENDIDO. ENTREVISTA A COROMINAS

TEBEOSFERA: Naciste en Valladolid el 3 de septiembre de 1969. Has declarado que tus lecturas principales en la infancia, en cuanto a tebeos se refiere, estuvo marcada por las revistas de Bruguera al igual que la mayoría de los niños de la época. Suponemos que esa lectura fue circunstancial y que no tuvo influencia en tu obra, ya que no hemos encontrado ni rastro de la misma en tus dibujos.



En las primeras lecturas: horror y Corben

COROMINAS: Todo lo que has leído en tu infancia y adolescencia te marca de por vida. Ibáñez fue quien hizo que yo me interesara por los tebeos. Después vendrían Vázquez, Raf y Jan. Pero la primera historieta que dibujé (la recuerdo demasiado bien) surgió por la pura necesidad de comunicarme: me acababan de operar de vegetaciones y no podía hablar, así que expliqué el tormento sufrido y una venganza imaginaria a través de seis viñetas en un par de folios. Muy a lo *Mis circunstancias*, de Trondheim.

T: Tus lecturas se modificaron con la aparición del "nuevo cómic" a finales de la década de los 1970, cuando tenías unos 12 años. ¿Qué opinaban tus padres de lo que leías, de los tebeos en general o de tu inclinación por dibujar o convertirte en profesional de la historieta? ¿Tenías algún hermano mayor con el que compartías aficiones?

C: Por aquel entonces también llegaban a los kioskos pucelanos revistas como Pif y Spirou, las colecciones de Vértice, los primeros comic books publicados por Bruguera… así que la transición a los cómics "para adultos" se produjo de una forma bastante natural. Mi padre era dibujante y fotógrafo publicitario, así que siempre he tenido una mesa de dibujo cerca, y todo el apoyo posible e imposible por su parte. Mi madre tampoco veía nada mal mi pacífica y obsesiva afición… aunque Corben nunca le cayó bien.

T: Desarrollas entonces gran admiración por autores como Wrightson y Corben, sobre todo. ¿Qué supuso para ti la lectura de las historietas provenientes de las revistas de Warren, sobre todo de Wrightson? ¿Preferías sus historietas o sus ilustraciones, de las que parece recibiste mayor influencia?

La influencia de Wrightson. Arriba, *Creepy* 34. Bajo estas líneas, *Tragaldabas*.

C: El resto de mi vida empezó con el número 34 de *Creepy*; aquella maravillosa ilustración de Bernie en portada hizo que el resto de los tebeos del kiosko desaparecieran de mi vista. No pude soltar aquel número durante semanas: Torpedo, Feria de Monstruos… y una historieta de Corben. La expresividad y la capacidad técnica de sus autores me dejaron flipando. ¡¿Cómo eran capaces de hacer aquello?! Me convertí en un fanático peligroso que decidió que todos debían adorar a mis héroes. Aunque la mayoría me tomaban por un niñato hiperactivo, convencí a más de un compañero de instituto para que comprara *Creepy* y *1984.* Recuerdo que daba "charlas" a mis compañeros sobre qué desayunaba Corben o sobre lo que Wrightson nos quería decir con sus historietas. Tardé años en comprar otras revistas de cómics y en prestar atención a dibujantes de "línea clara" o de "línea chunga".

T: Recientemente has comentado que aunque Wrightson te marcó de forma importante en el aspecto técnico, procuras olvidarlo. ¿Te desencantaron sus trabajos de la década de los ochenta, quizá; o al madurar has revisitado su obra con menor admiración?

C: Si madurar significa pasar de preguntar "¿Cómo lo hace?" a preguntar "Pero… ¿qué me está contando?" la respuesta es sí, he revisitado su obra con menos admiración. Con mucha menos. Una década después pasé del flechazo a la desilusión: todos los tebeos de género terrorífico o fantástico de esa década están marcados por efectos especiales (la depuradísima técnica de Bernie, el óleo de Fernando Fernández, estarcidos y salpicaduras variadas de los dibujantes de Warren, los degradados de aerógrafo…) que maquillaban unos guiones paupérrimos y una gran falta de originalidad. Pasé años aprendiendo todos esos trucos y técnicas. Pero llega un momento en el que te das cuenta de que debes olvidarlos; son sólo ruido a la hora de comunicar algo.

T: En *1984* (¡con 15 años!) ganas un accésit en la 2ª Semana Nacional de Cómic de Valladolid. ¿Antes de esto ya habías publicado algo en fanzines o te habías presentado a otros concursos?

C: Creo que antes publiqué una historieta de una página en el fanzine *Tintachina,* pero ésa fue mi primera historieta "seria". El alcalde de mi ciudad me dio un che-

que por ella y me entrevistaron en la tele y en la radio. Y todo en pleno *boom* del cómic adulto español... ¡un sueño, oye!

Página de una historieta para *Tintachina*.

T: La obra con la que ganaste el accésit fue "Sangre", que tenía trazas de Druillet, Wrightson, o incluso de Breccia... y se publicó en *Tintachina*. ¿Podrías hablarnos de este prozine de Castilla y León?

C: El Tintachina fue un fanzine creado por Fernando Bernabón, el pionero de los cómics en Valladolid. Fue él quién abrió la primera tienda de cómics especializada y allí nos ofreció a los aficionados pucelanos un punto de encuentro. Allí conocí a mi "maestro", Jesús Redondo, el único dibujante de historietas (en activo) que vivía en Valladolid. Tuvo una paciencia infinita conmigo, y siempre que lo visitaba ejercía su superpoder conmigo: corregía en cuestión de segundos las historietas o los dibujos que me habían costado semanas de esfuerzo.

T: Mezclarte con autores como Fresno's, Giménez o Jesús Redondo suponemos que se animó en tu carrera.

C: Jesús fue clave, pero lo mejor fue conocer a otros frikis del dibujo.

T: Aparte de *Tintachina* colaboraste en otros fanzines y hasta emprendiste la aventura de la fanedición, con *El Prodigio*. Háblanos de tus obras para *Studio, Garabato, El Progidio* u otros fanzines en los que colaboraste.

C: He colaborado con muchos fanzines y revistas, pero *El Prodigio* es la única publicación en la que todos los autores nos conocíamos y compartíamos un objetivo común: reírnos del Necio, un ente creado por Jesús González, Jesús Gil, "Buscaperros", Juan Carlos, César Esteban y José Emilio Amo. Quedábamos los fines de semana en algún bar para dibujar cómic en vivo; eso era todo lo punk que se podía ser en Valladolid.

Conocí a José Manuel Bouza, el creador de Studio en uno de mis primeros viajes al Saló del Cómic de Barcelona. Fue el primer fanzine que publicó una ilustración de Barry Smith en España. Me dejó que colaborara, por puro amiguismo, en varios números. *Garabato* era una revista palentina, donde los amigos Félix Ruiz y Félix Velasco hacían de las suyas...

T: Y por fin, tu "salto a la fama". Ganas el concurso convocado por la revista *Zona 84,* de Toutain, en 1986. Tu historieta, "Salvación", se publica en el Especial Concurso de ese año y realizas también la portada. ¿Qué implicó todo esto a nivel personal y de crecimiento artístico para ti?

C: Fue muy estimulante y divertido. Al poco de aparecer ese número, también me

llamaron para participar en un programa de TVE relacionado con el dibujo. El día en que se emitió la gente me reconocía por la calle. Decidí llevar gafas de sol por la noche y cobrar por mis exclusivas.

T: En "Salvación" se narra la sumisión de la plebe ante el representante de una religión, y cómo éste es fácilmente desbancado por otro iluminado. La referencia gráfica más inmediata es Wrightson, sobre todo en su etapa de ilustrador de Frankenstein, con reminiscencias en el uso de la plumilla de ilustradores clásicos como Joseph Clement Coll. ¿Pero y la historia? ¿Cómo un adolescente en la mitad de los 80 tiene estas ideas?

Zona 84 especial concurso con obra de Corominas. Debajo, edición de Tragaldabas en álbum años más tarde.

C: Elegí como mis favoritos a Corben y a Wrightson, los dos dibujantes más espectaculares de las revistas Toutain. Ya sabes, estaba obsesionado por la técnica. "Salvación" estaba muy por encima de mi habilidad real como dibujante... y todo para contar una historia que dejase clara mi opinión sobre la religión; estudié durante tres años en un colegio del Opus Dei.

T: Reconocías entonces tu interés por la obra en ilustración de Rockwell, Sanjulián o Corben. A estas alturas tu dibujo a tinta es mejor, y ya avanzas las potentes ilustraciones que más tarde te harán famoso. ¿Cuál era tu experiencia a este respecto en ese momento?

C: Fueron años de aprendizaje, en los que procuré leer y memorizar todo tipo de libros sobre dibujo, anatomía, técnicas de dibujo y pintura... En Valladolid sólo había una academia de dibujo por aquel entonces, y me presenté allí con una carpeta llena de ilustraciones y una pregunta delirante sobre perspectiva. El profesor que me encontré allí, Javier de Torre, no la supo responder, pero resultó ser un fan de Jeff Jones y de Barry Smith. Me abrió la puerta a otro mundo, el de la pintura y las galerías de arte.

T: Tras ganar el concurso, sigues colaborando con Toutain. Imaginamos que lo llegaste a conocer en persona. ¿Qué nos puedes contar del editor? ¿Cómo era la relación de los jóvenes talentos con él?

C: Toutain era un editor al que le apasionaba su trabajo, que amaba los cómics y que podía contar anécdotas sobre las gloriosas hazañas de los dibujantes de sus publicaciones durante horas. Cuando yo lo conocí ya estaba viviendo el declive de su agencia y de sus publicaciones, así que convertía todo ese glamour de editor histórico en charlatanería para retrasar pagos de cantidades ridículas. Mientras pudiera aprovecharse de tu trabajo, cualquier autor novel era una estrella para él. Pero él era un tipo genial, que conste.

T: Hemos localizado dos historietas cortas tuyas en las publicaciones de Toutain. La primera de ellas aparece en la revista *Zona 84* en su número 45, y se trata de "Cada pequeña cosa que ella hace es mágica", de 9 páginas y en blanco y negro. De nuevo un estilo similar al de Wrightson, de nuevo referencias religiosas, condenación, perdición, e incluso una es-

tructura de página similar a la de "Salvación". ¿Estudiaste en un colegio de curas, o algo así?

Primera historieta en color.

C: Tres años en un colegio del Opus Dei, sí. Digamos que no estaba muy por "La Obra". Aunque creo que ese tipo de trabajo obsesivo y lleno de referencias religiosas y surrealistas está presente en muchos pintores castellanos o que han vivido allí... Siento que el mundo de Ángeles Santos, por ejemplo, es también el mío.

T: "La coleccionista de sueños" fue una historia muy corta, casi una anécdota, escrita por Jesús Gil y en la que nos llaman la atención, sobre todo, que es la primera vez que publicas una historieta en color.

C: ¡Aquella historieta fue una chapuza! En realidad, esas páginas eran las primeras de una serie en blanco y negro que no continué.

T: La revista te dedica una página de introducción, con foto incluida –aunque te llaman Ernesto. ¿Eras el niño mimado de Toutain? En esa introducción se habla de que ya estás prestando el servicio militar y que la historieta es un paso previo a tu carrera como ilustrador. ¿Ye tenías previsto que ésta sería tu elección profesional?

C: He querido ser dibujante desde crío, así que mi profesión me hace feliz. Supongo que Toutain estaba maravillado con mi precocidad como historietista y me trataba con un cariño que aún recuerdo. Pero la primera edición en formato álbum de Tragaldabas fue en Alemania, allí se llamó "Vielfrass"... y me enteré de su existencia hace cinco o seis años, cuando me lo contó un aficionado alemán en un Saló del cómic. Así era Toutain.

T: En la segunda etapa de la revista Creepy eres uno de los principales atractivos gracias a tu serie "Tragaldabas", publicada por entregas en los primeros seis números entre los años 1990 y 1991 (aunque la primera entrega está firmada en 1989). Sobre la base de un secuestro a una periodista atea por un fanático religioso se van mostrando en cada capítulo diferentes "parábolas", diferentes historias de terror. Poco que añadir a los anteriores comentarios sobre tus obras, salvo que se aprecia una evolución a mejor, el barroquismo es menos "barroco", la lectura más fluida, pero se repiten constantes. Un trasfondo religioso, la obsesión por la religión, el decorado donde transcurre la acción principal (una catedral abandonada), picados y contrapicados feroces, decoración barroca y recargada... ¿Se podría hablar de una trilogía estilístico – temática con "Salvación" - "Cada pequeña cosa que ella hace es mági-

La religión, tema habitual en la obra de Corominas hasta la actualidad

ca" – "Tragaldabas"?

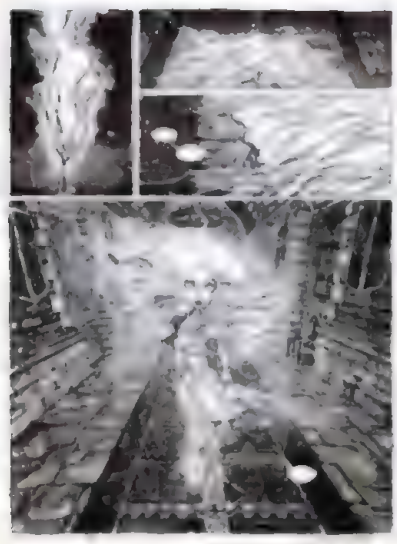
C: Sí, mis obsesiones eran las mismas. En aquel momento me dejé la piel entintando aquellas historietas y, cuando se publicaron, la reacción de los lectores de Creepy fue tan buena que pensé que estaba haciendo un cómic genial. Y sigue habiendo mucha gente que guarda un buen recuerdo de ellas, pero créeme; es pura nostalgia. Si las releyeras hoy te darías cuenta de lo ingenuas que eran narrativamente, en cuanto a dibujo, estética, pretensiones, todo... Pura adolescencia.

T: En esos números de la segunda época de *Creepy* también aparecen otros jóvenes valores: Javier Santonja y Santiago Pérez, éste último también con claras influencias de Wrightson. ¿Habéis tenido relación después de aquella etapa?

C: Tuve la suerte de conocer a Santi Pérez el año pasado, pero mientras estuve publicando en revistas no conocí a ninguno de mis compañeros de grapa. Ten en cuenta que yo vivía muy lejos de Barcelona y que, en muchos casos, la diferencia de edad era muy grande.

T: En 1992 Toutain cierra, cancelando todas sus publicaciones y pasando su fondo editorial a Ediciones Zinco. ¿Te pilló de sorpresa o era algo que se veía venir?

C: Se veía venir, claro. Dejé Toutain cansado de los constantes retrasos en el pago de mis historietas. Ten en cuenta que desde finales de los ochenta hasta principios del dos mil, la situación para los autores y editores fue de crisis constante. Una a una, todas las revistas fueron cerrando, excepto El Víbora y El Jueves.



Corominas evoluciona.

T: En ese momento pasas a publicar en la revista *Cimoc*, de Norma Editorial (y por tanto pasas a ser representado por Norma, nos imaginamos). ¿Te pusiste tú en contacto con ellos, o fue Rafael Martínez o algún otro representante de la empresa el que dio el primer paso?

C: Creo recordar que Laureano Domínguez (actual editor de Astiberri) trabajaba en Norma por aquel entonces, y que fue él quien se puso en contacto conmigo.

T: Que sepamos, publicas dos historias en *Cimoc.* En su número 131, "Diosa", de 10 páginas a color. Una niña vive con su abuelo pintor, que la maltrata, mientras que ella adora a uno de sus cuadros que la acabará ayudando. La temática del maltrato infantil se repite (ya pasó con la protagonista de "Tragaldabas"), pero el dibujo es otra cosa. Aquí ya se vislumbra al Corominas ilustrador actual. Las figuras son estilizadas, incluso alargadas, los cuerpos deformes se ajustan poco a la realidad pero son muy expresivos, el dibujos es más suelto, el color ha mejorado enormemente desde la última historieta... ¿Qué es lo que ha pasado en ese intervalo? ¿Ha tenido algo que

ver con tus nuevas influencias reconocidas, Sienkiewicz y Barry Windsor Smith?

C: Sí, el trabajo de Barry y Jeff Jones me llevó a descubrir los pintores victorianos, el esteticismo y el simbolismo. Rastrear las influencias de Sienkiewicz me descubrió a Egon Schiele, mi dibujante favorito, el expresionismo y a los ilustradores americanos del s. XX. Así que me replanteé muchas cosas.

T: De nuevo en *Cimoc,* publicas en dos entregas (números 143 y 144, enero y febrero de 1993) la historieta "Cuando tus pies, Paris...", con guión de Jaime Vane (pseudónimo de Vicente Rodríguez Sánchez). ¿A qué se debe el contar con un guionista, cuando previamente te habías defendido muy bien solo? ¿Fue imposición de la editorial, o creasteis el proyecto juntos?

Corominas comienza a interesarse por la ilustración. Arriba, Batman para Krazy Comics, abajo, Maldoror

C: Los guiones que Jaime hizo para F. De Felipe me encantaban, así que le propuse una colaboración. La editorial nos ofreció hacer una serie, pero impuso que todos los capítulos fueran autoconclusivos, una moda de la época, aunque Jaime se "olvidó" de ello. Todo fue bien hasta la cuarta entrega, cuando Rafa Martínez nos llamó para decirnos "Vale; habéis metido cuatro goles a la editorial: esta cosa ni es de capítulos autoconclusivos ni la entiendo muy bien. Terminadla en un quinto capítulo, más largo si queréis, pero olvidaros de su edición en álbum." Así lo hicimos. Pero se ve que no le hizo mucha gracia que uno de los personajes, un dibujante, dijera en un pequeño prólogo de ese último capítulo: "Nos ha llamado el gilipollas del editor para decirnos que nos corta la serie", puesto que recibí de vuelta todos los originales al día siguiente de su envío, con una carta donde se nos advertía que, desde Norma, "harían todo lo posible para asegurarse de que no volviéramos a publicar en España". Toutain hubiera dicho una "gracia" similar con una sonrisa en los labios.

T: Cada proyecto tuyo guarda algún retazo de un proyecto anterior. En este caso, el cuadro que pinta Antonin guarda muchas semejanzas con el cuadro que aparece en "Diosa". ¿Vas encadenando elementos de forma consciente, o son detalle que simplemente te gusta volver e repetir?

C: Toda mi obra gira en torno a lo siniestro; una forma horror cotidiano con la que los personajes se ven obligados a convivir o a superar. Hay una serie de símbolos que me ayudan a contar "lo extraño inquietante" de forma visual y por eso recurro a ellos.

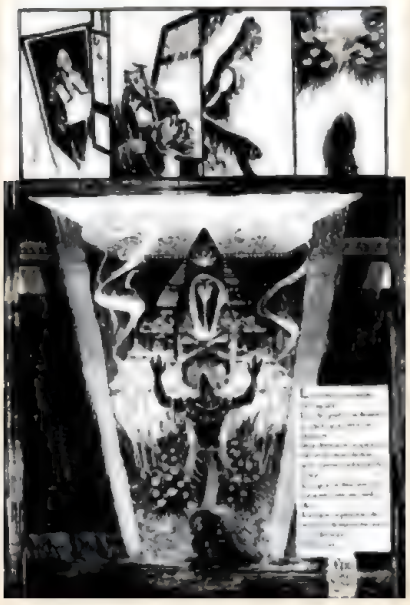
T: Aquí utilizas lo que denominamos línea de contorno para los personajes con relleno de color (acuarela, creo). Aunque visualmente es muy atractivo, pensamos que te defiende mejor cuando "pintas" a los personajes (como esa memorable viñeta en la que el pintor se está quemando).

C: No sé qué decirte... pero gracias por lo de "memorable" viñeta.

Dos páginas de Eye Gray, con un nuevo estilo de dibujo.

T: En tu etapa anterior en Toutain la escasez de páginas tuyas en sus publicaciones se debía a la compaginación con los estudios y el servicio militar. En cambio, ahora vemos que transcurren años completos entre una historieta y otra. ¿Simultaneabas entonces otra actividad?

C: Sí, empecé a colaborar con agencias de publicidad y me interesé por la pintura. Esa situación de dispersión duró años; escribí guiones para anuncios radiofónicos, diseñé carteles, dibujé calendarios, hice alguna exposición de mis cuadros. Todo parecía encaminarme a encontrar un puesto fijo en alguna agencia de publicidad... hasta que me dí cuenta de que ese sector no era lo mío cuando un cliente, el dueño de una hamburguesería, me dijo al ver el dibujo de una hamburguesa que me había encargado "Aquí la gente viene a comer hamburguesas, no las hamburguesas a comer gente".



T: En *Cimoc* te rodeabas de profesionales con años de trabajo a sus espaldas, como José Ortiz, Antonio Segura, Alfonso Azpiri... ¿Te sentías intimidado, o te consideraban ya todo un profesional?

C: Nunca se me ocurrió compararme con ellos... ni me he sentido nunca dentro de un grupo o generación desde El Prodigio, la verdad. Sigo sin considerarme un profesional de la historieta, para mi es un medio poético al que recurro cuando necesito contar algo personal. Mi profesión es la de ilustrador, aunque puede que eso cambie en el futuro.

T: Estas historietas aparecerán a finales de los 1990 en la revista estadounidense Heavy Metal. Pensamos que simplemente Norma distribuía material a esa publicación y tú entrabas dentro del catálogo de la agencia. ¿Es así?

C: Exacto. Y tenía que estar al corriente de la publicación para reclamar mis royalties.

T: Hay una historieta publicada en Heavy Metal (vol. 24, nº 1, año 2000) titulada "Décadence" y firmada en 1992. Si en tu primera etapa te influenciaba Wrightson, aquí no cabe duda que tienes a BWS muy presente. ¿Fue un experimento para un intento de cambo de estilo? ¿Sabes si esta historieta llegó a publicarse en España?

C: No, esa historieta sólo se publicó en esa ocasión. Fue un exorcismo, más que un experimento: decidí "matar" a los dibujantes que me influenciaban y empecé

por BWS. En un acto de psicomagia, me rodeé de reproducciones de cuadros prerrafaelitas y de poesías simbolistas de la misma época para, pincel en mano, hacer una historieta que estuviera a la altura de Barry. Así mi ego se relajaría y podría pasar a otra cosa. No lo conseguí.

T: En 1993 publicas en la revista *Co&Co,* de Ediciones B, dos capítulos de la serie "Historias del circo" con guión de Jorge Zentner. ¿Fue una idea proveniente de la editorial o vuestra?

C: Ésta sí que fue una idea de la editorial. Laureano Domínguez fue quién me presentó a Jorge, y ya en una primera reunión decidimos ambientar nuestra historieta en el mundo del circo.

T: Has comentado que solo se publicaron los dos primeros capítulos de una serie de seis, suponemos que por el cierre de la revista. ¿Llegaron a realizarse los otros 4? Si es así, ¿no pensasteis en llevarlo a otra editorial?

C: Sí, terminamos los seis capítulos, pero el último sólo lo vio terminado Dani Barbero, su rotulista. Los originales de aquella historieta se perdieron misteriosamente poco antes del cierre de la revista y, según me dijeron después, puede que estén olvidados en un almacén parisino.
Ya no quedaban más editoriales donde llevar una historieta así.

T: La relación con Zentner debió ser buena. En tu blog comentas que unos diez años más tarde Zentner te propuso otro proyecto que no fructificó. ¿A qué se debió que no prosiguierais con el mismo?

C: Jorge es un maestro, un guionista de sólida y coherente carrera dentro del mundo de los cómics. Sus colaboraciones con Rubén Pellejero son geniales (bueno, todo lo de Pellejero me parece genial). Y yo soy un dibujante de lo más disperso e inconstante. Durante nuestra primera colaboración todo fue estupendamente, pero cuando nos reencontramos en 1999 y decidimos volver a colaborar, Jorge ya tenía una forma de narrar muy depurada y yo estaba muy oxidado como dibujante de historietas. Me costó mucho ajustarme a lo que me propuso pero, como el guión era fantástico, logré hacer unas páginas que le gustaron y las presentó en Casterman. El editor no aprobó ni mi dibujo ni su guión; fin de la historia.

T: Damos un pequeño salto hasta 1996, donde comienzas a trabajar en la división de cómics de Planeta-DeAgostini, Forum, realizando las portadas de la colección *Kull el Conquistador*. En este intervalo, ¿dejaste por completo el mundo de la historieta?

C: Sí; supongo que me quedé descolgado. El espejismo de un mercado español de cómics se evaporó por completo y no tenía un mal contacto para intentar el salto al mercado francés o americano. Pero tampoco lo viví como una tragedia, tenía otros intereses.

T: Sabemos que te dedicaste a la realización de *storyboards* durante un tiempo, pero desconocemos muchos datos de ese trabajo. ¿Fue en este periodo? ¿Comenzaste también aquí tu carrera como ilustrador de libros?

C: Comencé a colaborar regularmente con Círculo de Lectores, Opalworks y con las diferentes editoriales de Planeta para hacer las cubiertas de sus colecciones de

literatura fantástica. La realización de storys siempre ha sido mucho más esporádica. Comenzó con un corto de dibujos animados para TVE y terminó una década después con una prueba para realizar el story de la película "Capitán Trueno". Como la publicidad, tampoco es lo mío. Pero hacer cubiertas para libros es una buena escuela donde aplicar conceptos de una forma original, solucionar imágenes gráficamente, intentar sintetizar toda una historia en una imagen... a no ser que el libro sea del género "conspiranoico". Ahí sólo puedes photoshopear perfiles de curas.

T: Volvamos a las portadas de Kull. Parece que, según cuenta Pere Olivé (director artístico de Forum en aquella época), te presentas con tu carpeta bajo el brazo como un joven aficionado, y pronto quedan todos admirados de tu obra. Estas ilustraciones ya alcanzan casi el nivel de tu madurez como ilustrador. ¿Qué significó para ti, como autor, aquella experiencia?

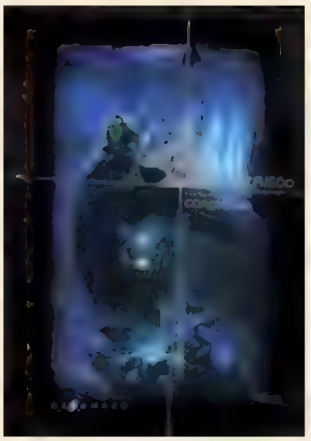
C: Nunca había hecho una serie tan larga de ilustraciones hasta entonces, y fue una carrera de fondo muy interesante. Pere Olivé es un tipo encantador y siempre me animó desde sus textos, al igual que un tal Manuel Barrero.

T: En 1999, y dentro de la Línea Laberinto de autores españoles, también de Planeta, publicas un número único de 48 páginas en blanco y negro, Eye Gray. ¿Te ayudó el haber trabajado antes con la editorial para conseguir publicar este trabajo? ¿Cómo surgió el proyecto?

Varios trabajos de ilustración de Corominas.

C: Supongo que sí. Toni Guiral me animó a presentar un proyecto y yo llevaba mucho tiempo queriendo volver a dibujar tebeos, así que... me puse manos a la obra.

T: En Eye Gray se describe la persecución policial a un maníaco caníbal que logra resolverse con la ayuda de un egipcio inmortal con poderes que le permiten hablar con los muertos. Una vez más existen elementos recurrentes de tu obra: el asesino es un gordo desagradable que suele ir desnudo como el protagonista de "Tragaldabas", hay maltrato infantil, componente religioso... Tu trazo es en esta ocasión es más sucio, más descuidado, lejano del milimétrico trabajo de tus comienzos. Podemos intuir una influencia en muchas de las páginas de la historia: Bill Sienkiewicz. ¿Qué nos puedes contar sobre Eye Gray?



C: Es una historia sobre el poder de la fantasía sobre la realidad, con una mezcla de géneros como telón de fondo. Creo que es uno de mis peores trabajos como dibujante; en ese momento, mi trabajo como ilustrador y mi traslado a Barcelona hizo que descuidara mucho una historia que hubiera pedido otro enfoque gráfico y menos prisas.

T: Este trabajo supuso trabajar en la Línea Laberinto ¿era realmente una luz al final de un túnel o la constatación de que el camino a seguir era la ilustración?

C: Ni una cosa ni otra; fue una nueva oportunidad para volver a hacer un cómic. Eso siempre está bien.

T: Toutain, Norma, Ediciones B, Planeta... Prácticamente trabajas con las editoriales más importantes del país. Esto cambia a principios del siglo XXI, donde colaboras habitualmente con una editorial menor, Recerca. Para ellos realizas las portadas de la miniserie Hellraiser, una historieta con entrevista incluida en el segundo número de Negative Burn, publican en un tomo la serie Tragaldabas y tu incursión en el mercado francés, el primer tomo de la serie Dontar. ¿Cómo entras en contacto con esta pequeña editorial?

C: El humor absurdo es la base de mi educación. Algo que compartía Xavi Morell, el editor de Recerca, al que conocí en el mercado de San Antonio de Barcelona, entre tebeos viejos y caspa. Siempre he intentado combinar mi trabajo profesional con la libertad que me ofrecen las publicaciones raras. Por ejemplo, ahora colaboro con la revista Cthulhu. La aventura de Recerca no duró mucho, pero rescataron una serie como Hellraiser y me permitieron reírme de un personaje como Pinhead en su cubierta. Son oportunidades que no puedes dejar escapar... aunque no te paguen.

Dontar, página y portada

T: Como ya hemos comentado, Recerca publica en España el primer tomo de la serie Dontar, único que fue publicado originalmente en Francia aunque según has comentado ya tenías el segundo tomo dibujado y el tercero planeado. ¿Cómo influyo tu evolución en tu trabajo como ilustrador en este proyecto? ¿Tiene algo que ver el tipo de ilustraciones que estabas desarrollando para Gigamesh en el tema y el tono escogidos para la historia?

C: Publicar, por fin, en Francia fue un sueño hecho realidad: un pago digno, una buena calidad de reproducción, viento fresco... Además, el panorama comiquero en España también cambió radicalmente con el nuevo siglo; los autores franco-belgas publicados por Norma, la irrupción de editoriales que apostaron por un formato como la novela gráfica, una nueva generación de dibujantes que trabaja directamente para el mercado americano y/o francés y las infinitas posibilidades que ofrece el cómic digital. Los lectores, desde entonces, tienen a su disposición más títulos, reediciones de clásicos y variedad temática y artística que nunca. Los autores estamos viviendo el momento más estimulante y creativo posible. Pero vuelvo a Dontar: se trata de un nuevo cruce de géneros; el histórico y la

ghost story. Fantasmas en la edad media, vamos. También es una historia sobre la soledad. Fue la estética de Dontar la que me influyó en las posteriores cubiertas de Gigamesh; la idea de aplicar color digitalmente a acuarelas monocromas surgió con esa historieta.

T: La editorial suiza responsable, Paquet, no continuó la edición. ¿De quién fue la decisión, de la editorial o del autor?

C: De la editorial.

T: Háblanos de tus trabajos actualmente como ilustrador publicitario y de libros, por ejemplo en Timun Mas o Gigamesh. ¿Cómo está el mercado de la ilustración en España en comparación con el extranjero?

C: Trabajo con Gigamesh desde hace más de una década y, actualmente, comparto con ellos las aventuras del fenómeno "Canción de hielo y fuego", la saga de libros de fantasía que arrastra mayor número de fans en España. Trabajamos en equipo: Álex Vidal o Alejo me dan a elegir entre dos o tres momentos cumbre del libro, y a partir de ahí empiezo a abocetar. Generalmente, discutimos y opinamos sobre cada detalle del dibujo inicial hasta que logramos una imagen que no nos disguste a ninguno. "Canción" se editó dentro de la colección Fantasy, como una saga más y en paralelo, por ejemplo, a "Waylander".

Cada editorial tiene su estilo. Pero, con el paso del tiempo he conseguido trabajar regularmente con las que me dejan implicarme más en mis ilustraciones.

T: Actualmente trabajas en una adaptación a la historieta de "El retrato de Dorian Gray", de Oscar Wilde. Has declarado que esta es una de tus lecturas favoritas.

Estudio de personajes para El retrato de Dorian Gray

C: Que por fin es un álbum ya terminado y que he disfrutado de las condiciones ideales para hacerlo; la editorial Maghen lo publicará en Septiembre en Francia, si todo va bien. Daniel Maghen me dio toda la libertad y el tiempo del mundo para hacer realidad un sueño: adaptar de forma personal la novela de Oscar Wilde, mi biblia particular. Es el libro que releo todos los años desde mi adolescencia. Su discurso sobre la moralidad del arte y su influencia en las personas y de las personas en él, me fascina. Eso es lo que me ha llevado a adaptarlo en cómic; creo que el tema central de "El retrato" siempre se ha olvidado en sus incontables adaptaciones a cine, ópera o teatro. Hay una idea distorsionada de Dorian Gray como personaje icónico del género de terror o de la literatura gay que me parece muy pobre, incluso entre lectores que recuerdan el libro como una lectura de juventud.

He tratado de hacer una adaptación personal y que funcione perfectamente como cómic, no una adaptación al uso. Así que he tenido que cambiar muchas cosas de la novela original para conseguir ser fiel a las ideas de Oscar.

Tengo que dibujar las cosas para entenderlas... y haber "dibujado" mi novela favo-

rita ha sido una aventura introspectiva que recordaré siempre.

Ilustración Arms Kraken

T: ¿Cuáles son tus proyectos de futuro, además de *Dorian Gray*?

C: Hay varias puertas abiertas, pero aún no tengo un nuevo proyecto a largo plazo. Espero seguir contando historias que me interesen y experimentar con el formato que sea ideal para cada proyecto; ilustración o cómic, álbum o novela gráfica, digital o analógico. Pero, claro, todo dependerá de mi capacidad de evolución y de las oportunidades y la libertad que me ofrezcan las editoriales que, en general, son cada vez más conservadoras. El cómic vive su mejor momento y, sin embargo, hay menos dinero que nunca. Una situación fascinante para cualquier autor, ¿no?

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL RECRUDECIMIENTO DEL HORROR EN LOS NOVENTA. DE TRAGALDABAS A EYE GRAY

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
COROMINAS (Enrique); JAVIER ALCÁZAR (2010): "EL HORROR BIEN ENTENDIDO. ENTREVISTA A COROMINAS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, BARCELONA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_bien_entendido_entrevista_a_corominas.html

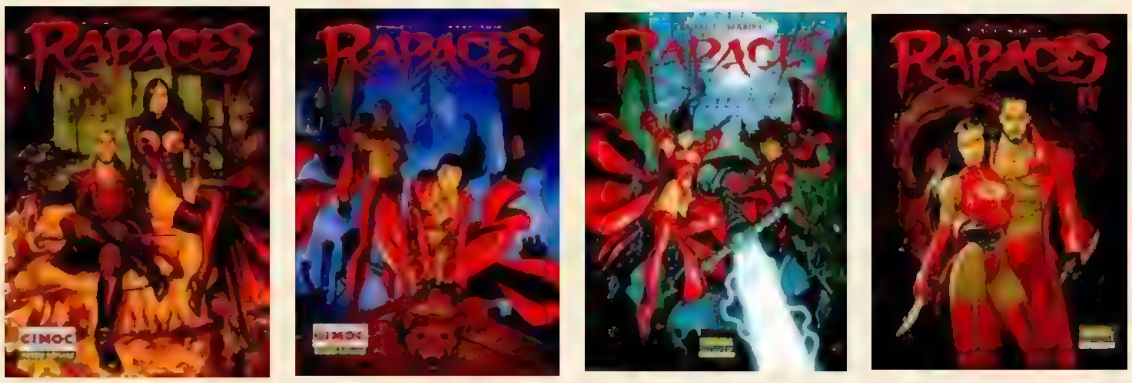
RAPACES: EL DECADENTE ENCANTO DE LA BURGUESÍA (CIUDAD DE MEXICO, 21-V-2010)

Autor: RICARDO VIGUERAS

Notas: A la derecha, fragmento de la portada para el libro con dibujos y bocetos de la serie originalmente aparecido en 2006, "Volveré"

RAPACES: EL DECADENTE ENCANTO DE LA BURGUESÍA.

Rapaces, la serie de historietas publicada en cuatro álbumes escrita por Jean Dufaux y dibujada por Enrico Marini[1], ha sido uno de los grandes éxitos de la *bande desinée* de la última década. Es una obra cuya perfección no se debe al azar, sino al encuentro de dos autores completamente maduros que, en cierto sentido, remozan el longevo género de vampiros partiendo de la vertiente sensual del vampirismo. Esta vertiente, que arranca al menos del cine de terror de los años setenta, se ha popularizado en las últimas dos décadas por artistas como Francis Coppola (*Drácula*, 1992), Anne Rice (su novela *Entrevista con el vampiro* tuvo una relevante versión cinematográfica)[2] o Joss Whedon con la teleserie *Buffy Vampire Slayer* (1997-2003), que si bien comenzó como cruce entre comedia, terror y melodrama adolescente, fue evolucionando a medida que lo hacían público y personajes hacia posicionamientos más dramáticos cargados de fatalismo, tristeza y sensualidad.



Los cuatro libros de Rapaces tal y como se han publicado en España.

Jean Dufaux es uno de los escritores de cómics más versátiles del panorama europeo. Nacido en 1949 en Ninove, Bélgica, su primera vocación es el cine, por lo que entre 1969 y 1973 seguirá estudios en el Institut des Arts et Diffusion de Bruselas, los cuales marcarán profundamente su concepción de puesta en escena en futuros cómics. Pero aunque el medio le atrae, no piensa en dedicarse al mismo hasta 1983, después de casi una década como periodista de la revista *Ciné-Presse*. En la revista *Tintin* comienza escribiendo la serie *Brelan de dames* (en

colaboración con Vernal) y dibujada por Renaud. En 1985 entra en la editorial Dargaud, donde desarrolla las series *La toile et la dague* (dibujada por Aidans) y *Beatifica Blues* con Griffo. *Les maîtres de la brume*, dibujada por Eric para Glénat, cierra este periodo de formación que pronto verá nacer las grandes creaciones de Dufaux. En concreto, 1987 es su gran año con la aparición de *Jessica Blandy* (con Renaud), donde Dufaux comienza a imponer una de las características más destacadas de su estilo: la introspección psicológica en los personajes; y también *Giacomo C.* serie de carácter histórico y aventurero inspirada libremente en la vida de Casanova que dibuja Griffo. A partir de aquí las series de Dufaux se multiplican con notable éxito, y su productividad pronto le hará merecedor del apodo de "Jean el prolífico": combina el tebeo histórico con el fantástico, e incursiona también en la biografía con la serie consagrada a sus escritores favoritos: Sade, Pasolini, Balzac... Dufaux demuestra una y otra vez que no es escritor de tebeos por casualidad, sino que es escritor en todo el sentido de la palabra: cuidadoso en la creación de personajes, exhaustivo en la documentación, un *scénariste* que se inspira en el cine y es capaz de crear universos tan verosímiles como personales por medio de un estilo reconocible[3]. Actualmente se diversifica a través de varias series, pero quizá las más punteras sean *Murena* (dibujada por Philippe Delaby, con siete álbumes aparecidos) y *Djinn* (nueve álbumes dibujados por la española Ana Miralles). Su gran serie, hasta la fecha, continúa siendo *Jessica Blandy*, de la que ya han aparecido 24 álbumes dibujados todos por Renaud.[4].

Carniceros en su ambiente.

Dinamismo y espectacularidad

Cena típica de barrio

En comparación, la carrera de Enrico Marini es más reducida, pero su ascenso a gran estrella del cómic ha sido casi fulminante. Nacido en Suiza en 1969, comenzó su andadura profesional de la mano del escritor Thierry Smolderen en *Olivier Varesse* (4 álbumes) y con posterioridad su primer éxito, *Gipsy* (seis álbumes). Se dice con frecuencia que la conversión de Marini en estrella se debió a la trascendencia que tuvo *Rapaces*, posteriormente consolidada con *El Escorpión* (escrita por Stephen Desberg y que ha alcanzado ocho álbumes) y, más recientemente, con *Las águilas de Roma*, donde el mismo Marini ha asumido la función de escritor. Estamos hablando, por tanto, de una carrera en ascenso y constante evolución que en *Rapaces* encontró escenarios y ambientes que, de una forma u otra, había abordado y aborda en su carrera, desde *Gipsy* a *El Escorpión*. Marini formó parte de la primera generación de dibujantes europeos que crecieron con el manga y el ánime que comenzaba a penetrar las televisoras de Europa a principios de los años 70, por lo que sus primeras influencias vienen de este campo (Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo). Posteriormente éstas serían filtradas por la influencia de dos grandes del tebeo francobelga: Moebius y Hermann (en quienes,

quizá, se haya inspirado para lanzarse en solitario al ruedo de la creación total: escritor y dibujante). Si bien las influencias niponas en el dibujo de Marini no han desaparecido del todo, en su arte existe una fusión perfecta entre oriente y occidente, hasta el punto de que su vertiente orientalista no resulta tan obvia a primera vista y su arte carece, por ello mismo, de la simplicidad de un manierismo de años de formación.

Vuestro reino se ha terminado.

Rapaces abre su primer álbum con la investigación que realizan Vicky Lenore, teniente de la Policía de Nueva York, y su colega Benito Spiaggi. Se plantean las reglas del misterio: una serie de cadáveres ha aparecido en distintos puntos de la ciudad, y además, todos presentan la característica de un extraño quiste detrás de la oreja reventado por medio de una estilizada aguja rematada en una especie de rubí. Y siempre, pintada en las paredes con sangre, la misma ominosa advertencia: *Your kingdom is doomed*[5]. La investigación de Lenore y Spiaggi les conducirá a descubrir que, en realidad, el mundo que ellos habitan es gobernado por vampiros, vampiros que durante la Edad Media aprendieron a vivir a la luz del día hasta evolucionar a un grado superior que les ha permitido con el paso de los siglos dominar su entorno, nuestro entorno. Comandados por don Miguel y Certa, uno de los grandes nobles de España que va a emprender la colonización del planeta, sus objetivos son claros: "¡El mundo nos pertenece! Dictemos sus leyes. Restablezcamos el orden, nuestro orden. Olvidemos la muerte, el gusto por la sangre, la pasión por destruir... ¡Podemos hacer algo mejor, mucho mejor!... ¡Podemos dejar nuestra marca en la historia, estamparle nuestro sello!"[6]. Estos vampiros inmortales, aburridos en su longeva estadía en un mundo que ya les pertenece, comienzan a olvidarse de su verdadera naturaleza: quieren dictar leyes, gobernar a la sombra de sus inmortalidades en flor, olvidar la muerte y la sangre. Y en efecto, se olvidan de los placeres de su vida y comienzan a pensar en la Historia. Son vampiros pomposos que se aburguesan, y en este aburguesamiento que pretende distanciarse de las pasiones que le daban sentido a su vida, se van deteriorando poco a poco hasta perder la propia inmortalidad. Pero como es natural, estos vampiros burgueses tienen un contrincante destacado en don Molina, un vampiro que no quiere dejar de serlo y que por su abierto enfrentamiento con Miguel y Certa perderá la vida, así como la de su esposa. Pero no la de sus hijos, Camilla y Drago Molina, que sobrevivirán hasta el Nueva York del siglo XXI convertidos en los Ra-

paces, vengativos asesinos de vampiros decadentes a quienes recuerdan, asesinato tras asesinato, que su reino ha terminado. A partir de los álbumes II y III aparecerán dos personajes también importantes, aunque de carácter más bien secundario frente al protagonismo de Drago y Camilla/ Vicky y Piaggi. Me refiero al Hermano Exeter, extraño sacerdote y proscrito cuya misión es acabar con la vida de Miguel y Certa y cuya fisonomía se inspira en la del actor Clint Eastwood; y sobre todo, el llamado a inaugurar una nueva dinastía de vampiros Rapaces: Aznar Akeba, hijo de un amor de Drago en India y cuyo destino acabará por emparentarse con el de Vicky Lenore. Darán mucho juego en el hipotético caso de un regreso de la serie *Rapaces* con nuevo arco argumental.

Estampas neoyorkinas. Necrópolis de vampiros en NY. Muerte y furia en India. La ciudad de los niños.

Es sólo una historia de vampiros, eso es cierto, pero también es mucho más que eso. Dufaux nos incita a reflexionar acerca de los riesgos de olvidar nuestra verdadera naturaleza. Quien olvida su verdadera naturaleza, aunque ésta sea diabólica, está condenado a la extinción. Pero los Rapaces, los sensuales y crueles hermanos Molina, también están condenados a la desaparición. Siguen sus impulsos aunque éstos mismos les deban conducir a la muerte. No quieren ser vampiros sometidos se segunda categoría, pues anhelan saciar su hambre y su sed de sexo y sangre, su imperiosa necesidad de matar. Dufaux parece evocar la fábula que Orson Welles nos contaba en *Mr. Arkadin* (Welles, 1955), aquella fábula en que un escorpión clava su aguijón sobre la rana que lo ayuda a cruzar el río. Aunque el escorpión provoca con ello su propia muerte, no podía dejar de hacerlo, puesto que tal acción seguía los dictados de su naturaleza. Sin embargo, en un mundo de vampiros/ranas, los escorpiones/rapaces tienen también sus días contados pues se han convertido en monstruos dentro de una sociedad del bienestar y del confort donde hasta los vampiros sueñan un sueño de civilización donde cuentan más el poder, o la ilusoria idea de dejar una huella en la historia, que satisfacer sus ansias animales.

Rapaces también es la historia de una seducción, en este caso de la seducción de una inocente: Vicky Lenore. Es la protagonista ideal para un cómic de estas características que pretende también llegar a un público femenino moderno: alta y hermosa, muy concienzuda en su trabajo y de carácter independiente, poco a poco irá viendo caer los velos que le ocultan la realidad de sus seres más próximos. Sus padres, su hermano, su propia pareja pertenecen a un mundo al cual ella se enfrenta con determinación y encono. Algún *flashback* explicará el rencor contra un padre irracionalmente despótico que de alguna forma marcará su distanciamiento del mundo masculino del cual ella, como mujer moderna, se apodera y redefine en sí misma.

Sobre estas líneas: Pasión fraternal y vida social y la simbiosid de Drago y Camilla. A la derecha, el hermano Hexeter con ecos de Eastwood.

La subtrama más interesante, aquella donde Vicky y Piaggi se revelan como lo que son y hasta dónde llegan sus deseos, es la de la relación de amor platónico entre ambos. Amor para Piaggi, amistad y cálida camaradería para Vicky. Piaggi es una especie de gigante infantil, cálido y tierno, que contempla a Vicky como si se tratara de una *madonna*. Hay una escena en que Piaggi insiste en invitarla a cenar con su madre en casa, una de esas madres italoamericanas sobreprotectoras de las que no terminan de aceptar que su niño ya es un hombre, aunque trabaje en el Departamento de Policía[7]. Pero Vicky no puede asistir a la cena vestida con pantalones, como acostumbra, pues debe usar unas prendas más femeninas para causar buena impresión a la bonachona, pero anticuada madre. Para complacer su capricho, por el cariño que Vicky es capaz de sentir por Piaggi, complace sus manías en este aspecto y la madre de Piaggi le regalará una cruz que luego tendrá mucha relevancia dentro de la serie. Pero no habrá más, nunca podrá haber nada más entre ambos. Cuando Piaggi se atreva a robarle un beso, éste le resultará frío como el hielo y le ayudará a descubrir la verdadera gelidez de Lenore y el absurdo de un amor que, a pesar de todo, resistirá a extinguirse del todo[8].

Vicky y Piaggi miran hacia el horizonte.

Vicky descubre su naturaleza

Ecos de Visconti para un remanso de amor.

En Vicky Lenore existe una oscuridad latente, una naturaleza inquietante que por una parte hereda de su familia, que por otra se intensifica por medio de su trabajo y que finalmente se abrirá con toda su turbulencia al conocer a los dos hermanos Molina, que la seducirán y la compartirán sexualmente. Es cuando ella queda marcada y su verdadera naturaleza sale a relucir, aquella que al no haber reconocido anteriormente le impedía acceder a la felicidad, ideal de todo hombre, mujer o vampiro. Hay ciertos ecos del mito de Batman cuando, al final de la serie, Benito Piaggi convertido en jefe de policía mira de reojo la noche oscura a través de la ventana y cree sentir una presencia que en cierto modo vela por él durante las noches. Vicky Lenore, convertida al fin en una rapaz que vela por la ciudad, ha iniciado una senda de soledad precisamente por haber elegido ser libre y optar simplemente por aceptar su naturaleza. Ni que decir tiene que ha quedado la puerta abierta para una segunda parte de la saga que todavía no se ha producido.

Pin-up de Camilla y progresión de la ejecución de la página 38 de Rapaces IV.

En definitiva, *Rapaces* es una serie brillante por los distintos niveles de complejidad que existen entre los personajes que desfilan por sus páginas. Si a esto añadimos a un Enrico Marini en estado de gracia, capaz de reflejarnos Nueva York con una magnificencia y esplendor más que encomiables, tenemos en conclusión una de esas series estrella, arrebatadoras y sugestivas como aparecen pocas de tiempo en tiempo. Soy de los que desean un pronto regreso de estos personajes en un nuevo arco argumental para que los nuevos rapaces se enfrenten con lujuria y arrojo a los nuevos peligros de la noche de sus almas.

NOTAS:

[1] ***Rapaces* I, II, III y IV. Dargaud 1998, 2000, 2001 y 2003 (edición española con traducción de Enrique Sánchez Abulí para Norma Editorial, Colección Cimoc Extra Color 162, 172, 185 y 203; Barcelona, 1999, 2000, 2001 y 2003). Con posterioridad, en 2006 apareció un quinto álbum compuesto de ilustraciones provenientes de la colección principal, así como de bocetos de Marini y textos literarios de Dufaux: *Rapaces Je Reviendrai* (Dargaud, 2006) editado en España como *Rapaces: Volveré* (Norma Editorial, Colección Cimoc Extra Color 245, Barcelona 2008).**

[2] ***Entrevista con el vampiro* (Neil Jordan, 1994). Guionizada por la propia Anne Rice, contó entre sus intérpretes a Antonio Banderas, Tom Cruise y Brad Pitt.**

[3] **http://www.bedetheque.com/auteur-53-BD-Dufaux-Jean.html**

[4] **http://www.rapaces.net/**

[5] **Your kingdom is doomed [en traducción de E. Sánchez Abulí: "Vuestro reino se acaba"]**

[6] ***Rapaces* II, p. 28, viñeta 1.**

[7] ***Rapaces* I, pp. 37-41.**

[8] ***Rapaces* III, p. 29.**

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
RICARDO VIGUERAS (2010): "RAPACES: EL DECADENTE ENCANTO DE LA BURGUESÍA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, CIUDAD DE MEXICO : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/rapaces:_el_decadente_encanto_de_la_burguesia.html

EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS (VALENCIA, 23-V-2010)

Autor: ÁLVARO PONS

A la derecha, ilustración de Alexander King para "The Magic Island", de Seabrook.

El género zombi en los cómics: de vudú caribeño a representación de la sociedad de consumo.

Existe cierta coincidencia en datar los inicios del género zombi a partir de sus orígenes caribeños[1], relacionados con la práctica haitiana del vudú. Esta tradición religiosa fue mencionada por primera vez de forma académica en los estudios de Elsie Parsons en 1928 pero comenzaría a ser realmente popularizada a partir de su inclusión en la novela *The magic island*, de William Seabrook. Esta relación aparece también en la propia etimología del término *zombi*, que parece provenir precisamente de estas raíces afrocaribeñas. Como indica Russell[2]:

> *"la raíz etimológica de "zombi" puede ser derivada de cualquiera de las siguientes: la palabra francesa "ombres" (sombras), la expresión india "jumbie"(fantasma), los términos africanos de las lenguas bonda "zumbi" y kongo "nzambi" (espíritu muerto), al igual que del término usado por los indígenas arawaks haitianos "zemis", que describe el alma de una persona muerta"*

Su elevación a la categoría de mito propio de la cultura popular se daría a partir de la primera incursión cinematográfica que trata el fenómeno, *White Zombie*, de V. Halperin (1932)[3]. Una película centrada en las consecuencias nefastas de la práctica de los ritos vudú que tendría no pocas seguidoras, en general películas de bajo presupuesto como *Ouanga* (1935, G. Terwilliger) o *King of the zombies* (1941, J. Yarbrough) o la aprovechada reincidencia del propio Halperin (*Revolt of the zombies*, 1936), aunque posiblemente la mayor calidad e impacto mediático vendría a partir de la aportación del prestigioso director Jacques Tourneur, que reescribiría en cierta forma el clásico *Jane Eyre* de Charlotte Brontë en *I Walked with a zombi* (1943).

Sin embargo, todas estas aportaciones tienen relativamente poca relación con la consideración e interpretación que se tendría posteriormente del concepto de zombi. En esta derivación afrocaribeña, el zombi es un hombre al que supuestamente se da por muerto, pero que realmente sufre una anulación total de su pensamiento consciente, controlado por un tercero. Un zombi "del cuerpo" que

representa una lectura muy alejada del muerto viviente que vuelve de la tumba con desaforadas ansias caníbales, la idealización iconográfica que se entiende como zombi desde la segunda mitad del siglo XX a partir de las decisivas aportaciones cinematográficas del director George A. Romero[4].

Cartel de la película *White Zombie*, 1932.

El muerto viviente: de la iconografía popular al cómic

Desde un punto de vista estrictamente formal, la resurrección de la muerte, el muerto que camina, conforma una mitología propia dentro del género de terror, con raíces profundas que son extremamente complejas de seguir y que podrían llegar a prácticamente todos los textos religiosos tradicionales, desde los libros bíblicos a la epopeya de *Gilgamesh*[5]. Prácticamente todas las tradiciones y leyendas tienen su propia iconografía sobre el muerto que revive y vence a la muerte, en la que se podría incluso considera la propia figura de Jesucristo[6].

The Jewel of Seven Stars, de Bram Stoker.

Una iconografía que se trasladó y acomodó, evidentemente, en una cultura popular nutrida de estas leyendas y tradiciones, conformando un subgénero particular desde su inclusión en la literatura popular del siglo XX[7]. El mito vampírico es un ejemplo claro de primeras referencias al muerto viviente, aunque su obvia connotación romántica le proporciona un perfil que difícilmente se puede equiparar al del zombi (según Twiotchell[8]: "*el zombi es un profundo cretino, un vampiro lobotomizado*"). Más similar en concepción puede considerarse a la momia egipcia que retorna a la vida tras la profanación de su tumba, cuya tradición iniciara tanto la influencia de los trabajos arqueológicos de Howard Carter en el mundo "real" como en la ficción Bram Stoker con *The Jewel of Seven Stars*, directo inspirador de la fecunda tradición de muertos que vuelven a la vida en la literatura *pulp*[9] y que, lógicamente, verían su traslación a la historieta en los momentos de máxima eclosión del género en el noveno arte. Una eclosión que tardaría en producirse: el género de terror no se traslada de forma automática a los *comic books* hasta los años 50, que tendría que esperar, precisamente, a la incorporación de un referente obvio en el campo de los muertos vivientes: el monstruo de *Frankenstein*. La versión de Dick Briefer se constituiría como un referente inicial del género hasta que Continental Magazines comienza a editar de forma habitual *comic books* de horror, que obtendrían finalmente una popularidad masiva con los publicados por William Gaines bajo el sello EC Cómics[10]. Tanto en los famosos *comic books* de EC Comics como en los de otras editoriales secundarias (Dell, Gold Key) es fácil encontrar historias protagonizadas por muertos que vuelven a la vida por diferentes motivos. Autores como Graham Ingels, Johnny Craig o Jack

Davis fueron los responsables gráficos de no pocas de estas historias, donde existe una coincidencia en la representación icónica de los muertos vivientes: carne putrefacta, aspecto cadavérico (en algunos casos, abiertamente esqueletos andantes) y movimientos inconexos. Referentes que son fáciles de identificar en la actual iconografía del género zombi, pero que llevaría a un error en la equiparación de estas representaciones con la concepción actual, tanto argumental como simbólica, de este género. En todos los antecedentes previos, desde las adaptaciones del mito prometeico de Shelley a los muertos redivivos de la EC, pasando por la momia o el romanticismo inherente al género vampírico, existe una coincidencia motivacional: los muertos vuelven a la vida con una clara intención de redención o venganza. La lectura de moraleja final, de fuerte raigambre religiosa, es inamovible y anuncia un castigo ante actitudes reprobables que tendrán consecuencias incluso tras la muerte. Un ejemplo claro de esta corriente puede ser la historieta *Zombie!,* de Stan Lee y Bill Everett publicada en *Menace* #5 (1953), donde un muerto viviente gráficamente canónico (aunque en el que es posible rastrear influencias del *Frankenstein* de Briefer) vuelve a la vida para vengar el intento de secuestro de su propia hija. Una historieta que serviría de base, años después, para que el mismo Stan Lee, ya como editor de la compañía Marvel Cómics, lanzara una colección protagonizada por el mismo personaje. En cualquier caso, las historietas de zombis de esta época son extremadamente diversas en su concepción, y siempre alejadas de lo que sería su posterior escritura[11].

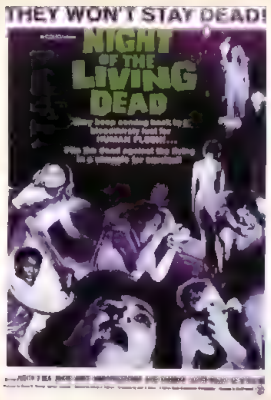
Cubierta del número 5 de *Menace* y primera página de la historieta "Zombie!" (Atlas, julio de 1953).

Una concepción del zombi que cambiaría radicalmente durante los años 50 y 60. La deriva de la ciencia ficción hacia una consideración más ideologizada, donde el uso de los avances científicos puede dar lugar a transformaciones y consecuencias impredecibles, cambia radicalmente la consideración esotérica y casi mágica que se tenía previamente del muerto viviente. La conexión con la leyenda y con la representación clásica de la resurrección desde la muerte, de origen religioso con un fuerte matiz moral, da paso a una reflexión más social que, a su vez, establece una representación más siniestra del zombi. Películas como *I eat your*

Skin (Del Tenney, 1964), *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living* and *Became Mixed-Up Zombies* (Ray Dennis Steckler, 1964) o *The plague of the Zombies* (John Guilling,1966) establecen las bases de una redefinición del mito zombi. La influencia de la iconografía del vudú afrocaribeño original se funde con las mitologías propias provenientes de los cómics y aporta novedosas características, como el canibalismo o la consideración del zombi como una amenaza que nace a partir no del individuo sino de la masa inconsciente.

Hacia una nueva genealogía del mito zombi

Estas ideas impactan profundamente en el director George A. Romero, que definiría la reescritura final y fundacional del género zombi con *The night of the living dead* (1968), estableciendo el concepto definitivo que hoy entendemos como zombi. El muerto viviente ya no es un elemento temible en cuanto es el vehículo al castigo de una actitud previa. Es una amenaza en sí misma que ya no está originada en un pecado y que permite, a su vez, una reflexión mucho más compleja y aterradora. El zombi es la expresión del ser humano sin las componentes y retenciones de atadura moral que dan la educación y la consciencia, es un ente inconsciente puro que sólo retiene la imagen externa de un ser humano. Para el filósofo David Chalmers[12]:



Cartel de la película de Romero.

> *"Esta criatura es idéntica a mí molécula por molécula e idéntica en todas las propiedades de bajo nivel postuladas por una física terminada, pero carece por completo de experiencia consciente".*

Adaptación al cómic de la novela de Matheson.

Una definición que es ampliada por Colomina Almiñana[13] para hacer especial hincapié en la ausencia absoluta de consciencia:

> *"Un 'zombie', por tanto, por definición, no sería más que un conjunto funcional de materia orgánica (o de cualquier otra clase, como veremos posteriormente) que tan sólo parece actuar del modo en que cualquiera de nosotros actuaría cuando tenemos alguna experiencia consciente pero que, sin embargo, no dispone realmente de aquello que, parece, caracterizaría nuestra conciencia: carecería de qualia, de contenido cualitativamente consciente."*

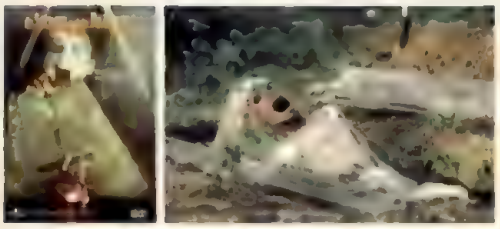
Romero establece así un concepto nuevo que claramente escapa a los condicionantes iniciales, tomando préstamos de todo el panteón de monstruos del horror, en especial del mito vampírico[14], y reelaborándolos a través de inspiraciones provenientes de la ciencia-ficción, como la novela de Richard Matheson, Soy leyenda[15]. La infección indiscriminada a la que sobrevive Robert Neville tiene su equiparación evidente con la mordedura del zombi, que no conoce cura y provoca la transformación automática sin diferencia de clases, sexo o raza, en un mensaje globalizador del terror que resulta especialmente novedoso en el género. El zombi se convierte así en símbolo de múltiples lecturas: desde la representación de la

amenaza externa (ya sea xenofóbica, ya sea del comunismo político, en una metáfora obvia de la igualdad propugnada por el socialismo) al miedo a la muerte del ser humano[16]. Introduce además dos consideraciones categóricas ficcionales que lo alejan de otras formas de muertos vivientes: su origen natural (alejándose por tanto de las formas creadas por el hombre como el Golem o sus derivados como el monstruo de Frankenstein) y su absoluta inconsciencia, una falta de voluntad que contrasta con el espíritu vengativo de las momias o la inteligencia del vampiro, como indica June Pulliam.

Una provocación reflexiva que sería definitivamente ampliada en la secuela posterior *Zombi* (*Dawn of the dead*, 1978) donde el enfrentamiento del ser humano con su imagen deformada putrefacta permite un sorprendente acercamiento desde la crítica a la sociedad de consumo de comportamiento gregario inconsciente[17].

Primer número de Tales of the Zombie (Marvel, 1973).

Sin embargo, esta renovada visión del zombi no tendría eco inmediato en los cómics. La renovación del género de terror que se produjo a finales de los años 60 y década de los 70, fundamentalmente por la influencia de las publicaciones de la editorial Warren y su correlato en las editoriales Marvel y DC[18], trae una relectura del género en términos de nuevos límites morales más acordes con la mentalidad post-Vietnam de los tiempos, pero siempre sobre la base de los cánones del género de horror. Personajes como Drácula, el Hombre Lobo o La Momia[19] viven una nueva juventud que parece no fijarse en las nuevas propuestas que vienen del cine hasta 1973, cuando la editorial Marvel lanza *Tales of the Zombie*, una publicación que recuperaría una antigua historieta corta de Stan Lee, dotando al muerto viviente de nombre y apellidos para intentar aprovechar el éxito de Romero, aunque adecuado a su nueva definición del zombi. El personaje de Simon Garth, el zombi creado por Lee y Everett, es un espíritu de venganza que poco o nada tiene que ver con la propuesta cinematográfica, si bien comparte con ella una escenografía y representación gráfica, aunque por razones puramente estéticas: favorecen la creación de un universo cohesionado de personajes de horror, pero adaptados a una aproximación heroica más propia de los personajes publicados por la propia editorial (*Man Thing*) o el *Swamp Thing* que Len Wein había creado para DC. Efectiva desde el punto de vista comercial, pero que en el caso del género zombi desdibuja completamente las componentes reflexivas que se habían aportado desde las películas de George A. Romero. Más próximo a esa renovación conceptual podría estar el escritor Steve Gerber, que publica en la misma revista *Night of the Walking Dead* con la colaboración gráfica de John Buscema y Syd Shores, pero sin llegar a brillar como lo haría con otros personajes donde sí desarrollaría su espíritu crítico. La publicación duraría apenas 10 números y un anual, un éxito relativamente escaso que se puede certificar también por la exigua repercusión en cuanto a iniciativas clónicas: tan sólo la independiente Last Gasp intentó lanzar una publicación dedicada al género zombi: *Two-fisted zombies* (1973), de Rick y Tom Veitch, inspirada en los títulos bélicos de EC Comics, pero que no tuvo continuidad.

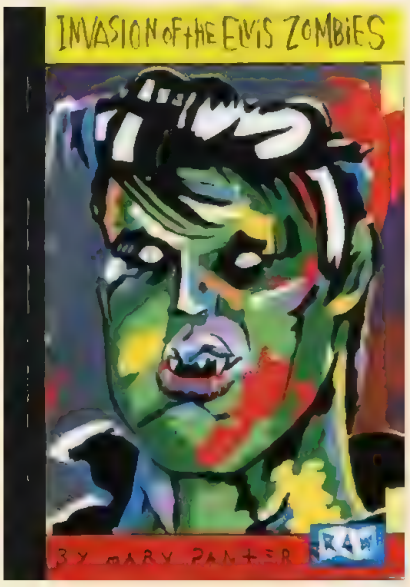


The Serpent and the Rainbow, de W. Craven. Abajo, *Thriller*, video de John Landis.

Pese a que Romero completaría su primera trilogía zombi en 1985 con *Day of the dead*, reincidiendo en el uso del género como excusa para una lectura de profunda crítica sociopolítica, la década de los 80 apenas tendría elementos de repercusión importante dentro del género. Si bien se estrenaron multitud de películas aprovechando el camino emprendido por Romero, en su mayoría se pueden catalogar entre el seguidismo artesanal de directores como el italiano Lucio Fulci (que completaría una saga de relativo éxito en Europa pese a los escasos recursos con que fue rodada) o el español Jesús Franco y la abierta parodia en la línea de las películas de terror adolescente que triunfaban en el cine comercial de la época. Quedan como excepciones curiosas *La serpiente y el arco iris* (1987), una película de Wes Craven que recupera el concepto del zombi afrocaribeño desde un intento de aproximación lejanamente científica y, sobre todo, el exitoso videclip del cantante Michael Jackson, *Thriller,* dirigido por John Landis (1983). En el cómic, esta ausencia se hace notar: es difícil encontrar títulos durante esta década que aborden el género de zombis, más allá de intentos testimoniales desde los EE.UU. o puntuales apariciones en las exitosas colecciones de fantasía y terror del editor italiano Sergio Bonelli.

Paradójicamente, la única excepción realmente destacable nace desde la concepción más radical de la independencia y vanguardia en el cómic: la revista americana RAW. La publicación dirigida por Frances Mouly y Art Spigelman fue, sin duda, uno de los máximos exponentes de la experimentación durante la década de los 80, dando a conocer autores tan fundamentales como Chris Ware, Charles Burns, Gary Panter o Ben Katchor, entre otros muchos[20].

La publicación contó con una colección de monografías – *Raw One-Shots*- entre las que se editó (curiosamente en coedición con la editorial española Arrebato) *La invasión de los Elvis Zombis*, de Gary Panter (1984). Una propuesta nacida desde la radicalidad gráfica, en la que el dibujante plantea una narración formada por una serie de páginas dobles de fuerte expresionismo visual (que debían ser leídas conjuntamente a la banda sonora *Precambrian Bath* – firmada por el propio Panter, Joseph Hammer, K.K., Rick Potts y Bob Zoell- que acompañaba al álbum en formato flexi-disc) que engloban una historieta en la que unas niñas seguidoras de Elvis se convertían en zombis, aterrorizando una pequeña población americana. Pese a lo rupturista del planteamiento gráfico y narrativo, argumentalmente Panter no puede ser más respetuoso con las ideas de Romero: sus zombis adolescentes son una reflexión sobre el fenómeno *fan/groupie* en consonancia con las



Invasion of the Elvis Zombies publicado por Raw Books and Graphics, New York, 1984.

equiparaciones del muerto viviente con la sociedad de consumo inconsciente.

El cambio de medio como supervivencia del género

Número 1 de los tres que componen esta miniserie de Dark Horse publicada en 1997.

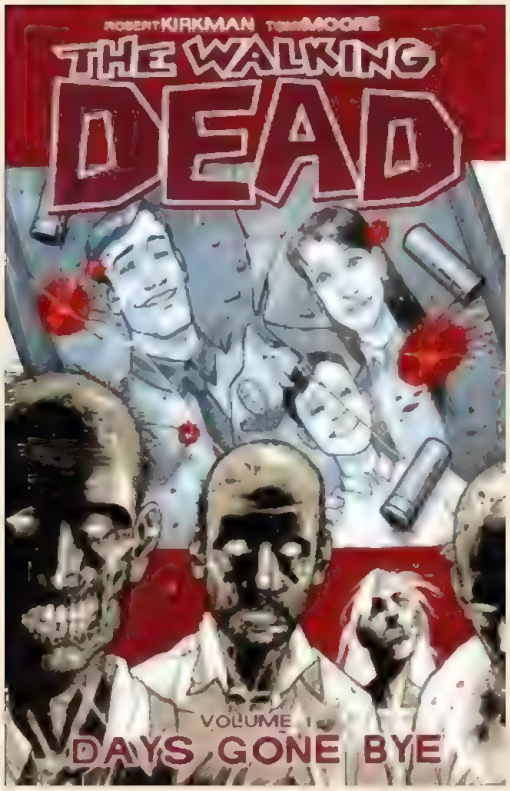
Durante la década de los 90, el género queda definitivamente relegado en el cine a una presencia testimonial que contagiará, de nuevo, a medios como el cómic, donde apenas algunas producciones independientes como *Biohazard*, de Justin Groom (Omni Press, 1990) o *Zombie War*, de Kevin Estman y Eric Talbot (Tundra, 1996) tienen algo de interés más allá de la pura testimonialidad. Sin embargo, esta ausencia de los medios más tradicionales contrastaría con la pujanza del género dentro de un de un nuevo medio en irrefrenable ascenso. Si en 1992 la saga de Infogrames *Alone in the dark* recuperaba el zombi como elemento amenazante dentro de su aventura, a mediados de la década aparecen diferentes juegos que estarían llamados a protagonizar el renacimiento del género: títulos como *The House of the Dead* (diseñado por Atsushi Seimiya para Sega en 1996) o sobre todo *Resident Evil* (originariamente titulado en Japón *Biohazard*, diseñado por Shinji Mikami para CAPCOM) sentarían una nueva época de gloria para el género, nutrido tanto por la espectacularidad gráfica que permitían las nuevas plataformas tecnológicas informáticas como por la profundidad argumental con que se realizan las aventuras gráficas. El reguero de títulos clónicos de los anteriores es interminable, pero es evidente que su éxito se extiende a otros medios, favoreciendo la aparición de cómics relacionados con el género, entre los que destaca especialmente la colección *Zombie World*, de la editorial Dark Horse. Un título genérico que actuaría de contenedor de diferentes miniseries o monográficos como *Champion of the worms*, de Pat McEwon y Mike Mignola (1997), *Home for the holidays*, de Gordon Rennie y Gary Erskine (1997), *Dead End*, de Stephen Blue (1998), *Eat your heart out*, de Kelley Jones (1998) o *Winter's dreggs* de Bob Fingerman y Tommy Lee Edwards (1998). Aportaciones de todo tipo entre las que destaca a la de Mike Mignola y Pat McEwon, que entronca claramente con el particular universo que el guionista estaba desarrollando en su serie *Hellboy*. En todos los casos, la tipología zombi está claramente inspirada en el modelo romeriano, aunque con todo tipo de licencias y préstamos –en muchos casos de los argumentos de los videojuegos- que no impiden que las propuestas sean todavía reconocibles e interesantes.

Quizás por la inicial proliferación de estos juegos en Japón, es especialmente destacable la cantidad de mangas desarrollados dentro del género en el final de la década de los 90, entre los que hay que citar especialmente *Tokyo Zonbi*, de Yusaku Hanukama (1999), una obra que desde una estética simplista intercala las claves del mito zombi dentro de la particular forma de entender el terror en ese país de forma casi globalizadora: las artes marciales, los yakuza, los combates a muerte y un sentido del humor que resulta sorprendente para la mentalidad occidental no ocultan una ácida visión de la sociedad japonesa y sus costumbres, con una radical denuncia del consumismo y de las catástrofes ecológicas causadas por el hombre.

Versión americana del manga *Tokyo Zonbi*.

Del apocalipsis zombi a la apoteosis zombi

El despegue definitivo del género vendría con el nuevo siglo, conociendo una espectacular e inusitada eclosión a partir del nuevo interés del cine por el género derivado del éxito de los videojuegos. La moda de las adaptaciones de los videojuegos más famosos pronto llegó a *Resident Evil*, que tuvo una taquillera versión cinematográfica dirigida por Paul Anderson en 2002 y que serviría de anticipo a otras incursiones del cine en el género: el *remake* del ya clásico de Romero *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004) y, sobre todo, la renovada visión aportada por el director Danny Boyle en *28 days later...* (2002) configuran una plataforma de despegue para una apoteosis del género que recibiría, además, el inesperado apoyo de la literatura: el escritor Max Brooks dotaría al género de un sustrato literario con *The Zombie Survival Guide* (2003) y *World War Z: an Oral History of the Zombie War* (2006), sentando el comienzo de una sorprendente multiplicación de novelas de temática zombi, incluyendo desde exitosas traslaciones a territorio español, como *Apocalipsis Z*, de Manuel Loureiro (Dolmen, 2009) a reescrituras de clásicos adaptadas al género como *Pride, prejudice and zombies*, de Seth Grahame-Smith (2009), que une aparentes inmiscibles como Jane Austen y los muertos vivientes.

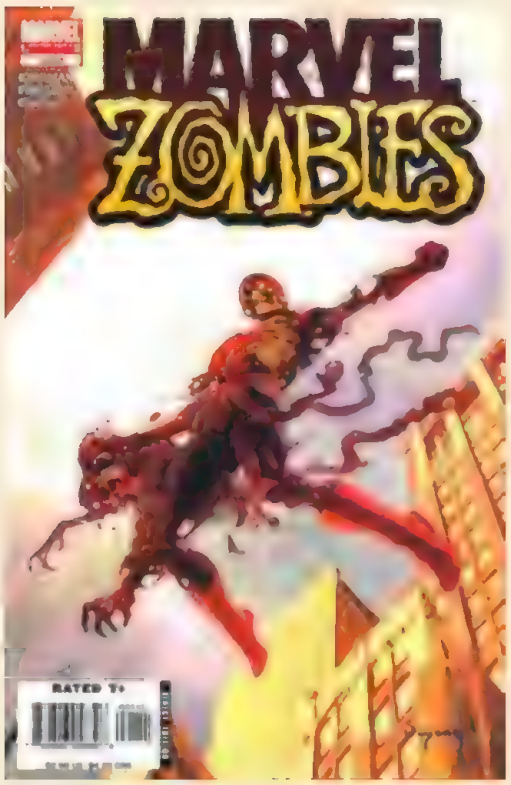


Portada de un recopilatorio de *The Walking Dead* (Image, 2004).

Sin embargo, esta proliferación tanto en cantidad como calidad del género tendrá en el cómic su expresión máxima con la aparición de la colección de *comic books The Walking Dead* (Image, 2003), del guionista Robert Kirkman y el dibujante Tony Moore (que sería sustituido después por Charlie Adlard a partir del séptimo número). Kirkman parte de un planteamiento argumental similar al inicio de la película *28 days later...* para ir desarrollando posteriormente un análisis profundo de la naturaleza humana. El concepto de zombie como amenaza inconsciente vuelve a la definición de Romero, permitiendo explorar la reacción del ser humano ante una situación límite de tintes apocalípticos: el Armagedón de San Juan toma forma de ser en apariencia humano, un gemelo de Chalmers que puede tener la forma externa de un familiar, un amigo o un ser querido, pero cuya absoluta ausencia de consciencia transforma en una maldición sin origen aparente. Al contrario que otras versiones cinematográficas como la ya citada de Boyle o la estimable *No profanar el sueño de los muertos* (Jorge Grau, 1974), donde se intenta dotar al estallido zombi de una base científica, ya sea por la vía de la infección vírica o la utilización de tecnologías avanzadas, Kirkman no da ninguna explicación a la situación que viven los protagonistas. Sólo existe la huida como salida y la supervivencia del más fuerte como única ley. A lo largo del recorrido de la serie, que sigue publicándose todavía en 2010, el guionista ha demostrado una especial habilidad para reescribir las ideas de Romero y adaptar nuevas: el centro comercial de *Dawn of the dead* será sustituido por una penitenciaria esta-

tal, en un claro simbolismo donde la vida se convierte en una condena y la muerte en expresión de libertad. La base científica militar de *Day of the dead* es sustituida por todo un pueblo donde la necesidad de supervivencia ha llevado a crear una sociedad casi medieval donde los zombis expuestos son un nuevo pero igualmente sangriento circo (curiosamente, Romero plantearía casi de forma simultánea una sociedad similar en su nueva incursión en el género en 2005, *Land of the Dead*). Incluso se permite tomar referentes literarios como la reconocida *La carretera*, de Cormac McCarthy, para establecer un paralelismo claro entre dos sociedades que han sido destrozadas por apocalipsis de orígenes desconocidos. El respeto tanto a los orígenes del género como a sus claves definidoras no impide que Kirkman aporte novedosas visiones del mito zombi, pero sin olvidar nunca que es un potente vehículo de reflexión[21]:

> *"(...) los zombis nos hacen cuestionar nuestra posición en la sociedad, y la posición de nuestra sociedad en el mundo. Nos muestran violencia, sangre y todas esas cosas que molan… pero siempre hay un trasfondo de comentario y meditación social".*



Número 1 de *Marvel Zombies* (Marvel, 2006).

El éxito de la serie de Kirkman daría lugar a la mayor multiplicación de títulos de cómic centrados en el género zombi de la historia, con decenas de colecciones protagonizadas por muertos vivientes. Una fecundidad numérica que si bien no se acompaña paralelamente de una calidad media especialmente destacable, posiciona al género como uno de los más requeridos por el público y con un éxito reconocido. Entre el amplio catálogo de series publicadas, destaca especialmente una firmada de nuevo por el guionista Robert Kirkman: *Marvel Zombies* (2006). A partir del concepto de multiversos paralelos tan habitual en el cómic de superhéroes, se une al dibujante Sean Philips para explorar un universo donde los personajes clásicos de la editorial son zombies hambrientos de carne humana. Aunque es, evidentemente, una revisión desenfadada de la mitología superheroica, la ironía del guionista actúa como sugerente reflexión sobre un género que parece dar cabida a cualquier expresión. Un Capitán América literalmente descerebrado, el ágil y plástico Spider-Man cargando a cuestas con sus extremidades o un Hulk de apetito realmente desmesurado son tan sólo algunos de los ejemplos con los que el lector de esta saga se encontrará, en una hipérbole continuada y desproporcionada que permite todo tipo de licencias: los "superzombis" no sólo son inteligentes - adelantándose en cierta medida a la plasmación definitiva en *Land of the Dead* (2005) de ideas que ya planteara en el propio Romero previamente en *The Day of the Dead* (1985) – sino que cargan con un protagonismo donde la amenaza ya no es el estallido zombi, sino el propio universo de partida de los superhéroes. La miniserie se acompañaba de trabajadas cubiertas firmadas por Arthur Suydam, que reinterpretaba las portadas de número míticos de la editorial sustituyendo los personajes por versiones zombi. El éxito de esta serie fue tal que se ha convertido casi

en una franquicia en sí misma, explorada tanto por los creadores originales como por otros autores, aunque desde una perspectiva puramente mercantilista que explota sin sentido las premisas iniciales.

Primer número de tres de *ZMD. Zombies is Mass Destruction* (Red 5 Comics, 2008).

Sería imposible enumerar todas las series publicadas dentro del género en los últimos años, aunque destacan *ZMD: Zombies of Mass Destruction*, de Kevin Grevioux (2008), que insinúa una reflexión de trasfondo político que está inspirada en cierta medida en la aportación de Joe Dante a la serie televisiva Master of Horror, *Homecoming* (2005) o *Les zombies qui ont mangé le monde*, serie humorística de Jerry Frissen, Guy Davis y Charlie Kirchoff publicada por la editorial francesa Humanoides en 2004 que no puede ocultar las conexiones con la satírica pero canónica *Shaun of the dead* (Edward Wright, 2004).

Es evidente que el final de la primera década del siglo XXI supone un momento especialmente dulce para el género zombi, con una particular fortuna en su expresión en el noveno arte que augura, paradójicamente, una fuerte vitalidad del género de los muertos vivientes en los próximos años.

NOTAS:

[1] Davis, WE. *The ethnobiology of the Haitian Zombie*. Caribbean Reviews, 12: 18-21 (1984).
[2] Russell, J, *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*, Surrey: FAB Press.2007.
[3] Dendle, P. *The zombie movie encyclopedia*, pp 2-5. Jefferson: MacFarland & Company, 2001.
[4] Ackerman HW, Gauthier, J. *The ways and nature of the zombi*. The Journal of American Folklore, Vol. 104, 466-494 (1991).
[5] López-Ibor, JJ. Prólogo en *Antología de Cuentos de Misterio y Terror*. Barcelona:Editorial Labor(1967).
[6] Paffenroth, K. *Gospel of the living dead: George Romero's vision of Hell on earth*. Waco: Baylor University Press (2006).
[7] Twitchell, J B. *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*. New York: Oxford University Press, 1985.
[8] Twitchell JB pp 261-273.
[9] Jiménez Varea, J. *El horror antes del horror*. Tebeosfera Vol. 5. (2009).
[10] Watt-Evans, L. *Los otros. Breve historia de los cómics de horror pre-code*. Traducido por J. Alcázar en Tebeosfera Vol.5. (2009).
[11] Se pueden consultar un curioso recopilatorio de estas historietas publicado en Reino Unido en 1961: *Zombie*, de L. Miller & Co Ltd.
[12] Chalmers, D. *La mente consciente*. Barcelona: Gedisa, 1999.
[13] Colomina Almiñana JJ. *La corazonada zombie y el materialismo*, en Abstracts del XVV Congrés Valencià de Filosofía, 261-273 (2008).
[14] Russell, J, *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*, Surrey: FAB Press.2007.
[15] Dendle, P. *The zombie movie encyclopedia*, pp 2-5. Jefferson: MacFarland & Company, 2001.
[16] Pulliam, J. The Zombie, en *Icons of horror and the supernatural: an enciclopedia of our worst nightmares*. Westport: Greenword Press (2007).
[17] Cuenca Amigo J, *Consumo sin conciencia. Anatomía de la vida zombi*, en Quédense dentro y cierren las ventanas!, editado por Iratxe Jaio y Klass van Gorkum. Barakaldo: Consonni, 2009.
[18] Barrero M. *Alex Niño y el nuevo horror americano*. Tebeosfera Vol 5. (2010).

[19] Caveda A. *La tumba de Drácula y la renovación del cómic de terror en los setenta*. En Tebeosfera Vol 5. (2010).
[20] García, Santiago.El cómic alternativo 1980-2000, en *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri (2009).
[21] Kirkman, R y Moore T. The Walking Dead Volume 1: Days Gone Bye. New York: Image Comics (2006).

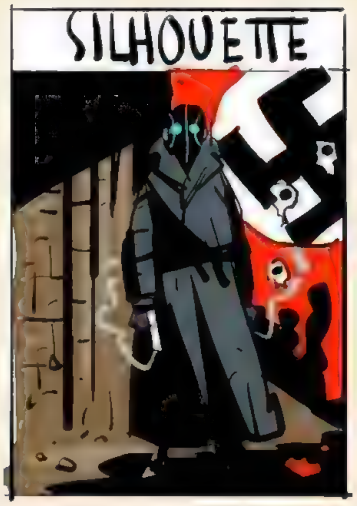
TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EC, PARADIGMA DEL HORROR PRE-CODE
- EL HORROR ANTES DEL HORROR
- EL HORROR MARAVILLOSO
- EL TERROR EN EL MANGA
- HIJOS DEL HORROR
- LA GENESIS DEL MIEDO
- LOS OTROS. BREVE HISTORIA DE LOS COMICS DE HORROR PRE-CODE
- SEAL OF APPROVAL. THE HISTORY OF THE COMICS CODE, DE AMY KISTE NYBERG
- SILHOUETTE CONTRA EL TERROR NAZI. EL HORROR DE FONDO

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ÁLVARO PONS (2010): "EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, VALENCIA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_genero_zombi_en_los_comics.html

SILHOUETTE CONTRA EL TERROR NAZI. EL HORROR DE FONDO (ZAMORA, 31-V-2010)

Autor: MANUEL BARRERO

Notas: Todas las imágenes que ilustran la presente reseña han sido tomadas del blog del dibujante Juan Alonso Iglesias: "La invasión de los hombres octubre"



Una de las portadas inicialmente dibujadas por Alonso Iglesias

---

SILHOUETTE CONTRA EL TERROR NAZI. EL HORROR DE FONDO

Boceto inicial de Silhouette. Bajo estas líneas, otro boceto de la portada.

LOS HÉROES.

Dolmen Editorial, a través de su línea la Colección Siurell, nos viene dando sorpresas desde su fundación en 2005 con aquella publicación, *Qu4ttrocento,* porque bajo esta etiqueta va lanzando obras de autores españoles que se han abierto camino en este último lustro (Carla Berrocal, David Lafuente, Ken Niimura, Esteban Hernández, etc.), que se han estrenado aquí con buena acogida (Nacho, José Domingo, Guillem Dols), obras de autores con cierta veteranía a los que consagra (Enrique Vegas, Josep Busquet, Víctor Santos) u otros que hacen gala de una calidad increíble para tratarse de recién llegados, como Pere Mejan o Jesús Alonso Iglesias. En este contexto editorial se enmarca *Silhouette*, libro editado con verdadero mimo, encuadernado en cartoné, con la historieta y los textos impresos sobre papel ahuesado, de un gramaje que convierte las 48 páginas de este libro en algo aparentemente denso, lo justo para "novela gráfica" .

No es tal. Es un tebeo sencillo en el que se cuenta una simple historia de héroes de la resistencia en el París ocupado por la Alemania nazi en 1942, con la sutil maniobra de enmascarar al resistente y de hacerle partícipe en una trama que está relacionada con la brujería y la invocación de los muertos, todo con fines bélicos. El guión de Víctor Santos, por lo tanto, no sorprende, evoca historias contadas muchas veces (tantas ya) en los *comic books*, la novelística de quiosco y el cine de consumo (y nos podemos remontar al primer *India-*

na), donde los estereotipos no despuntan, al contrario, se acomodan a lo previsible. El "malo" nazi tiene aspecto protervo, el "malo" afincado en Francia parece virulento, el cantinero es el típico individuo mediocre, y las chicas son curvilíneas y golosas (y libidinosas), con la salvedad de la científica que acompaña a los nazis, cuyo desarrollo en la historia tampoco luce lo suficiente.

Bocetos del personaje en acción y una ilustración en color de su pugna contra los malditos nazis.

El guión, en su conjunto, resulta interesante, porque si Santos ha demostrado algo con el tiempo ha sido su capacidad para imprimir dinamismo a una historia contada en viñetas. Aquí juega con la atención del lector narrando la historia a saltos, incorporando analepsis sin advertencia previa, con una sola viñeta nexo, como la que nos lleva a ver a Jean-Pierre en el campo de batalla, y también alguna prolepsis repentina y bastante efectiva: la que conecta la conversación de Silhouette con la secuestrada doctora Hansen y la entrada consiguiente del enmascarado en la iglesia plagada de nazis. Luego, al culminar la obra gráfica, Santos nos regala un apartado escrito para dar a entender que estamos ante una promesa de nuevas aventuras en este mismo escenario u otro similar, es decir, propone un universo diegético ucrónico, con superhéroes a la europea, en pugna contra los malévolos germánicos de la esvástica. Los nazis, eternos representantes del terror, *stricto sensu*. Poco adecuado. Por poco original, francamente. Esto era lo que se contaba cuando la LJA arrojaba maná sobre Europa, precisamente por las fechas en las que discurre esta historia, 1942. Se requeriría algo más. Y ese algo más no sólo es lo sobrenatural. Porque, sí, aquí asoman los zombis (últimamente, asoman por todos lados, no tardarán en aparecer en *Dora la Exploradora,* pongamos por caso), y en epílogo escrito Santos enfrenta con un engendro al supergrupo al que pertenecería Silhouette. Pero el relato es pobre, la argucia no convence, y desde luego el tono no es el apropiado. Esto no es "*pulp*", como se obstina el editor en etiquetar. Y menos si los adjetivos utilizados en el texto son "entrópico", "cataclísmico", "epatante", etc., o las imágenes acompañantes son evidentes derivados de una iconografía *milleriana* (que de *pulp* sabía, en efecto, sobre todo a la hora de escribir, pero no en lo plástico).

Estamos ante una obra que se suma a la actual corriente descafeinada de restauración de tendencias o estilos, que no de géneros, y que gusta de asimilarse a una etiqueta. Obviamente esto no es un tebeo *steampunk*, ni tampoco una obra ligada a "*lo pulp*", ni sería conveniente caer en la obviedad que plantea el prologuista, eso de que "ya todo es cine". Se trata de una historieta dinámica, cierto es, pero no más que un tebeo francobelga de los años cincuenta. Está resuelta con un estilo que evoca más el expresionismo que otras corrientes o estilos, con detenciones puntuales en estilemas del cómic vecino, del francés, y del lejano, el japonés. En parte, esta narratividad acelerada y elíptica es debida a Santos, que ya hemos dicho que narra bien y con asepsia, pero en gran medida es producto de la sabiduría acumulada por Jesús Alonso Iglesias en el oficio de animador. El dibujante de este tebeo parece un debutante, o así se nos indica, pero nada tiene de *opera prima* este trabajo. Es verdad que se observan algunos defectos en la

ejecución puntualmente, como en las secuencias de escapada de Silhouette, en las que el personaje aparece levemente rígido, o en la de entrada en la iglesia, con esos ideogramas de disparo que parecen hojas de parra y no resultan convincentes. Pero, por lo demás, es un dibujante de primera. Sólo hay que detenerse en las primeras páginas. Los personajes están perfectamente diseñados (y, sí, por su pose rígida y sus dedos, ahí flota el espíritu de Carlos Giménez). La ambientación, sin ser perfecta, es adecuada, encaja. El encuadre, el preciso. El entintado, ¡magnifico! El reparto de sombras y luces, bueno, demasiado lastrado por las antinaturales sombras de la animación o por echar mano de recursos ajenos (Mignola u Olivares, entre otros). Pero, en suma, esta es la obra de un autor dotado, muy convincente, realmente sobresaliente si se tratara en verdad de su primera obra.

En este sentido, *Silhouette* gana muchos enteros, porque esta resolución gráfica justifica de por sí la atención que requiere el tebeo, que contiene una decena de páginas, al menos de la 40 a la 50, que son verdaderamente antológicas.

Portada del tebeo: el héroe infunde *temor* con su aspecto, para pisotear los símbolos que han extendido el *terror* por toda Europa.

¿Y LOS ZOMBIS?

Las diez páginas mencionadas son las que muestran la presencia sobrenatural en esta historia. Los nazis, viendo que la balanza de la guerra se va inclinando hacia los aliados, echan mano de artimañas nigromantes e invocan a un ejército de muertos. No queda claro si una vez invocados van a saber contenerlos sus invocadores y dirigir apropiadamente sus dentelladas (el guionista no le confiere importancia a este detalle, o eso parece), pero ahí están: los muertos vivientes, el horror salido el infierno.

La utilización de la figura del zombi es aquí casi accesoria. Es cierto que la trama de la historia tiene su eje en la aparición de estos cadáveres animados, pero se van tan pronto como vinieron y apenas si confieren al tebeo entidad de "cómic de horror". Es más, se puede decir que no dan miedo. Lo cual que no es una circunstancia propia de esta obra solamente, así ocurre con variadas producciones recientes en las que el horror es invitado (y muchos zombis) sólo para procurar un atractivo más al relato, que termina por construirse por acumulación. Parece que vivimos una época de dispersión temática y de disgregación genérica, bien que no tenemos perspectiva suficiente para hacer esta afirmación con contundencia.

Esto nos sirve de excusa para lanzar una mirada a la evolución del género del horror y de la presencia de lo sobrenatural en los cómics, en función de su importancia, para hacer un repaso simplificado que nos permita entender a estos zombis de *Silhouette*. Lo sobrenatural en los relatos primeros se manifestaba como un vertido de los miedos animistas, donde lo desconocido era foco de terror y el monstruo apenas se visibilizaba, pero sí se intuía o imaginaba formidable. Esto alimentó miles de relatos del pasado, de las literaturas de siglos, hasta llegar al *pulp*, donde lo monstruoso rara vez era cataclísmico o antrópico, y sí níveo o nebuloso, o reptante u ofidio. La literatura gótica y su traslado hacia otros medios con imágenes invitó a los narradores a mostrar al monstruo; ahora era por fin visible, tenía forma, pero estaba lejano: o vivía en un castillo en los Cárpatos, o deambulaba por el polo con tornillos en la cabeza, o aullaba en la noches de igno-

tos bosques, o andaba por selvas o pantanos.

Durante los años treinta y cuarenta, los "mitos" del horror se construyeron así: el monstruo era corpóreo pero distante, ajeno, idea que perpetuó la guerra, cuyas imágenes de propaganda asimiló al enemigo (al extranjero) con lo monstruoso también, de tal guisa que los "japos" fueron vampíricos y los nazis *frankensteinianos*. Los años cincuenta acercaron al monstruo, y esa fue la gran y "peligrosa" aportación de los *comic books* de horror de esta década, que invitaron al mal a la vecindad: la cara sanguinolenta del crimen en el barrio, la crueldad imparable del asesino en la mansión de al lado. Los sesenta banalizaron el miedo a través de imágenes del *pop*, cosificadoras o paródicas, pero continuaron con esta idea de acercar el miedo, dejándolo entrar en casa, hasta instalarse en el "nosotros". El legado de la guerra fría y el conocimiento de la barbarie ocasionada por el hombre incrustaron al monstruo en el alma humana y este fue el tegumento de muchos de los relatos y cómics fantásticos que surgieron en los años siguientes, sobre todo en los setenta. A partir de aquí se inició un proceso de reflexión sobre la maldad humana que ocupó los ochenta y los noventa. El horror a lo desconocido había sido superado, pero quedaba el horror a lo incierto (a la incertidumbre científica), y la maldad del hombre era inesperada e imprevisible. El retrato de la violencia se constituyó en nuevo paradigma, y en esto estuvieron ocupados los guionistas de los años siguientes, que reconstruyeron panteones para bucear en los miedos infantiles o heredados, o que visitaron estancias infernales para convencernos de que vivir en pena no estaba tan mal si podías ir matando tú a otros (con la conveniente justificación, claro). En estos últimos años hemos sido testigos de un proceso obvio: el monstruo ya no sólo está en cada uno de nosotros para desestabilizar lo cotidiano, ahora se ha instalado en nuestra sociedad. En los finales noventa y primeros dos mil, como un eco de la pérdida de referentes del sujeto (o sea, la posmodernidad, que contempla también los movimientos de masas, de la turbación de la alteridad por causa de la globalización y de la alarma provocada por varias epidemias, pandemias para los alarmistas), los monstruos se han integrado en el tejido social: forman agrupaciones, clanes, pueblos y hasta "naciones" de monstruos en conflicto. Hombres lobo que viven en subterráneos, vampiros de casta que conviven con

Bocetos de nazis vueltos de la muerte.

nosotros desde hace siglos, zombis que salen en manada para devorar cerebros. ¿Cuántas veces ha sido masacrada la humanidad en la ficción a fecha de hoy?

Los zombis que aparecen en *Silhouette* son de este tipo, mero rebaño que se saca a pasear cuando el guión lo exige. Esta historia es una historia de rebeldes heroicos y villanos arquetípicos, y en ella el horror es doméstico, accesorio, desprendido de la turbación que provocaba lo sobrenatural hace poco menos de un siglo.

En una sociedad en la que el miedo a la muerte cada vez se ve más lejano y todo tipo de representación icónica de lo monstruoso ya se ha probado / parodiado, tan sólo queda la explotación del crimen morboso y, por extensión, de la degeneración humana. Aunque debemos esperar unos años para poder sacar conclusiones sobre lo que pasa hoy.

Un último apunte: Qué suerte que los héroes nunca mueren y sí los monstruos (hasta los ya muertos). Todos estos tebeos, durante todos estos años, parecen haber buscado esta representación inútil, tan vana: vencer a La Muerte.

Por lo tanto, la triste paradoja continúa: Es en *el fin* donde está *la raíz* del horror.

TEBEOAFINES
Documentos relacionados
- EL GENERO ZOMBI EN LOS COMICS

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
MANUEL BARRERO (2010): "SILHOUETTE CONTRA EL TERROR NAZI. EL HORROR DE FONDO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, ZAMORA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/silhouette_contra_el_terror_nazi_el_horror_de_fondo.html

KILLER TOONS 2.0. TODOS LOS TERRORES, ABRASIVOS Y SOCARRONES (SEVILLA, 02-VI-2010)

Autor: ANTONIO SANTOS
De su serie: LA VOZ EN LA PLANICIE, entrega 18

Reseña de: KILLER TOONS 2.0 (CANALLAS, 2009)

Notas: A la derecha, portada de Killer Toons, 2, lanzado en abril de 2010, con una imagen qu describe el contenido de la publicación.

KILLER TOONS 2.0

Todos los terrores, abrasivos y socarrones

La nueva etapa de esta revista andaluza contiene una oferta varia de terrores sociales y viscerales, permitiendo ocasional reposo mediante unas satíricas miradas a un mundo corriente no carente de esperpentos.

EXPOSICIÓN Y ALEGACIONES

El hecho que debemos resaltar, al margen de sus visceralidades, en este par de volúmenes sometidos a nuestro humilde análisis es la larga trayectoria que los respalda, números donde los creadores han cimentado su "canallesca reputación" y, sin duda, el que también les ha servido de *campo de pruebas* donde algunos de estos *conjurados del Infierno* han depurado su estilo, vertiendo aquí lo mejor de su talento, actividad que luego les ha reportado réditos internacionales.

Con la "complicidad" benefactora del Ayuntamiento de Córdoba, plaza antigua donde se citan los vampiros-*SANDEMAN*, los autores recogidos en esta publicación ofrecen una encomiable retahíla de historietas que, como consta en la Editorial manuscrita por el SR. CANALLA, es "*una selección de* delicatessen *no apta para paladares mojigatos*". (El Sr. Canalla, por otra parte, nos recuerda algo al TÍO VAMPUS, macabro VIRGILIO de los salones del terror de la añorada *VAMPUS*, y quien también nos sumerge por los tortuosos vericuetos de la variada truculencia ofertada en los pagos gráficos de los *Killer Toons*, además de reservarse algún que otro espacio para su deleite personal.)

Ofrece historietas con pluralidad de estilos y variada extensión, ejecutadas tanto tradicionalmente como con modernos programas de computadora, o híbridas de ambas técnicas, y cuya temática rebosa del satinado papel de sus páginas hacia sus intensas y coloristas portadas, diseñadas para prender nuestra atención, sea con la del forzudo biónico faca en mano / sacatripas (de vago aire a personaje de SIMON BISLEY), o la del perverso remedo de JACK SKELLINGTON del *Especial 15 Aniversario*, que no puede dejar de recordarnos también una muy pérfida recreación de *LA MÁSCARA*. Algunos de los iconos retratados en estas viñetas tienden a continuar sus aventuras (sádicas, lúgubres, de un *buen gusto* nulo –porque no

vale aquí lo de "dudoso"-, gamberras, irreverentes, iconoclastas, anarquistas, cargadas de violencia psicopática como todo y único argumento, sazonadas con algo de abrupta especia y alusiones cargadas de ambigüedad sexual), buscando su nicho para la posteridad y así codearse, en los bares de los astros del tebeo, con sus conocidos iconos, y poder participar en ilustres tertulias.

Cubierta y contracubierta del núm. 1 de esta nueva etapa de Killer Toons: desmesurado horror dibujado por andaluces.

Pese a ser una elección difícil, entre tanta calidad, hemos de destacar el trabajo, prolífico e ingente, de MIGUEL ÁNGEL CÁCERES (abre usted un *Killer Toons* de éstos y le salta a la cara, cuan *ALIEN*, uno de sus dibujos, un puñado de viñetas, una colaboración suya) y el de ZONUM y su Universo CENOBITA de calaveras y dioses de muchas caras y pinchos y largos dientes que trituran y cortan y mascan y resaltan las figuras angulosas cargadas de cuchillas y botas como los de los *KISS*, que aporta al conjunto una suerte de "visión infernal superheróica" (algo así como el *MARSHAL LAW VS. PINHEAD*), con sus aristados personajes zurrándole la badana a todo tipo de siniestros esperpentos, terroríficos, procaces o disparatados.

Porque, no lo duden ustedes, *Killer Toons* también aborda el terror. Es más visceral, gore y pasado de rosca (aunque tampoco contiene nada inusual, dado estos tiempos modernos) que, por ejemplo, el recordado *Vampus* (vamos a hacerle la concesión de que *Killer Toons* es un *Vampus 2.0*), y no vacilan en mostrar toda suerte de pánicos, de los empalagados de entrañas a los sutiles, sin sangre, sin derrame de intestinos, el horror que surge de los pavorosos monstruos reaccionarios encaramados en los altos campanarios góticos de las catedrales, como ancestrales deidades de H.P. LOVECRAFT; no les tiembla el pulso denunciando el terror fruto de la secta y la anulación del individuo a través de la captación de su virginal identidad progresista apresándola con un credo antiguo, intransigente e hipócrita, propagado por obispos sebosos que bendicen mientras maquinan maldades bajo sus santificadas tiaras.

Denuncian los terrores políticos que surgen también, e inevitablemente asociados a la parroquia, de la pútrida Derecha, sierva y flagelo de la Iglesia *comeniños*, dibujando unos espantos anímicos que atacan al ciudadano común abrumado por la imposición de unas normas restrictivas, retrógradas, destinadas a coartar las libertades y la expansión del sujeto, agresiones contra las que estamos tan indefensos como si nos atacara un desquiciado del *celuloide del terror* armado con una motosierra.

Miguel Ángel Cáceres, Zonum y Raúlo, tres delos autores más destacados de esta revista.

Estando también de gusanosa y vibrante actualidad, *Killer Toons* rinde sin dudar homenaje en sus planchas a los zombis, esas entrañables criaturas incomprendidas y tan TAN maltratadas, apenas conocidas, de tal calado emocional y dramático, fecunda fuente de historias que todavía están por explotar, un extenso terreno virgen que nos muestre la complejidad de sus facetas, penas y pesares, las alegrías depositadas en las virtudes del ahorro y el trabajo, en ver crecer a sus niños (zombis, claro) hasta la adulta edad que los transforme en médicos, ingenieros o astronautas (zombis, por supuesto). Esa inédita civilización zombi, ¡cuántas alegrías aún nos debe dar!

No podíamos quedarnos tranquilos, sudando frío FRÍO por culpa de todos estos pánicos referidos, sin citar las picantes alusiones a los fetichismos y los anhelos disciplinarios secretos del Hombre, y que busca trascender la terrorífica barrera de los convencionalismos sociales más sórdidos e hipócritas (pabellones de la Pérfida Iglesia y la Rancia Derecha, tan justamente vapuleados en estas páginas) y la liberación que supone, para el sujeto, admitir sus parafilias inconfesables, por abruptas y pecaminosas que sean, entregándose a su práctica.

Para atenuar nuestro sobresaltado ritmo cardíaco tenemos el reposo (sí, en verdad) de *MUNDO PICHÓN*, una alegoría, parábola, distopía avícola donde, no obstante, también se cuela, insidioso, un terrible espectro encarnado en la figura (satirizada, ¡menos mal!) de un cierto político, monstruo de horrible perfil conservador que, en estas divertidas viñetas, recibe lo suyo. Ahí, ahí, ¡a hierro! Esa puñetera Derecha, ¿no se extingue? Qué lacra, siempre entorpeciendo las excelencias del pensamiento zocato. (El guay, ¿vale?)

Contracubierta del núm. 2, por Cáceres.

Aterradora es, desde luego, la extraña parábola relatada en *Necro Vita*, donde el vientre de la madre es tanto hogar como sepultura, todo contado con un sombrío conjunto de grises y negros inquietantes, de líneas apretadas y rictus llenos de páni-

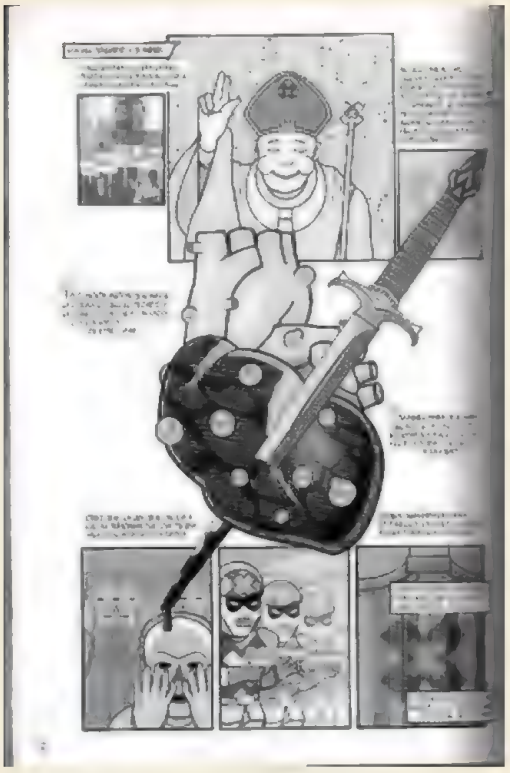
co (sin duda, ante la comprensión de la violencia que supone la misma existencia, y el anhelo último de retornar al oscuro seno materno, lleno de cálida oscuridad y olvido), que cumplen un raudo ciclo vital anhelando la extinción.

RECESO

Hemos reparado en que el "moderno" terror se "aparta" un tanto de los "cánones" que "lo identifican". Reemplazan al licántropo, al vampiro, a la momia, al gemebundo espectro, los "pánicos" que producen la inmigración, las gripes o las más virulentas ETS. Ciertamente, el análisis, aun brillante, olvida que, en realidad, esos "nuevos horrores" no lo son en absoluto. Porque ¿no es el vampiro una analogía de la enfermedad, el licántropo el miedo-anhelo del Hombre por la bestia ancestral, de la cual quiere obtener sus poderes totémicos, acaso Lovecraft no singularizó su 'terror' a los inmigrantes, a los que veía deformes, con costumbres monstruosas, como sus entes aberrantes y sus siervos? ¿No es *Alien* alegoría al pánico que produce el sujeto de "*fuera de la hoguera del campamento*"? Reflexionémoslo.

RECAPITULANDO

Con considerable astucia, la plétora de creadores que contienen ambos recopilatorios aferran elementos propios del *UNDERGROUND* (los temas espinosos, la sexualidad escabrosa, el deliberado descuido de la línea para así poder estirarla y hacerla plástica para modelarla de tal modo que encaje en lo más terrorífico o lo más absurdo) y narrar un surtido espectro de relatos donde manifiestan una visión del terror personal, confiando en legar algo, o aportar un nuevo enfoque, a esta vasta producción que aparece tanto en el campo editorial como en el filmado. El tiempo confirmará su éxito o fracaso.



La iglesia católica, uno de los estamentos más atacados por los "killer toons".

Nos ha llamado la atención la constante crítica y la abominación que algunos autores hacen de los malhadados preceptos eclesiásticos. Nos invitan a la sedición religiosa (al menos, a la católica). Pero, en la editorial del Nº 1, el Sr. Canalla nos exhorta a sumarnos a "su" nueva fe. Es cierto: está de coña. Es un exceso mordaz dentro de un catálogo de ellos. Aunque posee un elemento de reflexión: ¿por qué nos exigen que abjuremos, "*ellos*", de nuestra religión, para abrazar otra? ¿Acaso no predican, "*ellos*", que toda fe es mala? (Falso: sólo la católica es nefasta.) Entonces: ¿por qué debemos renunciar a un credo para enrolarnos en otro? ¿Esto lo entiende alguien?

Esos autores se ceban (con o sin razón) en el cristianismo, decimos. En cambio, en su encomiable alarde ateo, evitan criticar a *otras* religiones, igualmente llenas de elementos censurables. ¿Será porque los meapilas católicos no te amenazan de muerte, por despiadado o brutal que sea el escarnio al que sometas a

su fe, caduca y repulsiva, como aparece retratada en sus viñetas?

Pero, bueno, a lo importante: quien tenga la tripa blindada va a disfrutar con todos estos terrores "de nuevo cuño" ofrecidos, con tal esmero y detalle, por unos artistas que luchan por consagrarse y que aún tienen fe en la validez y fortaleza de la historieta como medio (elástico, ilustre, decano) de propagar mensajes, relatar andanzas o brindar un rato ameno al lector. La fórmula que han escogido puede, en algún momento, o caso, retraernos, pero el cómic también posee esta virtud: la de soportar multitud de miradas y pareceres ofreciendo un muy amplio abanico de fábulas que permite y nos garantiza la variedad más absoluta.

Los pusilánimes seguiremos leyendo *JUDGE DREDD*.

ADDENDA

Sobre las distintas aseveraciones con cierto sesgo político / religioso, el autor de esta reseña agradecería que fuesen observadas desde el siguiente prisma, el que "le iluminó" al efectuarlas: con lo que cuesta que te publiquen, ¿vas a derrochar esa oportunidad con otra mascarada satírica más de aburridos clichés ideológicos, o vas a intentar "marcar la diferencia", presentando una obra innovadora, amena, fresca?

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: KILLER TOONS 2.0, 1 y 2 – ESPECIAL 15 ANIVERSARIO
AUTORES: MIGUEL ÁNGEL CÁCERES, MOI; EL JUAN PÉREZ; RAFA INFANTES; ZONUM; RAÚLO; DAVIN; KILLERWHITE; EL BUTE; ANGRÉS G. LEIVA; MANUEL AMARO; RODRIGO DEL LAGO; FARRUQO; JESÚS AGUILAR; MIGUEL A. RUÍZ; CRISTINA M. VELA; RAÚL RUANO; UTOPÍA COLOR
EDITA (ESPAÑA): EDICIONES CANALLA; AYUNTAMIENTO DE CÓRDOBA
MAQUETACIÓN: J. VICENTE GALADÍ
FORMATO: DOS VOLÚMENES ENCOLADOS, B/N, DE 84 Y 132 PÁGINAS
ISBN: 978-84-613-2087-5; 978-84-613-8603-1
P.V.P.: Nº 1: 5,95 €; Nº 2: 8,95 €

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
ANTONIO SANTOS (2010): "KILLER TOONS 2.0. TODOS LOS TERRORES, ABRASIVOS Y SOCARRONES" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/killer_toons_20_todos_los_terrores_abrasivos_y_socarrones.html

SWAMP THING: DE LUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO (CANDÁS, 22-IV-2010)

Autor: RODOLFO MARTÍNEZ

Publicado en: YELLOW KID (GIGAMESH, 2003) 5

Páginas: 13 (12-24) Fecha: 22-IV-2010

Notas: Este artículo se publicó, con el título "SWAMP THING: DE LOUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO", en el nº 5 de la revista Yellow Kid, de julio de 2003.

La Cosa del Pantano y Abby

SWAMP THING: DE LUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO

En los años ochenta del siglo XX parecía que algo estaba a punto de pasar en el mundo del cómic americano: mientras Marvel Comics no era capaz de mirar a su alrededor y comprender lo que estaba ocurriendo, DC se encontraba en el mismo ojo del huracán, lanzando nuevos proyectos a velocidades aterradoras y marcando por primera vez el ritmo que habían perdido cuando Lee y Kirby redefinieron a los superhéroes en los años sesenta [1]. Visto hoy, buena parte de lo que se nos vendió bajo el reclamo de la «innovación» no ha envejecido demasiado bien, pero incluso los proyectos más fallidos intentaron (no siempre con el suficiente talento ni con la honradez necesaria) sacudir un poco los cimientos de un medio que parecía estar anquilosándose para siempre.

Miracleman y Watchmen, redefiniendo el concepto del superhombre

Alan Moore se convirtió (probablemente sin pretenderlo) en abanderado de esa revolución que, pensábamos, cambiaría para siempre el cómic estadounidense y que no dejó más rescoldos que un puñado de personajes de psique torturada y motivaciones dudosas que acabarían dando paso a tebeos cada vez más vistosos y huecos y en los que el *story telling* se volvería superfluo frente a espectáculos cromáticos cada vez más desenfrenados. Eso no fue culpa de Moore, por supuesto, que se limitó a hacerlo todo lo bien que podía (y vaya si podía) y a redefinir el concepto del superhombre no una, sino dos veces, y en ambas ocasiones se atrevió a llegar hasta el final, si bien los resultados fueron dispares.

Su *Miracleman* es una obra, en muchos aspectos, fallida, a la que las circunstancias editoriales frustraron en su desarrollo. Su mayor aliciente, el asistir a la evolución de Moore como narrador, es también su principal defecto: el resultado es una obra irregular, tanto desde el punto de vista gráfico (demasiados dibujantes, demasiado distintos, para que la obra tuviera un aspecto unitario) como narrativo.

La otra cara de la moneda es *Watchmen*, un tebeo construido con una precisión casi maniática y que fue aclamado como una obra maestra prácticamente desde su publicación. Con *Watchmen* parecía que se acercaba el amanecer de una nueva era y lo que en realidad sucedió fue que llegó el crepúsculo antes de que nos diéramos cuenta. Pocos autores supieron aprovechar la lección que dio Moore con su obra (que el cómic era, por fin, un medio narrativo que se podía medir en pie de igualdad con cualquier otro), y la mayoría se limitaron a quedarse con lo más superficial y a amenazar con poblar nuestras estanterías de obras cada vez más estúpidas cuya carencia de algo interesante que contar y de los instrumentos adecuados para contarlo intentaba ocultarse tras formatos lujosos y técnicas supuestamente innovadoras, como si la herramienta usada para crear un tebeo, y no el uso que se haga de esa herramienta, fuera lo verdaderamente importante. Y ni siquiera me molestaré en mencionar *Arkham Asylum*, paradigma de cuanto acabo de decir.

Pero antes de *Watchmen*, Moore llevaba ya un tiempo dando salida a sus reflexiones más personales y tanteando (siempre sin traspasarlas del todo) las fronteras del medio en un *comic book* mensual que, sobre el papel, no parecía muy prometedor. Cuando se hizo cargo de la serie de Swamp Thing, ésta ya había visto sus mejores días y su destino no parecía otro que la cancelación. Había nacido como un homenaje a los tebeos de terror de la E.C. Comics de los años cincuenta y, después de unos principios prometedores a manos de sus creadores, el guionista Len Wein y el dibujante Bernie Wrightson, enseguida empezó a descender a unos niveles que rozaban, simultáneamente, lo ridículo y lo aburrido. El personaje tenía potencial, pero no habían sabido desarrollarlo de un modo adecuado.

***Swamp Thing* de Wein y Wrightson**

¿Y cómo hacerlo?, debió de pensar Moore al hacerse cargo de la serie. Muy simple, prescindamos de un pasado que es más un lastre que otra cosa, quedémonos con lo que nos interesa de él y partamos de cero. ¿El método? El mismo que ya hemos visto una y otra vez en tebeos, libros o series de televisión: todo cuanto sabíamos, todo lo que se nos había contado sobre el personaje y su entorno, era mentira.

A primera vista, un recurso de lo más facilón y manido. Pero el guionista

inglés no se quedó allí. Podría haberse limitado a hacer que Swamp Thing despertase un día, murmurara «qué pesadilla tan intensa acabo de tener» y echar de ese modo a un lado todo cuanto no le interesara del pasado del personaje. En lugar de eso, decidió tomarse la molestia de ser coherente, poner en evidencia la mentira apoyándose en lo que sabíamos de lo ocurrido con anterioridad y conseguir que todas las piezas encajasen tan bien que nadie pusiera en duda lo que se nos estaba contando. El resultado fue *The Anatomy Lesson*, un cómic en el que apenas ocurre nada y sin embargo pasa de todo. En poco más de veinte páginas, Moore había hecho suyo al personaje y, sin renunciar a ser consistente con lo anterior, había conseguido comenzar casi desde cero y encauzar la serie al tipo de historias que quería contar.

Portada de *Saga of the Swamp Thing* #21, con la historia *The Anatomy Lesson*

En realidad el protagonista de ese número no es Swamp Thing, sino Jason Woodrue, *The Floronic Man*, un villano de poca monta (en realidad, uno más de esos enemigos estrafalarios que parecen ser la marca de fábrica de Batman) que Moore usa con verdadera maestría para hacer salir al descubierto la mentira sobre la identidad de Swamp Thing, y que volvería a utilizar en los siguientes números para poner en solfa el ecologismo radical y de paso cantarnos unas cuantas verdades incómodas sin que pareciera que estaba predicando. A lo largo de la serie volvería a usar ese truco de convertir al personaje principal de la serie en secundario, por el método simple y efectivo de contar su historia a través de los ojos de otros; aunque sería su «epígono intelectual», Neil Gaiman, quien elevaría esa técnica a verdaderos refinamientos en las páginas de *Sandman*.

LAS PRIMERAS HISTORIAS.

Moore aún está tanteando el terreno, no muy seguro del pantano en el que se ha metido, así que sus primeros números al frente de la colección se componen de arcos argumentales breves en los que el guionista se va haciendo con los distintos personajes y crea poco a poco el ambiente que desea. Al contrario del detallismo milimétrico con el que está escrito *Watchmen*, en *Swamp Thing* deja más libres a sus dibujantes (Stephen Bissette y —al principio— John Tottleben), permi-

tiendo a menudo que ellos decidan el encuadre más adecuado para una escena o la partición en viñetas de una secuencia narrativa[2]. No olvidemos que esta serie es el primer trabajo de envergadura que realiza para el mercado americano, y probablemente no se siente aún demasiado seguro para imponer sus condiciones. A medida que avanza la saga, y especialmente en números donde la composición visual es fundamental para que la historia funcione, es de suponer que Moore ya estaba usando su forma habitual de escribir un guión: partiendo la historia en páginas, la página en viñetas, e indicando al dibujante lo que se debía visualizar en cada una.

Jason Woodrue, en *Lección de anatomía*.

Desde el primer momento Moore es consciente de que, aunque se está moviendo fuera de las fronteras del género de superhéroes, sus historias se desarrollan en el mismo universo lleno de pijamas multicolores que cualquier otro tebeo de la editorial. Como él mismo afirma: «Creo que el Universo DC es un lugar fascinante como concepto y hay muchas cosas que me gustaría hacer en él. Por eso quería evitar que se tuviera la impresión de que Swamp Thing existía en alguna nebulosa dimensión del Universo DC, lejos de la acción principal»[3]. Y se apresura a dejarlo claro casi nada más entrar en la colección, en el arco argumental de tres números donde Floronic Man intenta provocar una rebelión en el mundo vegetal y acabar con los animales que, para él, no hacen otra cosa que parasitar y explotar las plantas en su propio beneficio.

Sólo por su descripción en esa historia del satélite-cuartel general de la Justice League of America, así como de los individuos que en él se reúnen, la historia ya merecería la pena:

> *Hay una casa sobre el mundo donde se reúnen los héroes. Hay un hombre con alas como los pájaros. Hay un hombre que ve a través del pla-*

neta y puede convertir su antracita en diamantes. Hay un hombre que se mueve tan rápido que su vida es una colección interminable de estatuas.[4]

No pasa de ser una página donde se nos presenta a los superhéroes como criaturas semimíticas que están por encima de la humanidad, pero es una página soberbia: con una sola frase, Moore es capaz de definir a la perfección a un personaje como Flash tal y como él se vería a sí mismo.[5]

Durante la historia va quedando muy claro que hay ciertas amenazas para el mundo ante las que los superhéroes son impotentes y que sólo alguien como Swamp Thing puede hacerles frente. Es casi como si el escritor nos estuviera contando de qué tipo de material piensa ocuparse a partir de ese momento.

Así, por una parte, este arco argumental cumple con el propósito de sacar a Swamp Thing del estado de estupor en el que había caído al descubrir que no sólo no era Alec Holland, sino que nunca lo había sido.

Doble plancha de Bissette y Totleben.

Y por la otra, deja bien claro que estamos en un tebeo publicado por una editorial dedicada a los superhéroes y ambientado en el mismo universo donde éstos viven, pero también que esto no es exactamente una serie de pijamas multicolores salvando al mundo: estamos en el sótano del Universo DC, y podremos subir de vez en cuando a la primera planta, o sus habitantes bajarán hacia nosotros, pero nuestro hogar son los rincones más pequeños y oscuros del brillante cosmos de arriba. En cierta manera, podemos considerar que durante todo el período en el que Alan Moore estuvo al frente de la colección ésta se convirtió en un muestrario —y de paso una exploración y reelaboración— de lo que podríamos

llamar los «mundos olvidados» de la DC.

Pocas veces en la serie nos encontraremos con espectaculares batallas o duelos de superpoderes. No es con sus habilidades de hombre-planta —habilidades que, en cierta medida, aún desconoce— como Swamp Thing derrota al Floronic Man, sino con sus palabras. Con un par de frases hace añicos el castillo de naipes que éste había construido y le abre los ojos para que contemple la realidad de lo que estaba a punto de hacer[6]. Después, deja que sean los héroes de la JLA quienes se encarguen del desquiciado Woodrue, y él permanece en el anonimato, conformándose con haber hecho lo que tenía que hacer y sin darle importancia al reconocimiento público.

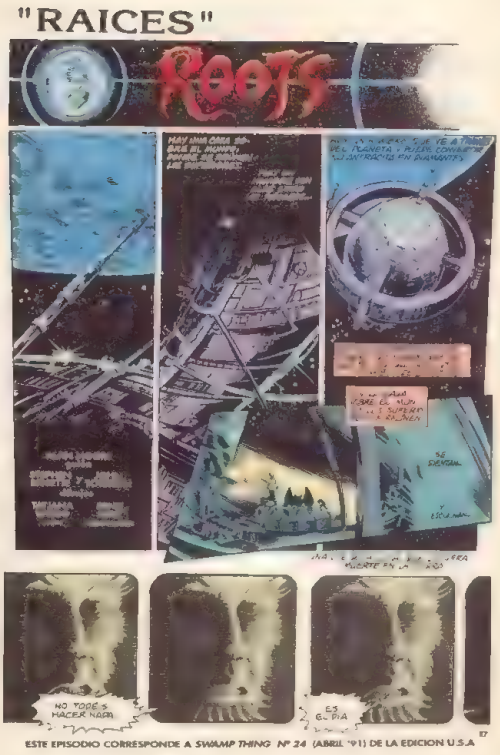
Entretanto, ha llegado el momento de deshacerse de uno de los enemigos clásicos de Swamp Thing y, de paso, plantar las semillas (nunca mejor dicho) para que la criatura encuentre a su compañera. Anton Arcane —una especie de amalgama del doctor Frankenstein, el doctor Moreau y el doctor Muerte que había sido el archienemigo de la criatura en el pasado— regresa de entre los muertos para poseer el cuerpo de Mathew Cable [7] mientras *Swampy* salva a su esposa, Abby, de una criatura de pesadilla nacida de los temores y la humillación de un niño.

La Cosa del Pantano, a las puertas del infierno

Tras esto, el caos se desencadena. Arcane se manifiesta, usa los poderes de Mathew para robar el alma de Abby Cable y la condena al infierno, mientras reta a Swamp Thing a que bailen juntos «un último, torpe y desesperado vals» [8]. Moore decide narrar su propia versión de la *Divina Comedia* y hace que su criatura elemental (que aún no sabe que lo es) vaya al más allá en busca de su amada: sus guías serán nada menos que Deadman —en el Purgatorio, o algo muy parecido—, el Fantasma Desconocido —en el Cielo— y el Demonio Etrigan —por supuesto, en el Infierno—. Durante su viaje, el Phantom Stranger recoge una flor de una de las laderas del cielo y se la da como pago al demonio cuando éste decide ayudar a Swamp Thing a recuperar el alma de Abby: para Etrigan, plantar en el infierno una flor procedente del cielo es darle un toque artístico a su crueldad diabólica. Un recuerdo de lo que los condenados pudieron haber tenido y no tendrán jamás y que hará aún peores las torturas del infierno.

Swamp Thing poco o nada quiere saber de eso. Busca el alma de Abby y la rescata, y, con ayuda de Etrigan, vuelve al mundo material. No puedo resistirme, sin embargo, a comentar el momento del encuentro de la criatura con Arcane, condenado al infierno y que cree llevar una eternidad entera sufriendo por sus crímenes, cuando lleva poco más de un día. Moore se las apaña a la perfección para conjugar un ambiente malsano y desagradable con un tono poético y perfectamente medido que hacen de esta historia una de las mejores de su primera etapa en *Swamp Thing*.

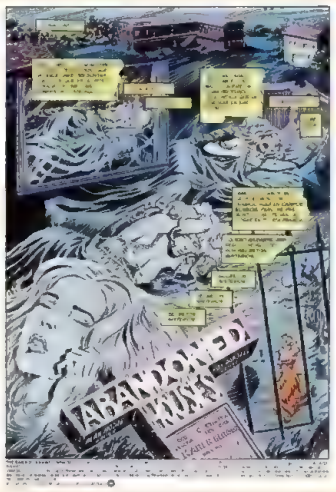
La serie parecía encarrilada, y daba la impresión de que estaba muy claro el tipo de historias que Moore pretendía contar en ella: una suerte de fantasía oscura en la que lo mítico, lo *gore*, lo tenebroso y lo poético pudieran convivir sin problemas.



La mencionada descripción del satélite de la Liga de la Justicia

Pero en los siguientes tres números nos da la sorpresa. En *Pog* (además del homenaje evidente al *Pogo* de Walter Kelly) nos cuenta una historia de ciencia ficción con moraleja, tan ingenua, triste, encantadora y bien llevaba que cuesta contener las lágrimas cuando llegamos al final. En *Abandoned Houses* nos presenta una secuencia onírica en la que Abby contempla anteriores encarnaciones de Swamp Thing (aprovechando para reeditar la historia original de Wein y Wrightson) guiada por Caín y Abel, dos personajes que volverían a aparecer en la serie al final de *American Gothic* y que Gaiman convertiría poco después en parte del elenco habitual de su particular reino del sueño[9]. Para rematar la faena, en *The Rite of Spring* el guionista abandona toda pretensión de contar un cuento de miedo y se limita a narrar una historia de amor con toques sicodélicos en la que apenas pasa nada y que casi parece inspirada por una canción de los Beatles en sus momentos más «viajeros».

lomenaje a Walter Kelly en *'og*



Secuencia onirica en *Abandoned Houses*

Sexo y sicodelia en *The Rite of Spring*

En ese momento uno no puede por menos de preguntarse qué tipo de cómic tiene entre las manos, en qué aventura nos está embarcando Alan Moore. Al principio parecíamos estar ante un tebeo fantástico con evidentes elementos de terror. Y ahora nos encontramos con que Moore no renuncia a contarnos un cuen-

to de CF, una historia de amor o, incluso, a jugar a mitólogo e intentar poner un poco de orden en el más allá literario de DC Comics [10].

¿Tenía claro Alan Moore lo que pretendía hacer en *Swamp Thing* o él mismo estaba tanteando un terreno nuevo, recorriendo un territorio que para él era tan desconocido como para nosotros? La segunda opción parece acercarse más a la realidad, ya que durante toda su etapa al frente de la serie nunca se ciñó de forma estricta a un solo género (si bien siempre tuvo presentes las raíces del personaje como procedente del mundo del terror) ni se encasilló en una única fórmula literaria. A lo largo de sus cuarenta y cinco números en *Swamp Thing*,[11] Moore ensayó distintos puntos de vista narrativos, formas diferentes de aproximarse a la historia para contarla, desde el narrador omnisciente en tercera persona a la alternancia de distintos puntos de vista, pasando por más de media docena de narradores en primera persona cuyas voces iban de lo familiar a lo alienígena y recorrían toda la gama intermedia. Va ganando confianza en sí mismo a medida que la serie avanza, y no tiene ningún rubor en experimentar nuevas formas de narrar mediante imágenes: no siempre tendrá éxito en sus experimentos, pero incluso en sus momentos más farragosos procura ser siempre coherente y honrado con el lector. Hemos de suponer que Bissette no puso mayores reparos a sus intenciones, visto que continuó junto a Moore durante toda su etapa en *Swamp Thing* e incluso se permitió escribir algún número de la serie cuando el inglés se fue en busca de pastos más frescos.

AMERICAN GOTHIC.

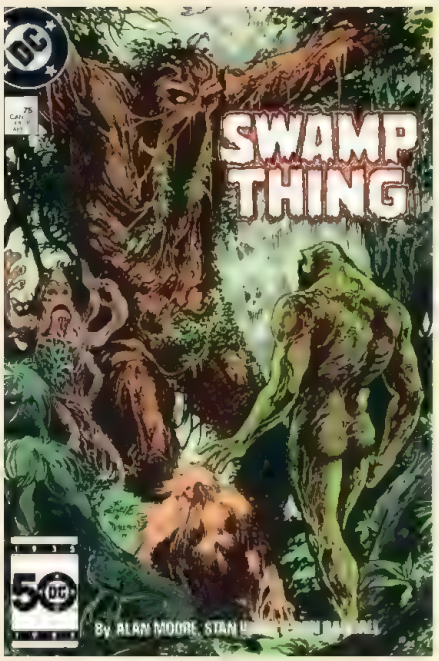
El momento había llegado. Después de un buen puñado de historias cortas que habían ido definiendo con más claridad al personaje y su entorno, todo estaba preparado para embarcarlo en su mayor aventura. Al principio parecía que no había cambiado gran cosa: seguíamos viendo historias de dos o tres números sin mayor relación unas con otras, más allá de la irritante aparición de un excéntrico inglés en gabardina (con un sospechoso parecido con Sting) que hacía las veces de Virgilio de Swamp Thing, llevándolo de un lado a otro y proponiéndole su próxima misión, mientras lentamente, y casi a regañadientes, iba enseñando a la criatura a controlar las habilidades que, hasta hacía poco, desconocía poseer.

Primera aparición de John Constantine, en *Swamp Thing* nº 37

Dicen que John Constantine hizo su aparición en la serie porque Bissette quería dibujar un personaje que tuviera el aspecto de Sting y así se lo dejó caer a Moore. Eso puede ser cierto en cuanto a la apariencia del personaje, pero me resulta difícil creer que el guionista no tuviera ya en mente a un individuo de características similares o que, cuando menos, cumpliera en el cómic la misma función

que Constantine. Quizá su idea original era usar algún antiguo personaje de la DC, de esos que llevaban años perdidos en el limbo, tal vez alguien como Sargón, Zatara (la versión DC de Mandrake), el Doctor Oculto o cualquier otro de esos estrafalarios magos que poblaron algunas de las series DC en los años sesenta y setenta; quién sabe si incluso podría haber sido Phantom Stranger, un personaje por el que Moore siempre había sentido una cierta debilidad y que podría haber cumplido a la perfección ese papel de «señor Miyagi» del heterodoxo «karate kid» que sería Swamp Thing[12]. En cualquier caso, sea por voluntad propia o por sugerencia de su dibujante, decide usar un personaje nuevo para hacer de guía y mentor de su protagonista. Y sin saberlo, crea una de las mayores *superstars* del tebeo de terror de las últimas décadas. Porque, casi desde su primera aparición, Constantine se hace enormemente popular, hasta el extremo de que enseguida se le concederá serie propia (*Hellblazer*) y comenzará a hacer apariciones como invitado en otras colecciones: incluso lo veremos en un fugaz *cameo* en *Crisis on Infinite Earths*.

Constantine se ha convertido, por derecho propio, en la *prima donna* del lado oscuro de DC, y de hecho, serán en un principio su presencia y la de las creaciones de Neil Gaiman las que darán inicio a la línea *Vertigo*. Fue Moore el responsable de marcar los aspectos más característicos de su personalidad: sus modales hoscos, su costumbre de no decir más de lo estrictamente necesario, su aparente carencia de poderes sobrehumanos en contraposición con el respeto —y a veces el temor— con el que poderosas y peligrosas criaturas lo tratan[13], su carácter manipulador y egocéntrico y, especialmente, su tendencia a un humor ácido, socarrón y bastante negro. Guionistas posteriores irían refinando el personaje con mayor o menor acierto hasta convertirlo en lo que hoy conocemos, pero fue Moore el responsable de que, prácticamente desde su primera aparición, se convirtiera en una apuesta editorial segura.



El parlamento de los árboles, en *Swamp Thing* nº 47

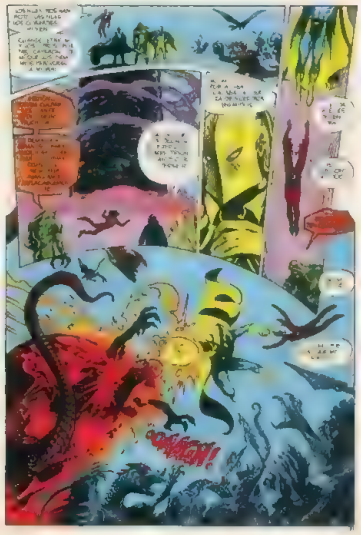
El guionista inglés usa a Constantine para embarcar a Swamp Thing en una saga que lo tendrá ocupado durante más de un año, la que hoy se conoce como *American Gothic* y que, en un principio, no parecía más que una especie de descenso a los infiernos de la América más oscura, una suerte de viaje iniciático que Moore aprovecharía para explorar y dar su propia versión de algunos de los mitos más característicos del terror contemporáneo: hombres —más bien mujeres— lobo, vampiros, casas encantadas[14], conspiraciones de brujos. Pero, a medida que transcurre la historia, vamos dándonos cuenta de que hay un trasfondo mayor.

Moore aprovecha que, por esas mismas fechas, estaba teniendo lugar el lavado de cara editorial llamado *Crisis on Infinite Earths* para crearse su crisis particular centrada en el mundo mágico. La premisa no puede ser más simple: un cónclave de magos negros conocido como La Brujería están intentando despertar a la Oscuridad Primordial y planean hacer que se enfrente contra Dios. En los primeros episodios, Constantine llevará a Swamp Thing de un lado a otro, haciéndole enfrentarse a distintos aspectos de lo mágico y sobrenatural y enseñándole, de paso, a desarrollar sus habilidades. Justo antes del enfrentamiento final lo llevará a conocer el Parlamento de los Árboles, un grupo de elementales de la tierra de

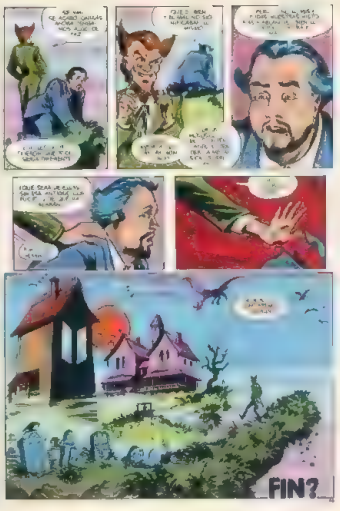
los que Swamp Thing, tal y como descubre ahora, no es más que la última adquisición. Allí la criatura descubre lo que es en realidad y comprende ahora verdaderamente sus capacidades: una de ellas, que el personaje ya había tenido oportunidad de usar anteriormente, es la de dotar con su propia consciencia a cualquier elemento vegetal y poder abandonar su cuerpo como un traje viejo y encarnarse —aunque la expresión no termina de ser muy adecuada— en cualquier planta que desee.[15]

Todo está dispuesto para que Constantine y su pupilo verde —en más de un aspecto— se enfrenten a la Brujería. Como no podía ser menos, fracasan, la Oscuridad Primordial es despertada y se inicia la batalla de batallas por el mundo sobrenatural. Ahondando en su intento de hacer mitología con el material teológico cristiano, Moore nos presenta una suerte de *Ragnarok* en el que cielo e infierno se alinearán juntos para evitar ser tragados por la oscuridad total. En esta batalla, Swamp Thing es poco más que un espectador impotente que contempla cómo, uno tras otro, los más poderosos seres sobrenaturales del universo DC son tragados y regurgitados por una criatura que es pura sombra y que no parece buscar otra cosa que comprenderse a sí misma. Al final, luz total y oscuridad definitiva se encuentran en mitad del campo de batalla y el resultado es tan impredecible como consecuente: nada cambia, las cosas siguen como antes, no ha habido ni victoria ni derrota, pero un cambio sutil se ha producido en el equilibrio de fuerzas. Cada bando ha comprendido que necesita al otro y que sin éste no está completo.

Reunión de personajes mágicos de DC.



Batalla en el Infierno.



Caín y Abel.

Podemos decir que, en cierto modo, después de esta saga nada volverá a ser igual en los tebeos fantásticos de la DC. No es descabellado suponer que series como *Sandman*, *Hellblazer* o *The Books of Magic* tienen su origen en los capítulos finales de este *American Gothic* en el que Moore supo utilizar los elementos mágicos más desaprovechados del universo DC y crear con ellos un subuniverso que, andando el tiempo, se revelaría como enormemente rentable, tanto creativa como económicamente. Es muy posible que lo hiciera sin proponérselo, pero estaba abriendo el camino para la llegada de Neil Gaiman a escena, y no es casual que los narradores del último capítulo de *American Gothic* sean precisamente Caín y Abel, recuperados del limbo narrativo por Moore y, como ya he comentado, profusamente usados por Gaiman y sus epígonos poco después.

Y bien, pareció pensar el guionista inglés, ya he dicho cuanto quería decir sobre el terror, la fantasía y los mitos. Ha llegado el momento de que nos ocupemos en serio de la ciencia ficción.

LA SAGA DEL EXILIO.

El siguiente arco argumental no puede tener un origen más ridículo: alguien toma unas fotos de Abby y Swamp Thing y las entrega a la policía, que la detiene acusada de mantener relaciones sexuales con una criatura que no es humana. Abby huye e intenta ocultarse en Gotham City, donde la policía vuelve a detenerla.

En ese momento Swamp Thing regresa de su misión en el más allá, descubre lo que ha pasado y emplea sus recién descubiertas habilidades como planta elemental para convertir Gotham en un jardín sofocante y amenazar a la población humana con empeorar las cosas si no le devuelven a su novia. Batman se le enfrenta (el cuidador del jardín, tal y como lo describe Moore) aunque con poco éxito, tras lo cual habla con las autoridades y les pide la liberación de Abby. Un enfurecido funcionario le dice que no pueden consentirlo, que lo que esa mujer ha hecho no puede quedar sin castigo. El diálogo que Batman mantiene con él roza lo genial:

El mencionado diálogo de Batman

—*Pero no lo entiende* [dice el funcionario]. *Esa mujer ha mantenido relaciones con algo que no es humano. Con la ley no hay excepciones.*

—*No hay excepciones. Muy bien, en ese caso empiece a buscar a los otros seres no humanos que mantienen relaciones fuera de su especie.*

—*¿Qué? ¿Qué quiere decir?*

—*Mire. Ya que se lo toma al pie de la letra, esto no acaba con Swamp Thing. Seguramente tendrá que detener a Hawkman y Metamorfo... Y Starfire, de los Titanes. Creo que su raza desciende de los gatos. El Detective Marciano, el capitán Atom, claro... Y por supuesto el otro, ¿cómo se llama?, ese que vive en Metrópolis.* [16]

Las cosas parecen volver a su cauce, las autoridades ceden ante Swamp Thing y acceden a devolverle a su novia. Pero hay un grupo que no piensa dejar que acaben así las cosas y están decididos a acabar con la criatura por lo que hace unos años le hizo a su jefe. Consultan con el mayor experto en superamenazas del mundo (¿quién sino Lex Luthor?), que les concede cinco minutos de su tiempo y les da varias soluciones.

Cuando Swamp Thing está a punto de reunirse con Abby, una bala incendiaria destruye su cuerpo mientras un cachivache tecnológico rompe su nexo con el campo electromagnético de la Tierra. La criatura ha sido destruida.

O eso parece.

En realidad, Moore usa ese recurso para alejar a su personaje de la Tierra y embarcarlo durante unos cuantos números en un sorprendente viaje por la galaxia. Con la excusa de que la mente de Swamp Thing ya no puede sintonizar con su planeta natal, lo envía a vagar por el espacio, no sólo el exterior, sino también su propio espacio interior.

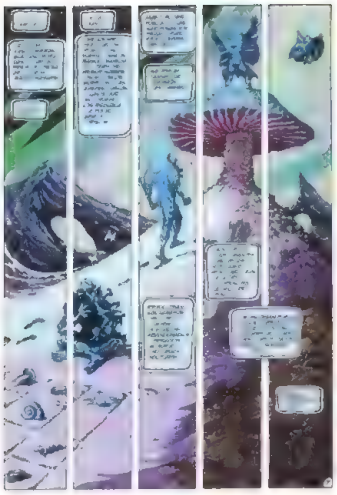
En *American Gothic* Moore exploró varios clichés del terror moderno, y aquí lo hará con los de la ciencia ficción: desde la más pura *space opera* al *hard* pasando por la metafísica.

Así, una de las primeras historias que nos encontraremos es un episodio solipsista en el que Swamp Thing recrea todo su mundo y se perpetúa a sí mismo una y otra vez en los simulacros de aquellos a los que ama, construyendo un paraíso a su medida que desaparece cuando un John Constantine vegetal surgido del subconsciente de *Swampy* empieza a ejercer como molesta conciencia de Swamp Thing.[17]

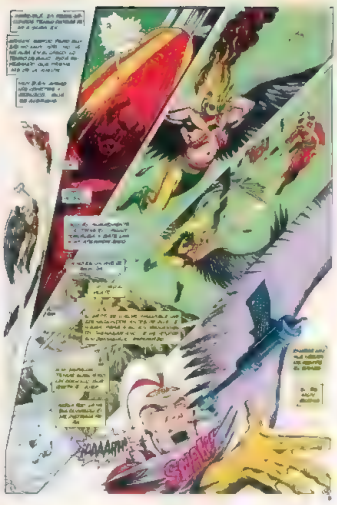
También nos encontramos con un acercamiento al Rann de Adam Strange (y es que Moore parece tener predilección por personajes de la DC de los que nadie se acordaba hasta que él llegó a ellos)[18] donde Swamp Thing usa sus poderes para regenerar la vegetación perdida del planeta, al tiempo que aprovecha para que echemos un vistazo a la mentalidad fascista y militarista de los hombres halcón de Thanagar. En esta historia aprovecha para enfrentarse con cierto humor con un cliché muy común de la ciencia ficción americana de los años cuarenta y cincuenta: el de una humanidad más atrasada tecnológicamente que otras especies inteligentes pero cuya iniciativa y agresividad termina por hacerla triunfar sobre ellas. Moore lo describe de un modo mucho más sucinto, y también mucho más contundente: «Quizá los terrestres no sepamos mucho de las ocho estrategias básicas del combate aéreo por inercia.... pero somos muy hijos de puta» [19] le hace decir a Adam Strange después de que éste venza a los hombres halcón llegados a su mundo.

Otros momentos de este arco argumental son la llegada a un mundo donde la flora tiene consciencia y donde el intento de Swamp Thing de encarnarse en ella provoca el caos, un encuentro con una extraña criatura espacial que usará el material genético de *Swampy* para engendrar a sus hijos o un contacto con el *Fourth World* de Kirby —donde Moore cede las riendas de la historia a Rick Veitch, quien poco después le sucedería como responsable de la serie— en la persona de Metron, el dios obsesionado con el conocimiento (y dispuesto a sacrificar lo que haga falta con tal de conseguirlo).

Cada mundo en el que hace escala Swamp Thing le sirve a Moore para probarse a sí mismo como narrador de ciencia ficción (algo que ya había ensayado unos años atrás en la revista británica *2000 A.D.* y, ya en América, en las historias cortas de los *Tales of the Green Lantern Corps*) al tiempo que va haciendo avanzar la trama hacia su desenlace. En cierto modo, Moore se apropia del esquema argumental de *El fugitivo* (un esquema que las series de televisión americanas han utilizado hasta la saciedad [20]) y lo usa para presentarnos su visión personal de algunos mundos de la parte mas cercana a la ciencia ficción de la DC, al mismo tiempo que crea algunos nuevos.



Swamp Thing recrea un paraíso a medida



Adam Strange y los hombres halcón de Thanagar

El encuentro con una extraña criatura espacial

Simultáneamente, nos cuenta lo que le ocurre a Abby en la Tierra y el modo en que, poco a poco, va aprendiendo a vivir sin su amado y, más importante, a valerse por sí misma, aprovechando para reunir en torno suyo a algunos secundarios de la serie que habían sido dejados de lado por autores anteriores. Esto quizá estaba destinado a tener su importancia en números futuros de la serie, pero en todo caso nunca lo sabremos, ya que Alan Moore dejaría la colección poco después.

Porque el viaje llega a su término. Swamp Thing aprende cómo volver a la Tierra y, tras hacerlo y vengarse de quienes intentaron matarlo, está listo para regresar a los brazos de Abby y construir para ambos un paraíso en los pantanos donde ¿vivirán felices para siempre? Probablemente no, pero eso ya no era de la incumbencia de Alan Moore, quien, como dijimos, abandona la serie en ese momento, dejándola en manos (después de un Anual escrito por su antiguo dibujante, Stephen Bissette) de Rick Veitch, con el que el inglés ya había colaborado en las páginas de *Miracleman*.

CONCLUSIONES.

Alan Moore utilizó *Swamp Thing* como una especie de banco de pruebas. En cada historia que escribió intentaba jugar, siempre sin traspasarlos, un poco con los límites del medio, comprobando aquí y allá hasta dónde podía forzarlo y, sobre todo, probándose a sí mismo como narrador. Durante los más de cuarenta números que estuvo al frente de la colección no dejó ni un solo momento de intentar buscar nuevas formas de contar lo ya contado ni de buscar nuevas cosas que contar. No siempre tuvo éxito (hay episodios perfectamente prescindibles), y *Swamp Thing* carece de la regularidad que tienen otros trabajos del inglés. Pero con todos sus altibajos, sigue siendo uno de los cómics más interesantes que la DC publicó en los años ochenta y no es sorprendente que aún hoy se siga reeditando con éxito.

Moore también aprovechó para explorar el «trastero» de la DC (otra manía que dejaría en herencia a su amigo y, según algunos, discípulo Neil Gaiman), para lanzarse sobre personajes y situaciones olvidados por la editorial y darles un giro fresco y sorprendente. Quizá sería exagerado afirmar que el renacimiento poste-

rior de algunos de esos personajes tiene su origen en el hecho de que Alan Moore se interesase en su momento por ellos, pero no me cabe duda de que algo tuvo que ver con el asunto.

Swamp Thing no es una obra maestra, desde luego, no está a la altura de *Watchmen* o su más reciente *From Hell*, pero tengamos también en cuenta que el formato no se prestaba demasiado a la consecución de un producto redondo: era una serie mensual, con los implacables plazos de entrega siempre llamando a la puerta, y había que tener lista una nueva historia cada mes. Al fin y al cabo, Moore tuvo tiempo de sobra para planificar sus dos obras mayores, mientras que tuvo que ir improvisando sobre la marcha, en buena medida, lo que contaba en *Swamp Thing*. Pocas series regulares han alcanzado su nivel y aún hoy podemos verlo como un tebeo moderno, sin complejos y con ganas de contar cosas interesantes (y contarlas de un modo interesante) en cada número. No me cansaré de repetir que el continuo juego narrativo que Moore se trajo durante toda la serie (cambiando puntos de vista, modos de contar, trastocando el tiempo, jugando con las convenciones del género) es algo que pocas veces se ha visto en el *comic book*. Podréis objetarme que todo eso está en *Watchmen*, y sin duda es cierto, pero en *Swamp Thing*, al no tener que sujetarse a una historia tan cerrada (y al no tener la conciencia, que seguramente sí tenía en sus vigilantes, de estar enfrentándose a lo que podía ser una obra maestra) pudo experimentar con más tranquilidad, con más alegría y sin preocuparse tanto de si fracasaba o no.

Pocas veces lo hizo. E incluso entonces, se las apañó para seguir resultando interesante.

***Swampy* y Abby caminan juntos al ocaso, por John Totleben**

NOTAS:

[1] No cabe duda de que lo que acabo de decir es una exageración: Marvel no dejó de publicar tebeos interesantes en ese periodo, pero sí que pareció perder la primacía frente a la exuberancia editorial de su competidora. Lo peor no fue eso, sino la cerrazón de muchos *marvel zombies* —supongo que por algo se les llamaba así— que, especialmente en nuestro país, negaron en todo momento que la DC pudiera estar haciendo algo interesante e incluso se hubiera podido adelantar a su querida Marvel. Y ni siquiera hace falta hablar de los tebeos «serios» o «adultos». Me resulta difícil contener la risa cuando pienso en los comentarios de los correos de los *comic books* españoles de la época, donde supuestos profesionales trataban de defender con seriedad que una mediocridad manifiesta como *Secret Wars* no solo era infinitamente superior a *Crisis on Infinite Earths,* sino que la segunda era una copia de la primera.

[2] «Mis guiones son generalmente un grupo de anotaciones desordenadas e incoherentes que derivan en visiones casi imposibles de dibujar. Y aun así, Steve y John son capaces de abrirse camino entre todo ese galimatías de un extranjero y entrever una narrativa visual lúcida». Alan Moore, en una entrevista concedida a *Comics Journal*. Reproducida en *La Cosa del Pantano* nº 4 (primera serie). Ediciones Zinco, Barcelona, 1988.

[3] Entrevista concedida a *Comics Journal*.

[4] *Swamp Thing* nº 24. Publicado en *Clásicos DC* nº 25. Ediciones Zinco, Barcelona, 1990.

[5] Siempre he sospechado que, o bien Mark Waid o bien Alex Ross (posiblemente ambos), tenían muy presente esa descripción del Velocista Escarlata cuando empezaron a trabajar en *Kingdom Come*.

[6] Un recurso no muy distinto al que Gaiman usaría para poner fin al simposio de asesinos sistemáticos en la saga «Casa de muñecas».

[7] Personaje que posteriormente veremos reaparecer en el *Sandman* de Neil Gaiman, convertido en el cuervo de Morfeo.

[8] *Swamp Thing* nº 30. Publicado en *La Cosa del Pantano* nº 2 (primera serie). Ediciones Zinco, Barcelona, 1988.

[9] Sorprendentemente, este número no fue publicado en su momento por ediciones Zinco, que del 32 (*Pog*) pasó al 34 (*Ritos de primavera*) —o más exactamente al revés, ya que invirtió el orden de publicación de los episodios—, por lo que esta historia sigue inédita en castellano.

[10] Tarea que quedaría inconclusa. Sería Neil Gaiman quien la llevaría a buen puerto en las páginas de su *Sandman* y la miniserie *The Boooks of Magic*.

[11] Cuarenta y seis, si contamos el número 85 de *DC Comics Presents,* en el que Swamp Thing salva a Superman de una enfermedad kryptoniana.

[12] En el número de *Secret Origins* dedicado a Phantom Stranger se narraban cuatro orígenes distintos del personaje. El último de ellos, el mejor con diferencia, era obra de Moore y lo presentaba como un antiguo ángel que en el momento de la rebelión de Lucifer se mantuvo neutral, con la consecuencia de que tanto ángeles como demonios terminarían repudiándole.

[13] Algo muy bien retratado por (¿quién si no?) Gaiman en *The Books of Magic*, cuando Constantine se enfrenta al Cónclave para salvar la vida de Tim Hunter.

[14] De hecho, la casa que aparece en el número 45 (*Ghost Dance*) está basada en una casa real, la construida por la viuda del inventor del Winchester, cuya historia (la dueña estaba convencida de que mientras siguiera ampliando la casa no moriría) la convierte en un cebo inevitable para cualquier escritor de terror. Stephen King ha usado también esa mansión como base para su miniserie de televisión *Rose Red*. Resulta, como poco, curioso comprobar la forma en que dos escritores tan distintos usan el mismo material de partida.

[15] Esta idea de personajes atados a los cuatro elementos de la materia sería aprovechada en otras series DC, convirtiendo por ejemplo a Red Tornado en un elemental del aire y a Firestorm en un elemental del fuego. Por otra parte, en esa idea de encarnarse en una planta, Moore comete algún que otro error de bulto, como cuando le hace decir a Swamp Thing que podría dotar con su consciencia a la flora intestinal de una persona. Sólo que la flora intestinal está compuesta de bacterias, que quizá no sean animales, pero desde luego tampoco son plantas.

[16] *Swamp Thing* nº 53. Publicado en *La Cosa del Pantano* nº 3 (tercera serie). Ediciones Zinco, Barcelona, 1991.

[17] Nunca he podido evitar encontrar cierto paralelismo entre ese episodio y el momento en que Hal Jordan (Green Lantern) usa su anillo para reconstruir su ciudad natal, destruida en las páginas de *Superman*.

[18] De hecho, la llegada de Swamp Thing al mundo de Adam Strange es, en cierto modo, el punto de partida de la miniserie en formato *prestigio* que el personaje tuvo algo después, a cargo de Richard Brunning y los hermanos Kubert.

[19] *Swamp Thing* nº 58. Publicado en *La Cosa del Pantano* nº 7 (tercera serie). Ediciones Zinco, Barcelona, 1991.

[20] Que ahora mismo me vengan a la memoria, series que han usado ese esquema podrían ser: *El inmortal*, *Kung-fu*, *El equipo A*, *Starman*, *La fuga de Logan*, *La Masa*. Es un esquema muy simple, ideal para alargar una serie hasta el infinito (o hasta que la audiencia se canse) y que consiste básicamente en un personaje que huye (o viaja buscando algo) y en cada parada en su camino aprovecha para hacer el bien allí por donde pasa mientras intenta encontrar pruebas para demostrar su inocencia, a su hermano perdido o una cura para su tendencia a volverse verde y gruñón. Por supuesto, cada parada en su viaje no le dejará más cerca de su destino, sólo de la siguiente escala. Una variación de ese esquema es el usado en muchas series de ciencia ficción (y especialmente en *Star Trek*): en lugar de un solo individuo es una nave (o en ocasiones un planeta entero, como en la clásica *Espacio 1999*) el que vaga de un lado a otro de la galaxia.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
RODOLFO MARTÍNEZ (2010): "SWAMP THING: DE LUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, CANDÁS : TEBEOSFERA (antes en YELLOW KID (GIGAMESH, 2003) 5, pp. 12-24). Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/swamp_thing:_de_luisiana_al_final_del_universo.html

VIEJOS HORRORES PARA UN NUEVO MILENIO
(SEVILLA, 04-VI-2010)

Autor: JAVIER ALCÁZAR

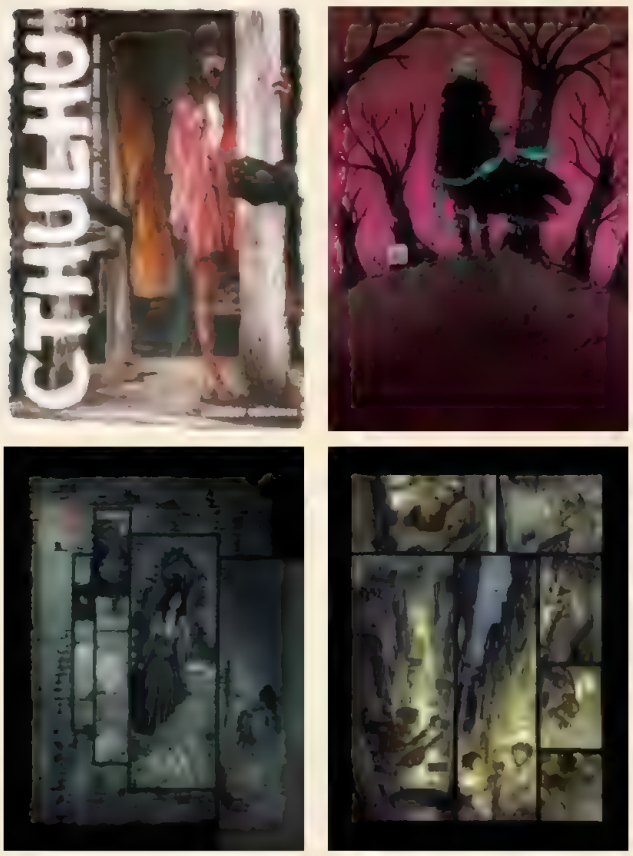
Fragmento de la portada de Frenzy 1

VIEJOS HORRORES PARA UN NUEVO MILENIO

A pesar de ser uno de los instintos primarios, los géneros que han contado con el miedo como principal componente siempre han sido denostados. En todos los campos artísticos, el horror y el terror han sufrido el desprecio de otros géneros literarios considerados más elevados, quizás por su relación con la fantasía, por esa incapacidad de reconocer que la perpetuación de los gustos de la infancia y juventud, donde se alimenta el ingenio y la imaginación, no retrasa ni evita la maduración del adulto.

En la historieta, que de por sí es tratada como un medio menor, infantil, precario, para mentes poco preparadas o desarrolladas, la situación no ha sido diferente. Primero por ignorar el género como tal en sus inicios, a continuación por considerarlo fruto de un mercantilismo explotado y sin calidad, por último por su censura y eliminación del mercado. Al menos hasta la década de los 1970, en la que la proliferación de la cultura *pop* favoreció la aparición y multiplicación de géneros y subgéneros que eran admitidos y tenían éxito entre el público lector, con una mixtura de elementos, estilos y formatos que ha continuado hasta la actualidad.

En España, país poco amigo del papel impreso desde tiempos inmemoriales, la historieta de horror ha tenido poca presencia. En los inicios del medio se apreciaban elementos de horror en relación con la adaptación de cuentos maravillosos, de carácter infantil y aleccionador[1]. Más tarde esos elementos se trasladaron a los relatos de fantasía científica o ciencia ficción de los años treinta, publicándose la primera historieta de horror genuino en una publicación de limitada difusión y en plena guerra civil[2]. Durante la postguerra se siguieron alimentando fantasías con elementos terroríficos, pero casi siempre relacionados con la aventura o el puro misterio[3],[4]. La explosión de títulos que vivió el cómic estadounidense en la década de los cincuenta[5] pasó desapercibida por aquí, donde lo sobrenatural estaba mal visto más allá de unas cuantas parodias[6] y otras alusiones veladas. Habría que esperar varios años, hasta el aperturismo del país a nuevas costumbres, para que existieran auténticas publicaciones de horror en España. La revitalización de los monstruos clásicos del cine y la producción de títulos significativos desde Inglaterra, Italia y Estados Unidos llevaron a que incluso en España se creara una industria en torno al género del horror cinematográfico, y a que los



Varias de las obras de las que habla este artículo: núm. 2 de Boom!, la obra de D. Lorenzo Insomnia, uno de los primeros números de Cthulhu, la imagen para la portada de El monte de las ánimas, de Rubín. Y, abajo, dos páginas de Miguel Navia.

televidentes disfrutaran de horrores desde el salón de su casa[7]. Este entorno social y cultural dio paso a nuevas revistas, generalmente calificadas "para adultos"[8], que se nutrían de abundante material extranjero pero elaborado por autores españoles, muchos de ellos desconocidos para el lector habitual de aquí, paradójicamente, y cuyo trabajo quedó sepultado tras años de encadenamiento a unas agencias que, aunque con lustrosa remuneración, les privaban del reconocimiento merecido[9]. La fiebre de las "revistas para adultos" aumentó hasta alcanzar su culmen en los 1980, década en la que editores y títulos surgieron por doquier dejando un hueco al horror, sin imaginarse que la introducción de nuevo material foráneo (los *comic books* estadounidenses, el manga japonés) le acabarían arrebatando el favor del comprador. Así, en los noventa el género del horror mutaba, tanto de contenido como de presentación, tanto de referente como de objetivo[10]. El horror ya era un género aceptado, y el siguiente paso consistía en la mezcla de todo tipo de géneros y formas, algo que tendría lugar en el nuevo milenio en una sociedad cuyo comportamiento se había visto modificado por los horrores reales. Por tanto, por el terror.

HISTORIETA DE HORROR EN ESPAÑA EN EL SIGLO XXI

No han existido muchos ejemplos de historieta de horror producida en España y por españoles en lo que llevamos de siglo. Sí han sido abundantes las traducciones, provenientes sobre todo de Estados Unidos (los numerosos títulos del sello Vertigo, ya afianzado; los nuevos productos de IDW; la proliferación de independientes) y de Japón (con el nuevo manga de horror), con una pequeña -generalmente- participación del cómic europeo (sobre todo de la mano de las obras de la editorial italiana Bonelli).

Pero tanto desde el mundo de la autoedición, continuador en cierta forma del ánimo *fanzinista* de años previos, como del de editoriales consolidadas, se han

puesto en pie ciertas obras que, ya sean títulos traducidos o creados directamente para el mercado español, se adentran en el horror gráfico.

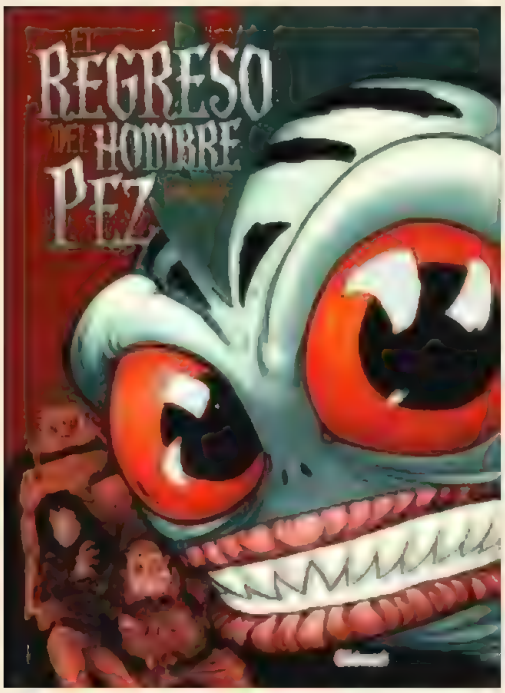
Página de *Evelyn,* de A. G. Leiva.

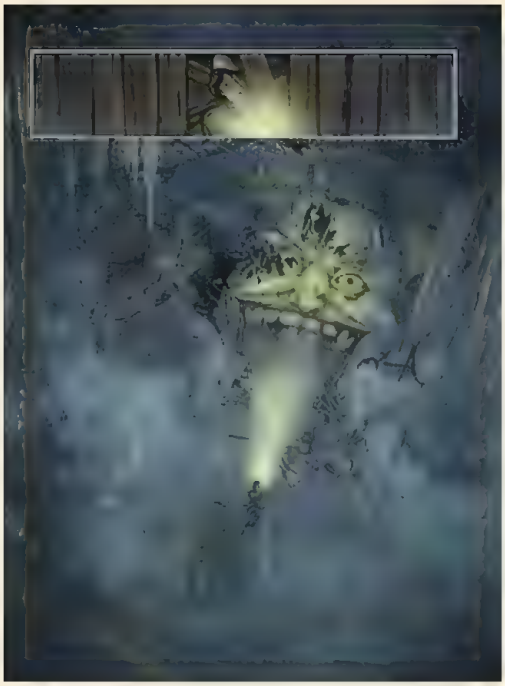
Si atendemos a los libros de historietas pensados directamente para su edición en España nos encontramos con pocos casos. La mayoría corresponde a obras con edición previa en mercados más boyantes y donde este tipo de productos tienen una mayor aceptación, ya sea porque el horror es un género más querido o porque la presencia del mismo no "estorba" la proliferación de otras temáticas. Quizás el caso más llamativo sea *Evelyn*, de Andrés G. Leiva (Sinsentido, 2009), una reescritura del mito vampírico aunque con el uso de elementos tradicionales: una ambientación decimonónica, la figura del investigador escéptico (el doctor Corman del subtítulo[11]), la utilización del blanco y negro en recuerdo de los clásicos del cine de los años treinta. Incluso el argumento cumple los requisitos del relato clásico, contando la historia de una niña (la Evelyn del título) con aparentes poderes paranormales, su relación con un supuesto vampiro y el proceso investigador que llevará a cabo el doctor Corman. Se pueden apreciar varias influencias en el apartado gráfico, como el ya referido cine de monstruos clásico, la obra de otros autores de cómic como Mattoti o Miguelanxo Prado, incluso algunos resquicios de Breccia. El historietista cordobés logró con esta significativa obra el Primer Premio de Cómic Sinsentido – Diputación de Cuenca.

Otra historia que se enmarcaría dentro del horror sería *El regreso del hombre pez* (Glénat, 2009), con guión y dibujo de Isaac Sánchez, ganadora del II Premio Josep Coll. Con un estilo más actual y con evidentes influencias del mundo de la animación, Sánchez elabora una historia que mezcla monstruos acuáticos, costumbrismo, folclore rural y una trama policial en una historieta que vendría a ser como el primo lejano español de la criatura de la Laguna Negra, sobresaliente en el apartado gráfico pero con necesidad de un guión más enjundioso.

Por último, merece la pena mencionar un libro curioso, *El parque de la luna,* tanto por la editorial que lo produjo, SM (con poca relación previa con la historieta), como por sus autores, el escritor Carlo Frabetti y el novel dibujante Miguel Navia. Este libro, aparecido en 2008, trata de la historia de Luna, una niña que se pierde en un peculiar parque de atracciones, repleto de fantasmas y deformidades al más puro estilo *Freaks*. Navia, procedente del mundo de la ilustración, la animación y el *storyboard*, no es especialmente hábil a la hora de retratar los personajes, pero consigue una ambientación gótica repleta de niebla y rincones oscuros, sin miedo a los grandes y complejos planos generales o a los picados y contrapicados más inverosímiles. El mismo equipo creativo desarrolló en 2009, y en el contexto de la larga lista de homenajes que se sucedieron con el bicentenario del

nacimiento de Poe, *Nevermore*, una especie de "historieta ilustrada" o "narración con historietas", en la que el texto del clásico poema de Poe "El cuervo" se alterna con páginas de una historieta en la que el propio Poe es el protagonista y se enfrenta a sus más populares creaciones. Este trabajo parecía ser más del gusto de Navia, que creó unos ambientes oscuros plagados de detalles, y que hubieran lucido mejor en un tamaño mayor de reproducción.





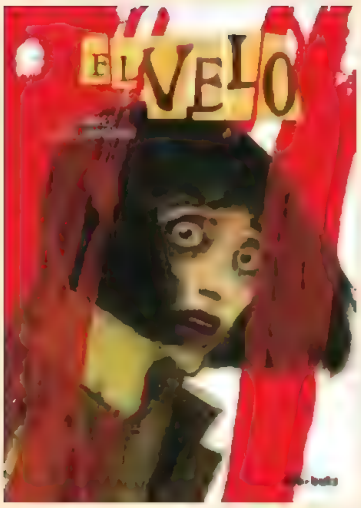
Arriba: Portada de *El regreso del hombre pez*. Abajo: *El parque de la luna*, espectacular página.

Ediciones SM también se ha apuntado a un fenómeno aparecido en los últimos años por parte de editoriales generalistas, el de fomentar la adaptación de clásicos literarios. Así, dentro de la colección que SM lleva publicando desde 2008, junto con versiones de obras como *La Odisea* de Homero o *Romeo y Julieta* de Shakespeare, podemos encontrar dos ejemplos de adaptaciones de obras de horror: *El monte de las ánimas*, de David Rubín e inspirada en el cuento de Bécquer, y *El doctor Jekyll y mister Hyde*, la popular novela de Stevenson, adaptada por Santiago García y Javier Olivares, ambas de 2009.

La versión de Rubín de la leyenda de Bécquer adolece de un defecto del que pecan la mayoría de las adaptaciones, esto es, la excesiva fidelidad a la obra literaria, con la traslación (casi) directa de los pasajes originales. Además, el grafismo de Rubín, tan adecuado a su obra de carácter más personal, en esta ocasión no parece ser el más adecuado, con esa proliferación de espinas, calaveras, llamas y abrigos peludos que son marca del autor pero que deslucen una adaptación que hubiera requerido más oscuridad, más sombra, otro enfoque en definitiva. En cambio, la "versión libre" que elaboran García y Olivares del mito Jekyll / Hyde resulta, independientemente de lo que se valore la obra original o a los propios autores del cómic, un goce para los sentidos. García recoge del libro de Stevenson lo que le parece más adecuado para narrar la trama principal de la historia, siempre bajo la servidumbre de los lápices de Olivares, que desafía el planteamiento de la colección (recordemos, adaptaciones pensadas en principio para lectores infantes) para mostrarnos viñetas que se desarrollan en dos páginas consecutivas, o grandes ilustraciones en las que se incrustan otras viñetas más pequeñas, sin que por ello quede lastrada la narración y mostrando un gusto por la composición exquisito, labor de un ilustrador aventajado y perfecto conocedor del medio.

Doble página de *El doctor Jekyll y mister Hyde*, con guión de Santiago García y dibujo de Javier Olivares.

Dentro de las obras españolas con edición extranjera previa, hablaremos de *Lo que el viento trae* y *El velo*, por sus diferentes ámbitos de origen[12]. *Lo que el viento trae* (Norma, 2008) fue un cómic publicado originalmente por el sello belga Dupuis en 2007, y narra la historia de Aleksandr, un médico ruso recién salido de la facultad que a principios del siglo XX se desplaza a una recóndita región del país para dirigir un hospital, enfrentándose a las creencias ancestrales de los lugareños y a un misterio que está acabando con las vidas de los habitantes del lugar. Jaime Martín recrea con fidelidad el ambiente rural de la Rusia prerrevolucionaria, echa mano de las leyendas regionales (como la de la bruja Baba Yaga, como la del Vurdalak) y lo entremezcla todo con los avances en la cirugía de entre siglos, el cambio de poder político y un sabio uso del color y la narración con viñetas, ofreciendo una obra maestra no solo en la historieta de horror, sino en cualquier género. En cambio, *El velo* (Dibukks, 2010) reproduce la miniserie de cuatro números publicada originalmente en Estados Unidos por IDW en 2009 con el título *The Veil*, obra del guionista El Torres (Juan Torres) y el dibujante Gabriel Hernández. En esta obra, Chris Luna es una asesora de la policía con un pasado traumático que es capaz de hablar con los muertos. Decide regresar a su pueblo, Crooksville, para resolver unos asuntos familiares pero acaba reencontrándose con su pasado (y decidiendo su futuro).



Arriba a la derecha: *Lo que el viento trae*. Sobre y bajo estas líneas: El velo: portada y página.

Son evidentes (y algunas de ellas reconocidas) las diferentes influencias de la historia: distintas series de televisión, como la reciente *Entre fantasmas* u otras de corte seudofantástico como *Twin Peaks*, películas como *El sexto sentido* o *La noche de los muertos vivientes*, sin olvidar cierta ambientación que recuerda las narraciones de Clive Barker. Aunque la historia promete en su primera mitad, acaba convirtiéndose en una orgía de sangre que invade todo el pueblo con una explicación poco original (y poco convincente) de los hechos, en una serie que prometía una continuidad similar a la de *Hellblazer*.

Llama la atención, en estas dos aportaciones españolas al cómic, la distinta orientación que se busca y la diferente aceptación y calidad global que se aprecia, pudiendo estar en relación con el tipo de público al que originalmente iban dirigidas.

Habría que prestar especial atención a aquellas publicaciones que han tomado la "unidad" clásica de la historieta de horror, es decir, el relato corto completo, de pocas páginas, que se popularizó en Estados Unidos a mediados del siglo pasado, sobre todo en los *comic books* de EC, y que también formaría el núcleo de las después populares revistas de Warren y, por ende, de todas sus imitadoras / seguidoras en España: *Dossier Negro, Vampus, Rufus, Vampirella, Creepy*... Este relato corto tiene sus ventajas y sus limitaciones, pero es agradecido tanto por autores como lectores y sigue estando presente en diversas cabeceras.

Así, lo han usado publicaciones de aparición episódica como *Boom* nº 2 (AACE, 2005)[13], *Horrorama* nº 1 (Recerca, 2006)[14], *Interzona* (Arsénico Cómics, 2007)[15] o *Desde el abismo* (Viaje a Bizancio, 2008)[16], con resultados irregulares por lo variopinto de los autores. Ha sido en el mundo de los fanzines donde más atención se ha prestado al horror, con ejemplos meritorios como *Killer Toons*[17], *Frenzy* o *Cthulhu*, aunque todas estas cabeceras hayan adoptado progresivamente un aspecto más profesional que hace difícil su inclusión en el tebeo de aficionados. También fanzine, pero de otras características y otras aspiraciones es *Aurora Sombras* (La Casa Chica, 2009), autoedición de Manuel Díaz Bejarano, que en los dos números con los que cuenta hasta la fecha pretende reproducir el éxito de los tebeos de misterio de Bonelli en un ámbito español, contando las aventuras de una investigadora de lo paranormal.

Frenzy comenzó como fanzine grapado en 2001, con el subtítulo "Sorprendentes cómics de horror" y una llamativa portada de David Lorenzo, creador y promotor del invento. Las obras de Lorenzo son las más originales y absorbentes de la publicación, con un grafismo peculiar que se adapta a la historia pero que no deja de ser reconocible. Tanto sus adaptaciones literarias, como "Los amados muertos" (nº 1) o "Palomas del infierno" (nº 4, con guión de Francisco Calderón), como sus propias creaciones ("El sirviente", en el nº 1, "Insomnia", en el nº 2), permanecen como historietas si no brillantes sí perfectamente adecuadas para la narración de miedos, con un manejo perfecto del ambiente necesario para el horror a pesar de

que en un principio las figuras puedan estar caricaturizadas[18]. La plantilla de colaboradores se nutría de habituales de los fanzines, incluyendo a nuevos valores que después despuntaron como Carlos Areces (antes de su paso por *Mister K*, *El Jueves*, La Hora Chanante, Muchachada Nui y su carrera como actor) o Carlos Vermut, que además ofrecían algunos de los mejores trabajos que podían encontrarse en *Frenzy*. A medida que aumentaba el grosor de la revista, cuya aparición era prácticamente anual, aumentaba también la lista de colaboradores, encontrándonos en el último número publicado con firmas como Albert Monteys o Elfélix. La revista parecía progresar tanto en sus ambiciones como en su calidad, pero tras el nº 6, de 2007, no ha vuelto a reaparecer.

Varios números del fanzine *Frenzy* : 2, 3, 5, y 6.

Cthulhu vio la luz por primera vez en 2006, con formato de revista como una publicación del sello malagueño Zanzíbar Ediciones. Se trataba de una creación colectiva del denominado "Grupo Zanzíbar", formado por Alex Ogalla, Manuel Mota y Carlos Lamani, y ya desde la portada, con una magnífica ilustración de Juan Serrano, no dejaba ningún resquicio a la duda: nos encontrábamos ante una publicación que contenía "cómics y relatos de ficción oscura". Este primer número incluía textos (sobre el autor Jerry Grandenetti, y un relato de Pablo Franchi), historietas ("Las ratas del cementerio" de Manuel Mota, cerebro del invento; "La serpiente blanca", de Raúlo Cáceres; "El regalo", de Kosta; "Ante los ojos", de Alex Ogala y Karles Sellés; las tiras humorísticas de "El joven Lovecraft", de Oliver y Torres), ilustraciones y reseñas. Aunque persistían los rasgos de las publicaciones *amateur* (Mota mejoraría notablemente en números posteriores), el acabado técnico, el diseño y, sobre todo, la intención de alcanzar un nivel profesional hizo albergar la ilusión de una nueva revista con contenido dedicado exclusivamente al horror que recordara a las míticas cabeceras de décadas anteriores. En noviembre de 2006 apareció el segundo número, también con una llamativa portada de Arts Jones e idéntico planteamiento y plantel creativo. Salvo por las creaciones de Kosta, tanto los argumentos como el aspecto gráfico seguían un patrón clásico en el que primaba la adaptación de relatos y el dibujo formal, ambiental más que simbólico. Para el siguiente número, de diciembre de 2007, aguardaba una sorpresa, ya que se producía un cambio de editor (a partir de este momento sería Diábolo Ediciones) y de formato, que abandonaba el tamaño *magazine* para pasar al más convencional y práctico *comic book*, aunque con lomo. Se reiniciaba la numeración y se pretendía tener un carácter "monográfico", con especial atención a autores literarios sobre los que se basaban la mayoría de las historietas e incluyendo en cada número un texto que hacía referencia precisamente a las adaptaciones previas al cómic. Así, hasta la fecha se ha rendido homenaje a Lovecraft, M. R. James, Stevenson, William Hope Hodgson, Poe y Robert E. Howard. De entre todos los trabajos publicados a lo largo de sus (hasta ahora) seis números, podrían destacarse "La lámina de la casa" y "Aviso a los curiosos", ambas de Carlos Lamani (nº 1 y nº 2), brillantes adaptaciones de relatos de Lovecraft y M. R. James;

"Cuestión de enfoque" y "La nave abandonada", de Pepe Avilés (nº 3 y nº 4), que aporta un grafismo detallista y atractivo; "Uñas", de Juan B. Sanmiguel (nº 6), escalofriante y enigmático relato, o las atractivas ilustraciones de Juan Serrano (que adornan varias portadas y relatos interiores) y Meritxell Ribas, estilos antagónicos en la ilustración de horrores. El resto de autores (los más constantes, Mota, Sellés, Kosta, Tamparillas) aportan una variedad de registros que hacen de esta publicación uno de los referentes actuales del horror en historieta. Motivo aparte de felicitación es el diseño global de la revista, obra en principio de Carlos Lamani, cuya labor continúa Juan Carlos Hidalgo, y que facilita la adscripción de la cabecera a los títulos profesionales sin desmerecer en calidad. Del (relativo) éxito de *Cthulhu* da cuenta su trasvase a lenguajes foráneos, habiendo aparecido hasta ahora una versión inglesa de un primer número que recoge una selección de los contenidos de las cinco primeras ediciones de la publicación[19].

Arriba, página de *Cthulhu*, 5. Bajo estas líneas: portada de *Cthulhu*, 6. Ambas son obras de Pepe Avilés.

Tras repasar todas estas publicaciones podríamos preguntarnos si la expresión del horror ha cambiado desde su primera aparición en nuestro país. Si bien podemos afirmar que la aceptación del género se ha modificado desde su extensión masiva en la década de los setenta, y que los autores que actualmente la siguen practicando lo hacen en su mayoría por iniciativa propia y aprecio, no parece que exista una corriente innovadora como ha podido verse en otros países. No existe un desarrollo y una continuidad en las obras (salvo el caso aislado de *Cthulhu*, única publicación dedicada en exclusiva al género que persiste en su empeño), y todos los esfuerzos son puntuales, bien coyunturales o con un éxito escaso que impide su evolución. Los autores españoles siguen recurriendo además a la imaginería tradicional foránea, quizás de forma intencionada para que el producto sea comercialmente rentable fuera de nuestras fronteras, pero uniformizando una obra que, independientemente de la firma, podría estar realizada en cualquier lugar del mundo. Sería aventurado decir que el horror en historieta en España ha muerto, pero no existe (ni se ha creado ni parece que se creará) una tradición en torno a las fantasías oscuras, una imaginería propia, una escuela artística, un legado que permita diferenciar el horror hecho en España de aquel importado que, hoy día, sigue siendo más apreciado.

Ilustración de Jaime Martín.

NOTAS:

---

[1] BARRERO, Manuel. "El horror maravilloso", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2009. Disponible en línea.
[2] ALCÁZAR, Javier. "La génesis del miedo", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2009. Disponible en línea.
[3] BAENA, Jose María. "Roberto Alcázar y Pedrín en la aventura del Hombre Diabólico", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2009. Disponible en línea.
[4] BARRERO, Manuel. "Dan y los espacios del horror", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2009. Disponible en línea.
[5] GARCÍA, Alberto. "EC, paradigma del horror pre-code", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2009. Disponible en línea.
[6] BARRERO, Manuel. "La parodia terrorífica. Horror en los tebeos de humor españoles bajo la dictadura", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2010. Disponible en línea.
[7] ALCÁZAR, Javier. "El descubrimiento del horror en los sesenta", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2010. Disponible en línea.
[8] BARRERO, Manuel. "Tebeos de horror españoles en los setenta", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2010. Disponible en línea .
[9] ROACH, David A. "La invasión española", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2010. Disponible en línea.
[10] RUIZ-DÁVILA, Rafael. "Vertigo y el horror en los noventa", en *Tebeosfera* 2ª época, 5, 2010. Disponible en línea.
[11] Probablemente el uso del apellido "Corman" sea un homenaje / referencia al director y productor de cine Roger Corman, quien estuvo muy relacionado con el horror en los sesenta en numerosas películas de bajo presupuesto. También orienta a esto que el compañero de Corman se apellide Price, posiblemente otro homenaje al actor Vincent Price, que colaboró con Corman en sus proyectos más reconocidos.
[12] No comentaremos la obra *Legion*, de Salvador Sanz (Ivrea, 2008) , pese a contar con edición española, por tratarse de un autor argentino, y pese a la indudable inclusión de la misma en el género.
[13] La revista *Boom!* se proclamaba como la "Revista de la Asociación de Autores de Cómic de España", y solo contó con dos números monográficos, el segundo de los cuales era un "Especial terror". Todas las historietas aparecidas en la misma estaban realizadas por los asociados, pero del producto resultante apenas se salvaban las historietas de Fritz y Max Vento.
[14] *Horrorama* contó únicamente con este número, de contenido diverso, y dio nombre a la línea de Recerca dedicada al cómic de horror.
[15] *Interzona* solo tuvo un número 0, coproducido junto con la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián y editada con motivo de las IV Jornadas del Cómic de San Sebastián. Mezcla entre revista teórica y revista de historietas, contó con autores de lujo realizando reveladores artículos (como el del Sr. Ausente –Daniel Fernández-, "Recordando a Joe Maneely") y excelentes historias ("Don Eugenio Martín Ferrer", de Carlos Vermut, o "Destruyan Ciudad Accidente", de Paco Alcázar).
[16] *Desde el abismo* fue un producto de la editorial sevillana que no tuvo continuidad, y con un precio excesivamente alto a pesar de contar con la colaboración de algunas de las mejores firmas del momento.
[17] Antonio Santos hace una reseña de la segunda etapa de la publicación en *Tebeosfera*, disponible en línea.
[18] Parte de estos trabajos serían recopilados luego en *Insomnia y otros relatos gráficos de horror* (Dobledosis, 2004).
[19] Esta edición está realizada en colaboración con KettleDrummer Books, que también edita en Estados Unidos *Young Lovecraft*, versión en inglés de *El Joven Lovecraft* de Oliver y Torres.

TEBEOAFINES

No existen fichas vinculadas aún

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:
JAVIER ALCÁZAR (2010): "VIEJOS HORRORES PARA UN NUEVO MILENIO" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, SEVILLA : TEBEOSFERA. Consultado el día 07-IX-2012, disponible en línea en:
http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/viejos_horrores_para_un_nuevo_milenio.html